

II ACUPNAROK



7 Y 8 DE FEBRERO

VILLAMURIEL DE

CERRATO

PALENCIA

108 JUGADORES

18 EQUIPOS DE 6

JUGADORES



Ayuntamiento
de Villamuriel



Lugar.....	2
Horario.....	2
Inscripciones.....	3
Listas	4
Pintura y presentación.....	5
Emparejamientos	6
Sistema de emparejamientos	6
Puntuaciones	7
Uso del Reloj	7
Escenografía	8
Misiones	9
Sorteos y premios	9
Deportividad y arbitraje	10

LUGAR



Villamuriel de Cerrato (Palencia)
Polideportivo del colegio Pradera de la Aguilera.

HORARIO



SÁBADO 7 de Febrero

8:00 Recepción de jugadores y desayuno
8:10-8:40 Emparejamientos primera ronda
8:40-11:40 Primera ronda
11:50-12:20 Emparejamientos segunda ronda
12:20-15:20 Segunda ronda
15:20-17:10 Comida
17:10-17:40 Emparejamientos tercera ronda
17:40-20:40 Tercera ronda

DOMINGO 8 de Febrero

8:00 Recepción de jugadores y desayuno
8:10- 8:40 Emparejamientos primera ronda
8:40-11:40 Primera ronda
11:50-12:20 Emparejamientos segunda ronda
12:20-15:20 Segunda ronda
15:20 Entrega de premios

INSCRIPCIONES

Comienzo de inscripciones domingo 29 de Noviembre de 2025. (A las 00.00 noche del sábado al domingo)

FORMA DE INSCRIPCIÓN

El capitán de cada equipo deberá enviar un correo a 40kacup@gmail.com con los siguientes datos:

- Concepto: II Acupnarok + (equipo)
- Nombres y apellidos de los jugadores.
- Dirección de email del BCP del capitán.
- Teléfono del capitán
- Club, Asociación o ciudad del equipo.

Tras la formalización de la inscripción, se responderá en el propio correo, la forma de pago. Además se incluirá a todos los capitanes en un grupo de WhatsApp.

COSTE DE INSCRIPCIÓN

El coste es de 330€ (55€ por jugador)

¿Qué incluye la inscripción?

- Comida del sábado.
- Varios regalos de recuerdo para cada participante.
- Desayunos para el sábado y el domingo.
- Agua y algunos refrescos.
- Premios y sorteos.

LISTAS



Se usará el Rulespack del WTC más actualizado hasta el momento.

Puedes consultarlos en <https://worldteamchampionship.com/wtc-rules/>

Las listas serán de 2.000 puntos y se admitirán todas las Faqs, codex y cualquier material oficial que salgan antes del 30 de Enero.

ENTREGA DE LISTAS

Las listas han de entregarse en formato formato de texto plano APP WARHAMMER.

- **Cada jugador subirá su lista a la APP BCP.** (En caso de incumplir este punto se sancionará al equipo con -5pts.)
- **Se os inscribirá como equipo por parte de la organización, luego cada capitán deberá añadir los jugadores de su equipo incluyendo facción y cada jugador subirá sus listas antes de la fecha que se establezca .**

PINTURA Y REPRESENTACIÓN



- Todas las miniaturas deben estar pintadas completamente, con un mínimo de tres colores, dando sensación de acabado.
- La peana debe estar decorada.
- No es necesario que las miniaturas representen al 100% el equipo incluido en lista, pero es necesario que no den lugar a error durante el juego.
- Las transformaciones, miniaturas de otras marcas, modelos antiguos de miniaturas, impresiones 3D y proxys están permitidos siempre y cuando se parezcan lo máximo al original, lo representen adecuadamente, sean de dimensiones similares y no den lugar a dudas ni equivocaciones.
- Las peanas deberán ser las reglamentarias.

Si tienes dudas SIEMPRE es mejor preguntar para evitar la posible retirada de la miniatura durante el evento.

Puedes preguntar en 40kacup@gmail.com o por WhatsApp al 649 54 16 44.

EMparejamientos



Los emparejamientos se realizarán con la aplicación BCP Tournament.

La primera ronda será aleatoria evitando enfrentamientos entre equipos de la misma asociación o club.

SISTEMA DE EMPAREJAMIENTOS



- ♦ Ambos equipos tiran un dado para ver que defensor empieza eligiendo mesa
- ♦ Paso 1: Ambos equipos ofrecen una lista boca abajo (defensor) y cuando estén las dos, se descubren simultáneamente.
- ♦ Paso 2: A cada lista ofrecida, el equipo rival le asigna dos listas boca abajo (atacantes), descubriendose de nuevo simultáneamente cuando estén las 4.
- ♦ Paso 3: Cada equipo que ofreció defensor, selecciona finalmente a qué lista de las dos atacantes se va a enfrentar. Una vez más se revelarán los atacantes elegidos por ambos defensores de manera simultánea.
- ♦ Paso 4: Los atacantes descartados vuelven a sus equipos para poder ser usados nuevamente
- ♦ Tras repetir los cuatro pasos, los dos últimos atacantes descartados se enfrentarán entre sí.
- ♦ Al mismo tiempo las dos últimas listas que no fueron elegidas como atacantes ni como defensores se enfrentan entre sí. Con la intención de hacer cumplir los horarios, se va a ser bastante estricto con el tiempo de las partidas. Al término del tiempo estipulado se cortará la partida esté como esté.

PUNTUACIONES



Se utilizará la tabla de puntuación de WTC, se contará la diferencia de puntos entre ambos jugadores para hacer la conversión a la puntuación WTC:

**Para ganar la ronda un equipo deberá conseguir al menos 65 puntos.
Entre 56 y 64 puntos se considerará empate de ronda.**

DIFERENCIA PV	PUNTOS JUGADOR A	PUNTOS JUGADOR B
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	47	3
41-45	18	2
46-50	19	1
51+	20	0

USO DEL RELOJ



- ♦ No es obligatorio pero sí opcional desde el inicio.
- ♦ Si el reloj se pone desde el principio de la partida cada jugador tendrá un Tiempo de Jugador equivalente a 1h y 30 min que empezará a contar durante 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.

ESCENOGRAFÍA



- **Se usarán la distribución de mesas más actualizada, aconsejada por WTC y GW.**
- **Habrá 4 mesas en formato de equipos WTC 1 light, 2 médium y 1 heavy con sus elementos con medida oficial.**
- **Las otras 2 mesas serán GW siendo dos mapas diferentes.**
- **Se consideran todas las ventanas de la primera planta tapiadas. (Sea como sea el elemento de escenografía).**
- **Todas las plantillas de los elementos se consideran “oscurecido”. (Si se entra dentro de dicha escenografía la visión se considera real, teniendo en cuenta lo mencionado en el anterior punto)**

MISIONES



- Se elegirán 5 misiones del Chapter Approved, de las más recomendadas para juego competitivo.
- Se notificarán un día de la semana anterior por el grupo de WhatsApp de capitanes.

SORTEOS Y PREMIOS



- Trofeo y premio para cada miembro del equipo 1º, 2º y 3º clasificado.
- Premio para el ejército mejor pintado y miniatura individual.
- Regalo especial para el último equipo.
- Al menos un lote de sorteos para cada equipo.
- Regalos de bienvenida para todos.

DEPORTIVIDAD Y ARBITRAJE



Los jugadores asistentes deberán:

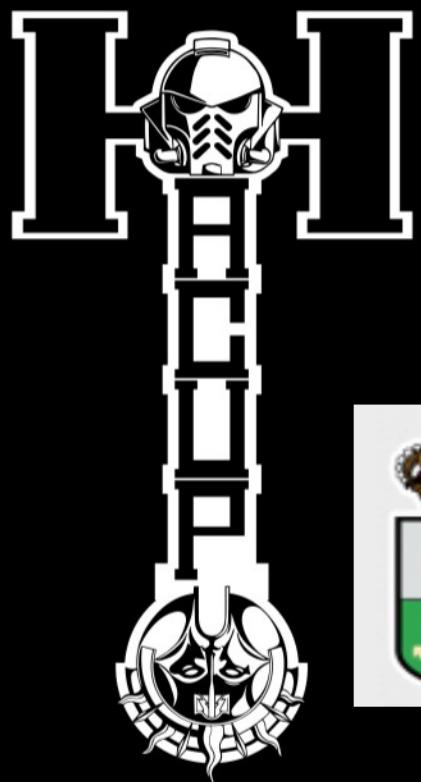
- Cumplir con el registro y la entrada al evento en el horario establecido.
- Mantener un nivel socialmente aceptable de higiene personal.
- Seguir las indicaciones del personal del evento.
- Los jugadores deberán comportarse de acuerdo con el espíritu del juego.
- Se espera que los jugadores acudan a un torneo y a sus sucesivas rondas con puntualidad. En caso contrario, la organización podrá llevar a cabo una sanción.
 - Los jugadores deberán llevar cualquier material necesario para poder seguir el hilo del juego. Esto incluye su ejército reglamentado según las bases, dados, y metro (pulgadas). Puede incluir, entre otras cosas, reglas medidoras, contadores de daño, contadores de CP, marcadores de condiciones especiales, etc.
 - Cualquier jugador que considere que un rival le está haciendo “Timing” puede solicitar que un árbitro vaya a su mesa a controlar el tiempo.

PROHIBICIONES



Es importante que todos los participantes se sientan bienvenidos y cómodos en el entorno del GT. Para que esto suceda, la organización prohíbe los siguientes comportamientos:

- ♦ Se prohíbe el uso de atuendos y vestimentas provocativas 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 entorno.
- ♦ Apostar o manipular los resultados del juego, partida o ronda, así como ofrecer algún tipo de compensación con intención de alterar el resultado de estos.
- ♦ Todos los asistentes deberán tratar a los demás con respeto y educación. Esto incluye solucionar las disputas con calma, siguiendo las instrucciones del personal del torneo, absteniéndose de utilizar insultos, lenguaje inapropiado y evitando tratar temas ofensivos o que produzcan exaltación.
- ♦ **FUMAR FUERA DEL LUGAR DEL TORNEO.** Se recuerda que es un colegio público.



**Ayuntamiento
de Villamuriel**

**LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA EL DERECHO A LA
MODIFICACIÓN DE ESTAS BASES SIN PREVIO AVISO. EL
PAGO DE LA INSCRIPCIÓN DEL TORNEO SUPONE LA
ACEPTACIÓN DE LAS BASES DE ESTE**