

I GT BARAKALDO



48 JUGADORES INDIVIDUAL

35€ POR JUGADOR Y COMIDA DE SÁBADO INCLUIDA

3 RONDAS

11 DE ABRIL

EN LA ASOCIACIÓN LAGUARIDA TABLETOP

 **620776934**

 **BOLTERDEOR040K@GMAIL.COM**

INSCRIPCIÓN A PARTIR DEL 1 MARZO

Índice

1. PRESENTACIÓN I GT BARAKALDO.....	3
2. DATOS DEL EVENTO.....	3
3. PREINSCRIPCIÓN.....	3
4. FORMALIZACIÓN DE LA INSCRIPCIÓN.....	4
5. FORMATO DEL TORNEO Y CREACIÓN DE LISTAS.....	4
6. BASES DE PINTURA Y REPRESENTACIÓN.....	5
7. ENVÍO DE LISTAS.....	5
8. PUNTUACIONES.....	6
9. USO DE RELOJ.....	7
10. CÓDIGO DE CONDUCTA.....	8
11. PROHIBICIONES.....	8
12. HORARIO.....	10
13. PREMIOS Y REGALOS.....	10
14. HOUSE RULES.....	10
15. TRATAMIENTO DE LA ESCENOGRAFÍA.....	11

1. PRESENTACIÓN I GT BARAKALDO

Desde el club LA GUARIDA nos alegra anunciar el I GT BARAKALDO 40k.

Primeramente, queremos presentarnos. La Guarida es un club situado en Barakaldo. Pretendemos a crear la disputa por quién se hace con el el primer GT de Barakaldo. Y esperamos que tengáis una experiencia inolvidable sin perder ni un ápice de la calidad y hospitalidad que nos caracteriza, así que os esperamos a todos con los brazos abiertos, para pasar un buen finde semana de dados y risas.

2. DATOS DEL EVENTO

Fecha: 11 de abril de 2026.

Lugar: Barakaldo (Bizkaia)

Dirección: Calle Bagatza núm. 9 local

Teléfono de información: 620776934 (WhatsApp)

Email de contacto: bolterdeoro40k@gmail.com

Plazas: esta vez contaremos con 48 plazas.

3. PREINSCRIPCIÓN

El día 1 de marzo a las 20:00 se abrirá el correo para la recepción de vuestros emails solicitando dicha preinscripción, la cual consistirá en un simple correo enviado al email dispuesto a este efecto bolterdeoro40k@gmail.com. Los primeros 48 emails recibidos serán los 48 jugadores preinscritos al torneo, esto significa que la organización se pondrá en contacto con ellos para que se formalice el pago, para el cual habrá un plazo de 5 días desde la fecha de cierre de preinscripción, que será el día 6 de marzo(la organización se reserva la posibilidad de ampliar el plazo de preinscripción), es decir, el día 9 de abril es el último día válido para formalizar el pago, en caso de no recibir el pago pasaremos al siguiente correo recibido por orden de llegada. Los jugadores que estén como reserva serán debidamente notificados, así como los jugadores que no hayan conseguido plaza.

4. FORMALIZACIÓN DE LA INSCRIPCIÓN

El precio del torneo es de **35€ por jugador**. Dentro del precio se incluye **el desayuno y comida del sábado** que consistirá en un zumo y una pieza de bollería. La comida del sábado será informada vía whatasapp y pedimos que se nos informe de cualquier tipo de intolerancia y alergia, la comida será en el Bar Navarro que está al lado del club.

Con referencia a la comida, cada jugador se encargará de apuntar y pasar a la organización los platos que elegirá, así como de avisar si el jugador tiene alguna **intolerancia o alergia**.

Por otro lado, la comida no es obligatoria en el bar que se ha reservado para ello, pero el dinero de la inscripción correspondiente a la comida **no** será devuelto si el jugador decide ir a comer por su cuenta, en cualquier caso, si no se va a asistir a comer se deberá de avisar a la organización para poder hablarlo con los encargados del restaurante.

Una vez recibido el pago se formalizará la inscripción.

5. FORMATO DEL TORNEO Y CREACIÓN DE LISTAS

- Listas a 2000 puntos
- Se utilizarán las FAQs publicadas por WTC disponibles para su descarga en: <http://worldteamchampionship.com/wtc-rules/>
- Se utilizarán las reglas del Chapter Approved más reciente publicado.
- Se usará el reglamento de “Décima edición de Warhammer 40k”. Se usará el último listado de FAQs y erratas en inglés, publicado por GW en warhammer Community y además el documento de FAQ publicado por WTC a través de su página web <http://worldteamchampionship.com/wtc-rules/>
- Se utilizarán los Index disponibles y los codex de décima edición publicados hasta la fecha 1 de octubre de 2025 (Pudiéndose ampliar para amoldarse a las fechas de publicación del balance).
- Se permite Forgeworld exclusivamente lo incluido en la aplicación oficial de GW.
- NO están permitido Legends.

- En las listas se deberá especificar CLARAMENTE cuál es el señor de la guerra del ejército, así como los enhancements pertinentes. El cual no podrá modificarse en todo el torneo.

6. BASES DE PINTURA Y REPRESENTACIÓN

En cuanto a la representatividad somos bastante flexibles en este tema, pero con ciertas limitaciones. Sirva a modo de ejemplo que no hay problema en usar marines pintados como ultramarines como si fueran manos de hierro, pero por ejemplo no se puede usar un Rhino como si fuera un Predator, en cualquier caso, si se tuviera cualquier duda con respecto a la validez de una miniatura o conversión poneros en contacto con nosotros para validar dicha miniatura. En definitiva, se trata de que no haya posibilidad de errores o equivocaciones, puedes llevar una unidad donde un muñeco lleva un plasma, otro un bolter pesado y otro un combifusion y decir que todos llevan bolter, pero no al revés, si se tiene cualquier duda al respecto recomendamos encarecidamente preguntar antes a la organización para estar seguros y que no haya problemas a posteriori. El ejército debe estar completamente pintado incluyendo las peanas con un mínimo de 3 colores y con sensación de acabado. Está permitido el uso de Bits fabricados en 3D y miniaturas fabricadas en 3D de marcas alternativas reconocidas (consultar en casos de duda) siempre y cuando respeten el tamaño original de la miniatura y lleven las peanas correspondientes.

7. ENVÍO DE LISTAS

Todos los jugadores deben tener un usuario en el sitio web <https://www.bestcoastpairings.com/> que es donde se gestionará el torneo. Se os inscribirá en el torneo por parte de la organización, cada jugador subirá sus listas antes de la fecha que se establezca para este menester, que se determinará más adelante a través del grupo de whatsapp, se ruega por tanto estar bien atentos a las indicaciones que se den a través de este grupo y que el grupo se use adecuadamente y no se spameen tonterías que no atañen al torneo en sí mismo. Quiero recordar que para resolver dudas que puedan ser de carácter general sí son bienvenidas las dudas a través de este canal, para dudas más concretas utilizar la vía del email para resolverlas.

8. PUNTUACIONES

Para ganar la ronda se deberá conseguir al menos 1 punto. Aclararemos en este punto también que queda totalmente prohibido pactar resultados, salvo causa de fuerza mayor, por ejemplo, si un jugador debe ausentarse por una causa de fuerza mayor estaría permitido pactar un resultado que fuese plausible, es importante poner en conocimiento a la organización de esta eventualidad en caso de que se diese el caso, pero no hay ninguna otra justificación para pactar, debemos entender que nos hemos apuntado para jugar nuestras partidas, y para pasarlo bien, pero el evento no deja de ser una competición y los pactos afectan a los resultados finales del torneo, por este motivo queda totalmente prohibido pactar, en caso de que se haga y la organización tenga constancia de que se ha pactado se incurriría en una falta grave, pudiendo incluso ser expulsados del evento los jugadores que incurran en esta falta, así es que por favor, nos hemos apuntado para jugar, así es que, Juguemos!!!

9. USO DE 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 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.

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.
- Fuego defensivo.
- Activar unidades en combate.
- Chequear moral.
- Puntuar aquello que sea posible solo con las acciones antes descritas.

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

10. CÓDIGO DE CONDUCTA

Resulta descorazonador tener que dedicar un espacio a códigos de conducta en un documento para este hobby y esta comunidad que amamos y disfrutamos cada día, pero lo cierto es que demasiado tiempo se echó la vista gorda con ciertos comportamientos escudándose en que eran casos aislados. Desde la guarida queremos condenar todo tipo de violencia, física, psicológica, social o de cualquier tipo y nos comprometemos a reflejar esta condena en todos nuestros eventos, así como espacios que utilizamos. Cualquier tipo de agresión, física o verbal hacia cualquier otro asistente, participante o no, está totalmente prohibido, huelga decir que se tomarán medidas tajantes en estos casos. “Nos adherimos al código de conducta de ITC, que en resumen viene a decir lo siguiente “El espíritu del juego: El pasatiempo de Warhammer es principalmente un medio para que las personas disfruten de su tiempo libre. Las acciones realizadas para disminuir este disfrute no están dentro del espíritu del juego. Para ITC, este juego trata sobre la competición deportiva entre dos personas. Cualquier acción que sea antideportiva no está dentro del espíritu del juego.

11. PROHIBICIONES

Se prohíbe el uso de atuendos y vestimentas provocativas o que contengan mensajes groseros o inadecuados, que muestran un lenguaje inapropiado o de incitación al odio, o aquello que el organizador determine que no es adecuado 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. 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, incluyendo piezas de reproducción que también puedan confundirse como tales.

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. Cualquier asistente que

se descubra incumpliendo esta política será retirado del torneo y excluido de futuras ediciones.

“Arte y provocación”

En ocasiones no estará 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 separatoria entre arte provocativo y 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 x ejemplo) se le pedirá que lo tape, y si se niega entonces no nos quedará más remedio que pedir al asistente que abandone el evento. Además, un elemento muy ligado a nuestro hobby es el pintado y transformación de las miniaturas, lo cual puede ser entendido como una forma de expresión artística y como tal también es susceptible de este tipo de situaciones, es ese caso se permitirá al jugador cambiar su miniatura por una inofensiva si dispone de ella, de no disponer de un reemplazo, tendrá que seguir participando sin la miniaturas o miniaturas en cuestión, así que por favor venid guapos y con vuestras figuritas limpias de casa.”

Finalmente, dada la gravedad y complejidad de un asunto tan amplio como este, cabe esperar que no hayamos pensado en todas las eventualidades que podrían ocurrir, si se diera una situación que escapa a estas normas pero que atenta contras el espíritu de estas, la organización se reserva el derecho de actuar como considere oportuno para garantizar una experiencia justa y agradables para todo aquel que venga con este mismo espíritu, aquellos que quieran enturbiar el evento no serán bien recibidos.

12. HORARIO

- Sábado 11 de abril.
 - 8:15 Recepcion de los participantes
 - 8:30- 11:45 **Primera ronda.**
 - 12:00 - 15:15 **Segunda ronda.**
 - 15:15- 17:15 Descanso comida.
 - 17:30 - 20:45 **Tercera ronda.**

En el tema de la comida, contamos como siempre con el Bar Navarro que nos ofrecerá un menú que os será comunicado vía whatsapp.

13. PREMIOS Y REGALOS

- Primer clasificado.
- Segundo clasificado.
- Tercer clasificado.
- Mejor pintado (seleccionado por la organización).
- Último clasificado (por qué también lo merece).

14. HOUSE RULES

Se utilizarán las FAQs publicadas por WTC disponibles para su descarga en:
<http://worldteamchampionship.com/wtc-rules/>

A lo largo del torneo habrá arbitraje activo, entiéndase los árbitros podrán intervenir en la partida sin la solicitud de los jugadores para corregir desde reglas mal aplicadas, hasta trampas deliberadas, pasando por malos comportamientos y otras contingencias, intentando siempre minimizar el impacto en la experiencia de los participantes en la medida de lo posible.

15. TRATAMIENTO DE LA ESCENOGRAFÍA

Toda la escenografía será tipo WTC homologado por WTC. “Habrá posible añadido de House Rules posteriormente”.

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 DEL MISMO.