

LUGAR Y FECHA

El torneo se celebrará el día 25 y 26 de abril de 2026 en el pabellón deportivo del Colegio de Navatejera, León.

INSCRIPCIÓN

El torneo dispondrá de **60 plazas**, que se cubrirán en riguroso orden de PAGO de la inscripción. En caso de gran afluencia, se estudiará la ampliación de las plazas.

El plazo de inscripción **comienza el 26 de enero a las 23:59**. Sólo se admitirá una inscripción por email. La inscripción se enviará al email gtleon40k@gmail.com en ella se indicarán los siguientes datos:

- Nombre y apellidos del jugador.
- Ejército y facción.
- Correo electrónico con el que está registrado en BCP (<https://www.bestcoastpairings.com/>)
- Nick o nombre con el desea inscribirse.
- Teléfono móvil de contacto.

El precio de la inscripción será de **45€**.

PAGO DE LA INSCRIPCIÓN

El importe de la inscripción no se reembolsará salvo causas de fuerza mayor justificadas, o exceder el número de plazas disponibles.

El pago de la inscripción se realizará a través de PayPal **LeonesblancosPaypal@gmail.com**, o transferencia bancaria **ES77 0049 3993 8221 1406 2323** (Banco Santander) en ambos casos deberá indicarse "GT León (nombre del jugador)".

La inscripción sólo se formaliza cuando el pago y la inscripción, LOS DOS, sean recibidos por parte de la organización de manera correcta.

LISTAS DE EJÉRCITO

- Deberá ser una lista legal para juego competitivo de 2.000 puntos.
- SI se permite Forge World.
- NO se permite el uso de "Legends".
- Las actualizaciones de reglas, codex, faqs o suplementos NO se tendrán en cuenta si han sido publicadas el día 10 de abril o posteriores.
- Las listas habrán de subirse a la plataforma de Best Coast Pairings como tarde el **viernes 17 de abril de 2026 a las 23.59**, en formato texto con la aplicación oficial de Games Workshop.

CORRECCIÓN DE LISTAS

Una vez realizados los emparejamientos de la primera ronda, cada jugador en caso de encontrar errores en la lista de su rival deberá comunicarlo a la organización.

HORARIO

Sábado:

- 08:35 Recepción de jugadores & café.
- 08:45 - 12:00 Primera ronda.
- 12:00 - 15:15 Segunda ronda.
- 15:15 - 16:45 Comida & copa y puro.
- 16:45 - 20:00 Tercera ronda.

Domingo:

- 08:35 Recepción de jugadores & café.
- 08:45 - 12:00 Cuarta ronda.
- 12:00 - 15:15 Quinta ronda.
- 15:30 - 16:00 Sorteos, aplausos y despedidas.

Cada ronda tiene una duración de **3 horas y 15 minutos**, esos 15 minutos adicionales se emplearán en que los jugadores presenten sus listas, coloquen los objetivos de la misión y determinen quién es atacante y defensor. Las restantes 3 horas son para la propia partida, disponiendo cada jugador de 1 hora y 30 minutos. Rogamos ser estrictos con el tiempo. Los árbitros y encargados del evento, irán pasando por las mesas, para avisar de los tiempos correctos.

Una vez que la organización diga **“fin de ronda”**, ésta terminará en ese mismo instante, y se anotará el resultado que tenga en ese momento. Es responsabilidad de los jugadores cuadrar rondas.

USO DEL RELOJ

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 empieza a jugar más tarde del horario marcado para la ronda, habrá que descontar este tiempo del total de los dos jugadores.

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

Uso general:

- 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 (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.
- Chequeos de acobardamiento.
- Puntuar aquello que sea posible solo con las acciones antes descritas.

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

Si el oponente decide dejar al jugador sin tiempo restante jugar con su tiempo, podrá retractarse de dicha decisión si así lo desea en cualquier momento.

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 que ambos jugadores hayan jugado el mismo número de turnos, 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.

Misiones y escenografía

Mientras no haya un Tournament Companion más reciente publicado por Games Workshop, los torneos deben seguir, excepto en lo indicado aquí, todos los puntos del [Chapter Approved 2025-06](#), disponible en PDF gratuito en Warhammer Community:

- Los emparejamientos (Pairings en BCP) seguirán este orden de criterios, siguiendo la recomendación de GW: "Wins - Win Path - Random"

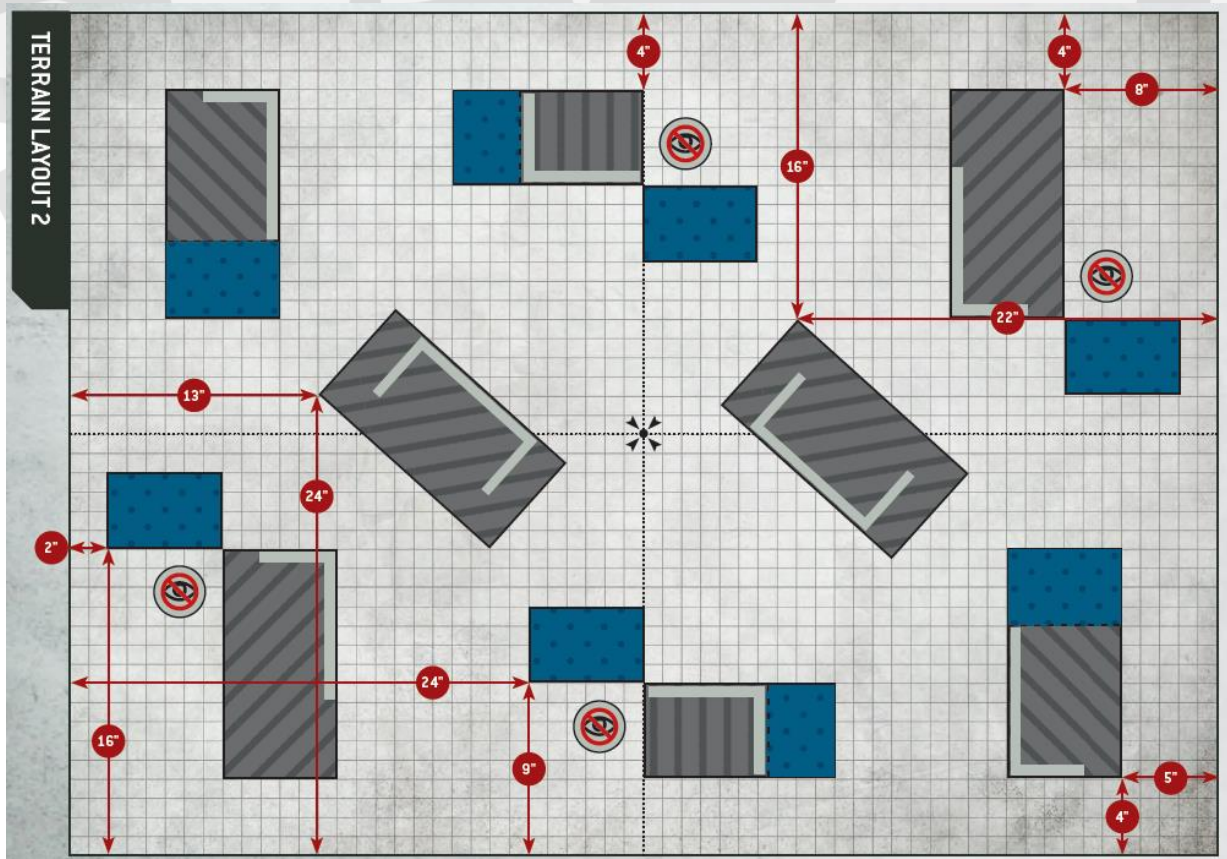
- La clasificación (Placings en BCP) se configurará con este orden de criterios, siguiendo la recomendación de GW: "Wins - Opponent Win % - Battlepoints".
- Las misiones disponibles son únicamente las de la siguiente tabla. De estas 12 misiones cada organizador puede elegir las que prefiera en el orden que considere adecuado.

	PRIMARIA	DESPLIEGUE	MAPAS
A	TAKE AND HOLD	TIPPING POINT	1-2-6-8
C	LINCHPIN	TIPPING POINT	1-2-6-8
D	SCORCHED EARTH	TIPPING POINT	1-2-6-8
E	TAKE AND HOLD	HAMMER AND ANVIL	1-8
F	HIDDEN SUPPLIES	HAMMER AND ANVIL	1-8
G	PURGE THE FOE	HAMMER AND ANVIL	1-8
I	HIDDEN SUPPLIES	SEARCH AND DESTROY	1-2-3-6
J	LINCHPIN	SEARCH AND DESTROY	1-2-3-6
L	TAKE AND HOLD	SEARCH AND DESTROY	1-2-3-6
M	PURGE THE FOE	CRUCIBLE OF BATTLE	1-2-6
O	TERRAFORM	CRUCIBLE OF BATTLE	1-2-6
P	SCORCHED EARTH	CRUCIBLE OF BATTLE	1-2-6

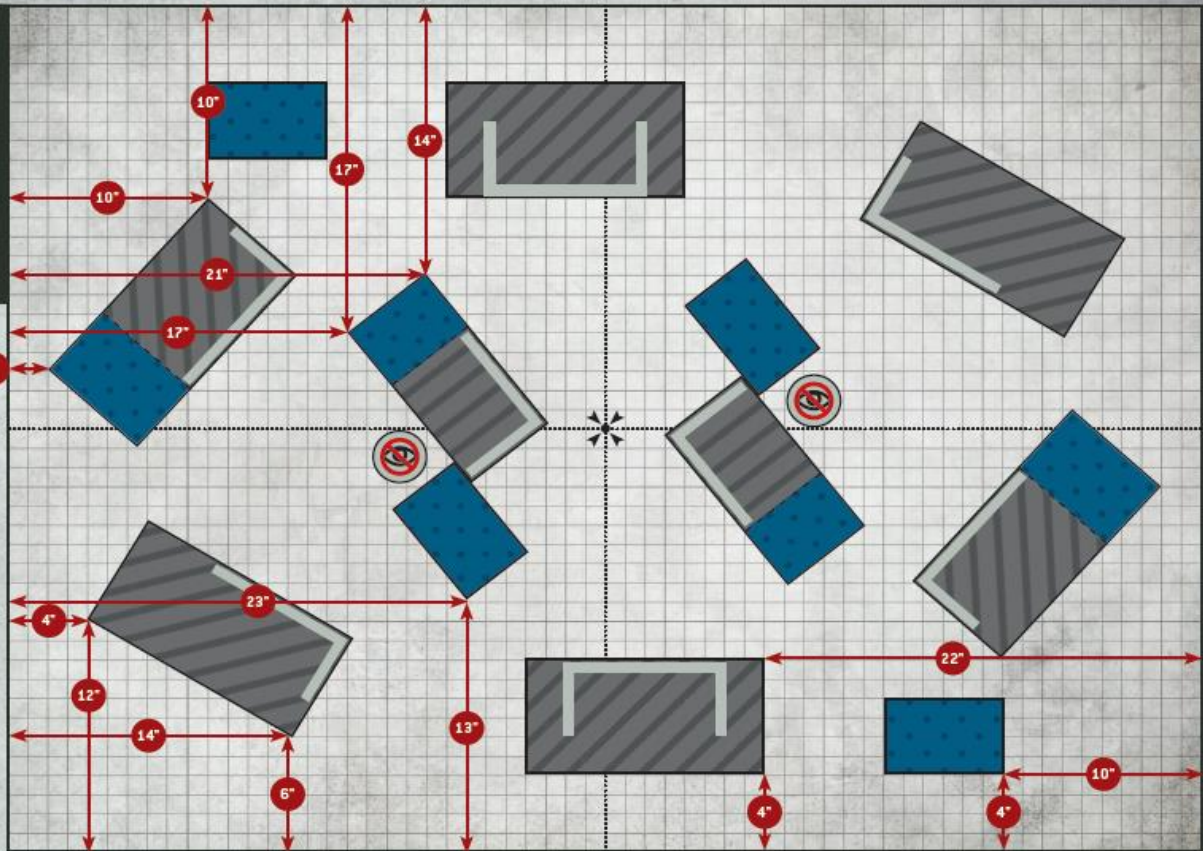
Los mapas de escenografía siguen el *Tournament Companion* en todos los sentidos, tanto la distribución de piezas como su tipología y características, descritas en dicho documento.

Hay 5 mapas disponibles (1, 2, 3, 6 y 8), que tienen la misma numeración y disposición que en el *Tournament Companion*.

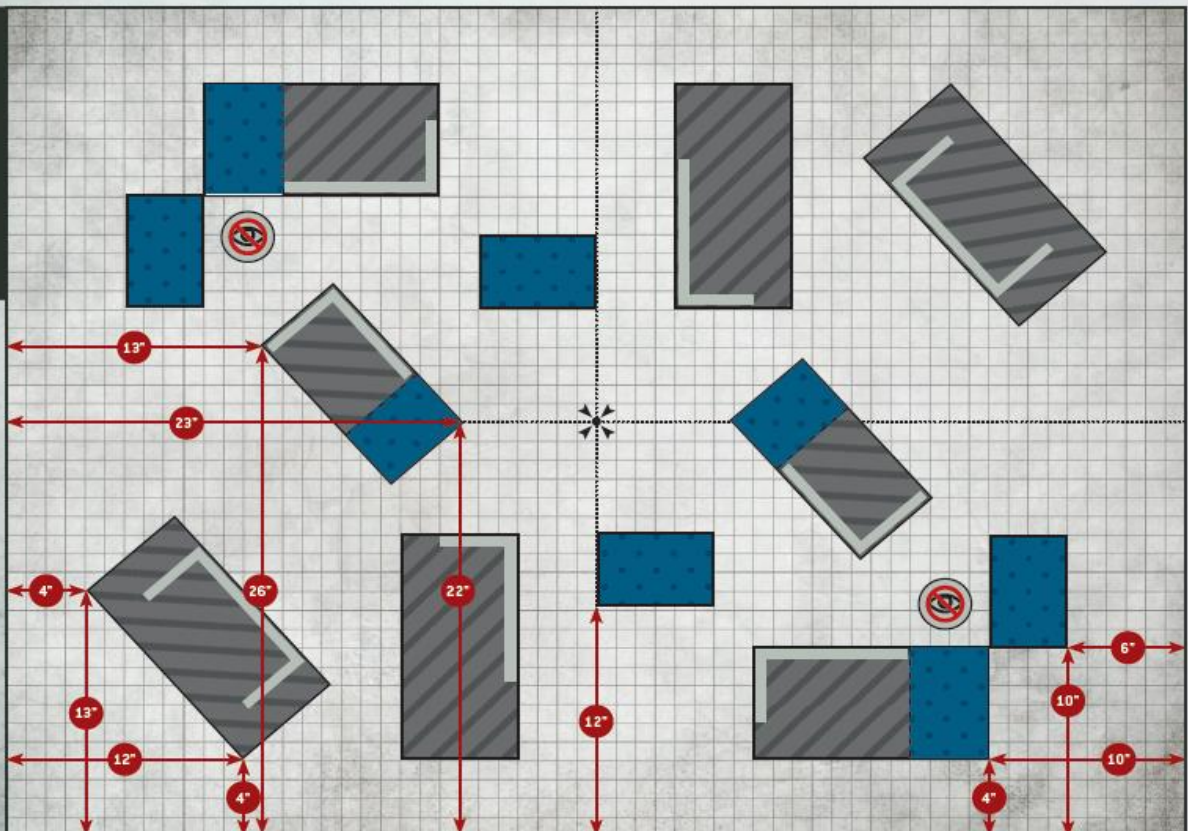
Facilitamos imagen de los 5 Layout para comodidad de los asistentes:

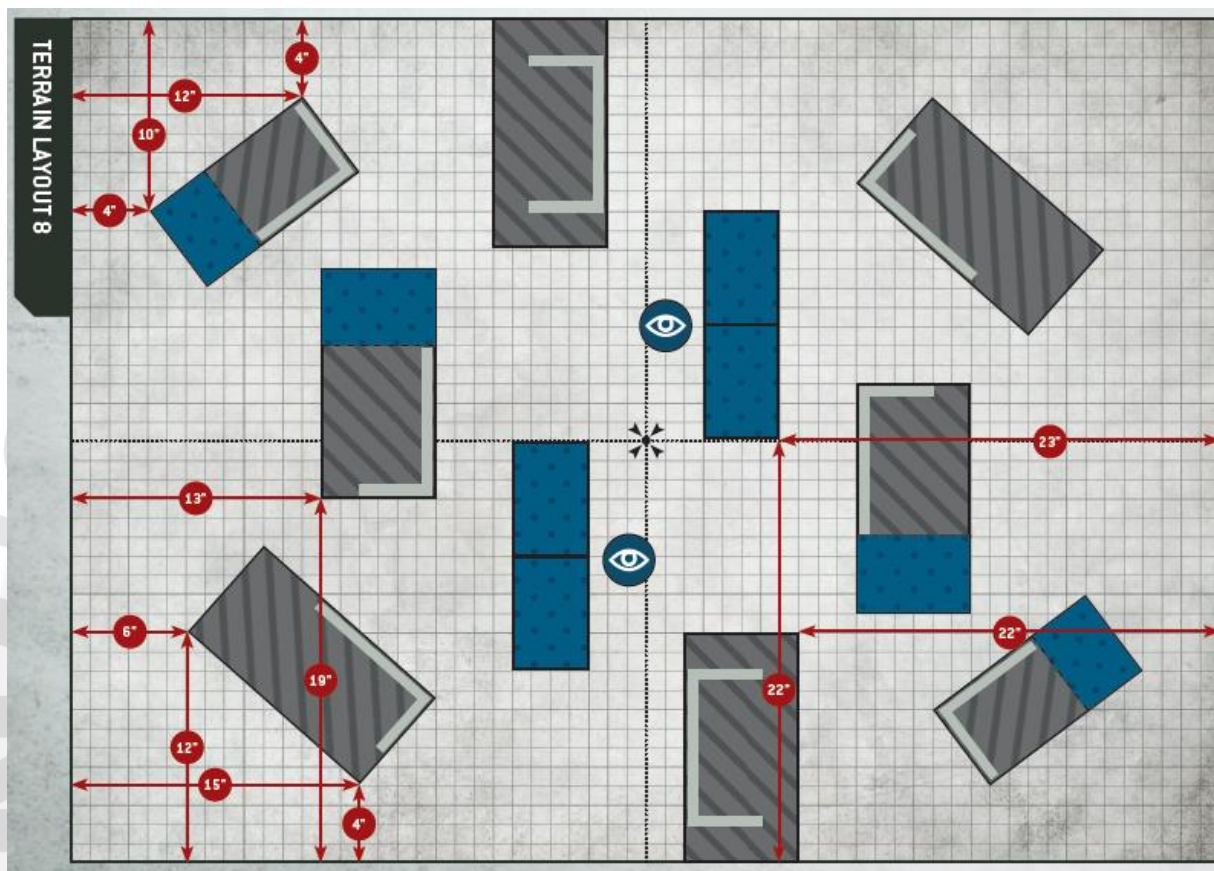


TERRAIN LAYOUT 3



TERRAIN LAYOUT 6





Sobre el tratamiento de la escenografía:

- Si la mesa no dispone de escenografía que obstruya la línea de visión, se puede aplicar como regla de la casa que en estas piezas las paredes están tapiadas por completo, aunque físicamente no lo estén. Sus reglas son "Ruinas".
- A parte de eso, la escenografía es la que es, y la disposición de la misma es inamovible, las paredes llegan hasta donde llegan, se intentará ser lo más fieles posibles a las disposiciones de los mapas, pero la escenografía puesta en la mesa es la que cuenta.

MATERIAL

Cada jugador deberá llevar los siguientes materiales:

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

REQUISITOS DE LAS MINIATURAS

- **BATTLE READY:** Es obligatorio traer el ejército pintado. Aquellos jugadores con los ejércitos completamente, pintados con un mínimo de tres colores y la peana decorada recibirán 10 puntos de victoria.
- **JUGABILIDAD:** No es necesario que las miniaturas representen al 100% el equipo incluido en lista, pero si es necesario que se distinga con facilidad cada tipo de miniatura, equipo o facción. Las peanas deberán ser las reglamentarias.
- **PINTADO:** Se puede jugar con esquemas de colores propios, o los no correspondientes a la facción representada, siempre que, en caso de mezclar facciones, estas estén bien distinguidas (Peanas, gomitas, etc.)
- **PROXYS Y CONVERSIONES:** Las transformaciones, miniaturas de otras marcas o fabricantes, 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.

En caso de duda, contactar previamente con la organización (gtleon40K@gmail.com) La misma se reservará el derecho a denegar los proxys que no consideren apropiados.

DEPORTIVIDAD Y ARBITRAJE

Los asistentes jugadores deberán:

- Cumplir con el registro y la entrada al evento en el horario establecido.
- 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.

RESPETO

Se exige por parte de todos los participantes y acompañantes absoluto respeto hacia los demás jugadores y el personal de la organización.

Quedan prohibidas las exhibiciones o exaltaciones políticas o ideológicas, físicas o de palabra, el uso de atuendos, objetos y vestimentas provocativas o que contengan mensajes groseros o inadecuados, que muestren un lenguaje inapropiado o de incitación al odio que pudieran resultar en ofensa a los principios u honor de cualquiera de los asistentes al evento.

Se prohíbe toda discriminación, y en particular la ejercida por razón de sexo, raza, color, orígenes étnicos o sociales, características genéticas, lengua, religión o convicciones, opiniones políticas o de cualquier otro tipo, pertenencia a una minoría nacional, patrimonio, nacimiento, discapacidad, edad u orientación sexual.

El insulto o la falta de respeto hacia cualquier persona quedan totalmente prohibidas. A cualquier asistente que incumpla esta política se le dará previo aviso para que rectifique lo incumplido y en caso de no hacerlo será expulsado del torneo, sin derecho a devolución.

La organización se reserva el derecho de revisar cualquier muestra que pueda ser susceptible de incumplir estas prohibiciones y de llamar a las autoridades en caso de considerarlo oportuno.

También se prohíben las armas de fuego (aunque tenga permiso de armas), incluyendo las armas de recreación que podrían confundirse razonablemente como tales. Se hace extensiva esta prohibición a las armas blancas. También cualquier tipo de pirotecnia.

Cualquier asistente que se descubra incumpliendo esta política será expulsado del torneo y excluido de futuras ediciones.

En ocasiones no está claro si un participante porta una algún tipo simbología sospechosa de incurrir en este tipo de prohibiciones, y en otras podría tratarse de una suerte de expresión artística. Entendemos que no siempre será posible dilucidar la línea que separa el arte del enaltecimiento de ciertas ideas. En esos casos la organización pedirá al portador que retire cualquier elemento que pueda resultar sospechoso de ser ofensivo. De no ser posible (un tatuaje, por ejemplo), se le pedirá que lo tape, y si se niega, no nos quedará más remedio que pedir a esa persona que abandone el evento.

El torneo está dentro del marco de conducta de las normas de AEWAR, y, por lo tanto, será reportado por su comportamiento inadecuado, con la repercusión que la misma conlleva.

Un elemento muy ligado a nuestro hobby es el pintado y transformación de las miniaturas, que se regirá por estas mismas normas.

COMIDA

En el precio de la inscripción, para el sábado, estará incluida una bebida y un bocata (de los buenos), y un café. La organización pasará más próximo a la fecha del torneo un documento para rellenar intolerancias, etc.

PREMIOS Y SORTEOS

El importe de las inscripciones se destinará a reglas y sorteos para todos los participantes, con la excepción de 5€ que irán destinados al circuito Iberian Open 2026. El torneo estará regulado por AEWAR, y por ello, contamos con un premio de pintura, patrocinado por Bandua y Army Painter.

El ejército mejor pintado, contará con un premio extra por parte de lo anterior mencionado.

Este veredicto será valorado por un pintor profesional.

LA PARTICIPACIÓN EN EL TORNEO SUPONE LA ACEPTACIÓN TOTAL DE LAS BASES DESCRITAS.

LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA EL DERECHO DE ADMISIÓN Y DE CAMBIAR LAS BASES DESCRITAS.

EL INCLUPIMIENTO DE CUALQUIERA DE LAS NORMAS DE ESTAS BASES Y DE SU “ADENDA” PUEDE CONLLEVAR LA EXPULSIÓN DEL TORNEO SI LA ORGANIZACIÓN ASÍ LO CONSIDERA

ASOCIACIÓN SOCIOCULTURAL LEONES BLANCOS

