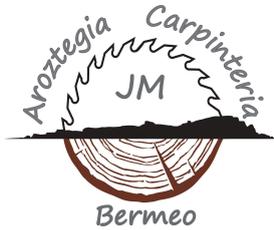




1. Presentación
2. Datos del Evento
3. Preinscripción
4. Formalización de la inscripción
5. Formato del torneo y creación de listas
6. Bases de pintura y representación
7. Envío de listas
8. Sistema de emparejamientos
9. Puntuaciones
10. Uso del reloj de ajedrez
11. Código de conducta
12. Prohibiciones
13. Premios
14. Horarios
15. House rules
16. Tratamiento de escenografía
17. Cobertura Audiovisual

# -Patrocinadores y Colaboradores-



## 1. PRESENTACIÓN VI GT BERMEO

Desde el club BREE nos alegra anunciar el VI GT de Bermeo de 40k. Primeramente queremos presentarnos. Bree es un club situado en la Villa de Bermeo, somos un grupo de amigos que nos apasiona el Warhammer, como a todos vosotros. Pretendemos organizar, como todos los años, este torneo y dedicarnos en cuerpo y alma para intentar 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. Añadir además que este año el GT de Bermeo formará parte del circuito de torneos válidos para el ranking WTC que da acceso a la posibilidad de formar parte del equipo que nos representará a todos en el Mundial.

## 2. DATOS DEL EVENTO

Fecha: 3 y 4 de mayo de 2025.

Lugar Bermeo (Bizkaia)

Dirección: Frontón Artza de Bermeo C/Fraile Ieku S/N

Teléfono de información: 658756835 (WhatsApp)

Email de contacto: gtbermeo40k@gmail.com

Plazas: esta vez contaremos con 30 plazas para equipos de 6 personas lo que nos deja con un total de 180 participantes.

## 3. PREINSCRIPCIÓN

El día 23 de Febrero 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 gtbermeo40k@gmail.com indicando el nombre del equipo, marcar quien es el capitán así como su número de teléfono. Los primeros 30 emails recibidos serán los 30 equipos 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 28 de marzo (la organización se reserva la posibilidad de ampliar el plazo de preinscripción), es decir, el día 2 de marzo 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 equipos que estén como reserva serán debidamente notificados así como los equipos que no hayan conseguido plaza.

## 4. FORMALIZACIÓN DE LA INSCRIPCIÓN

El precio del torneo es de 300€ por equipo, es decir, 50€ por jugador. Dentro del precio se incluye el desayuno del sábado y del domingo que consistirá en un zumo y una pieza de bollería, regalo de bienvenida.

Una vez recibido el pago se hará llegar a cada equipo un formulario para rellenar con los datos específicos de cada integrante del equipo:

Nombre del equipo

Capitán: Email BCP - Nick / Nombre - teléfono móvil

Jugador 2: Email BCP - Nick / Nombre - teléfono móvil

Jugador 3: Email BCP - Nick / Nombre - teléfono móvil

Jugador 4: Email BCP - Nick / Nombre - teléfono móvil

Jugador 5: Email BCP - Nick / Nombre - teléfono móvil

Jugador 6: Email BCP - Nick / Nombre - teléfono móvil

Una vez recibidos todos los datos de cada equipo se procederá a la creación del grupo de capitanes y la inscripción estará formalizada.

## 5- FORMATO DEL TORNEO Y CREACIÓN DE LISTAS

- Equipos de 6 participantes
- 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/>
- Dentro de cada equipo no podrá repetirse la misma “Faction Keyword”: Imperial Knight, Chaos Knights, Tyranids, Genestealer cults, Tau Empire, Astra Militarum, Traitoris Astartes [Legion], Orks, Thousands Sons, Death Guard, Legiones Daemonica, Grey Knights, Drukhari, Asuryani, Ynnari (ocupa siempre el slot ASURYANI y además el Drukhari si la lista incluye Drukhari), Adeptus Astartes [Chapter], Adeptus Custodes, Adeptus Ministorum, Necrons, Vottan, Adeptus Mechanicus, Astra Telepathica, Officio Assassinorum, Inquisition, Servants of the Abyss, Elucidian Startriders, Gellerpox Infected.
- Se utilizaran los Index disponibles y los codex de décima edición publicados hasta la fecha 20 de Abril 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 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 para este menester, que se determinará más adelante a través del grupo de whatsapp de capitanes, 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. 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.

Aclarar, y este es un tema que la organización nos parece MUY importante, que ser capitán conlleva una serie de obligaciones, por tanto cuando un equipo escoja a su capitán, que esta persona sea consciente de sus obligaciones, las cuales son conocer el uso de la herramienta necesaria para inscribir a sus compañeros (BCP), y en caso de no saber cómo funciona encargarse de aprender a hacerlo, transmitir todos los mensajes importantes que se

comuniquen en el grupo de capitanes a sus jugadores, ya que no hacerlo puede suponer hacer mal las cosas o no hacer algo que se ha solicitado que se haga y que suponga posibles penalizaciones a su equipo, se debe saber como se suben las listas y ayudar a sus compañeros a hacerlo si desconocen el proceso, etc..... Es decir, ser capitán no es ser una persona que está en un grupo sin más, se tienen OBLIGACIONES y se es el responsable de que su equipo cumpla con los requisitos exigidos por la organización en cada momento. En general, todos o casi todos hemos participado en muchos torneos y sabemos más o menos como va la aplicación, encargarnos por tanto de que vuestros compañeros hagan las cosas que hay que hacer de la forma correcta y en plazo. Desde la organización, si hay un equipo nuevo en esto de los torneos y desconoce todos los procesos estaremos encantados de ayudaros en vuestra primera vez, tomad nota y aprender para futuros torneos, pero los que tenéis ya más experiencia, por favor, haced las cosas por vuestros medios y acudir a la organización solamente en caso de necesidad y que no tenga que hacer la organización vuestro trabajo, comprended que organizar un evento tan grande ya supone mucho trabajo para la organización.

## 8- SISTEMA DE EMPAREJAMIENTOS

- Paso 1: Ambos equipos ofrecen una lista boca abajo (defensor) y cuando estén las dos, se tira 1 dado para ver que defensor empieza eligiendo mesa, después se descubren simultáneamente.
  - Paso 2: A cada lista ofrecida, el equipo rival le asigna dos listas boca abajo (atacantes), descubriéndose 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. Cualquier jugador que considere que un rival le está haciendo "Timing" puede solicitar que un árbitro vaya a su mesa a controlar el tiempo, este árbitro dará un margen de 10 minutos por turno. De igual manera si un jugador prevé que la partida pueda ser propensa a este tipo de mala conducta, puede solicitar un árbitro desde el principio.

## 9- 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:

VP Difference	Game Points Player A	Game Points Player 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	17	3
41-45	18	2
46-50	19	1
51+	20	0

Para ganar la ronda un equipo deberá conseguir al menos 71 puntos, sigue siendo más difícil ganar en Bermeo que en ningún otro lado, conservamos por tanto la esencia de lo que se quiere conseguir.

Haremos en este punto una pequeña aclaración, queremos dar importancia al resto de criterios que se tienen en cuenta en las clasificaciones. Somos conscientes que el empate es a lo que va a tender todo el mundo, por tanto, conseguir cada punto es fundamental. Aclaremos 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!!!

#### 10- 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.

## 11- 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 Bree 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 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.

## 12- 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 contra 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.

### 13- HORARIO

Sábado 3 de Mayo.

8:00 Reunión de capitanes y check in en BCP.

8:15 Pairings

8:30- 11:45 Primera ronda.

11:45 Pairings

12:00 - 15:15 Segunda ronda.

15:15- 17:15 Descanso comida.

17:15 Pairings

17:30 - 20:45 Tercera ronda.

Domingo 4 de Mayo.

8:00 Pairings

8:15 - 11:30 Cuarta ronda.

11:30 Pairings

11:45-15:00 Quinta ronda.

15:00 entrega de premios

El tema de la comida, este año contamos con una empresa de catering para darnos de comer, nos comunicaremos por correo electrónico para recoger la comida de cada uno. La comida no está incluida en el precio de la inscripción, queremos dejar la libertad a los equipos que prefieran gestionar la comida por sí mismos y no obligarlos a comer la comida que propongamos, eso sí, quienes vayan a gestionar la comida por su cuenta les pedimos encarecidamente que hagan sus reservas con tiempo para poder cumplir con los tiempos establecidos en el horario.

#### 14- PREMIOS Y REGALOS

- -Trofeos: Habrá uno para cada miembro del equipo, los campeones además se llevarán una txapela.
- -Mejor equipo
- Segundo equipo clasificado
- -Tercer equipo clasificado
- -Mejor jugador individual
- -Mejor pintado (trofeo individual, seleccionado por la organización)
- -Último equipo clasificado (por qué también lo merecen)
- -Además TODOS los participantes recibirán un detalle de bienvenida y habrá sorteos para todos los equipos.

#### 15- 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.

#### 16- TRATAMIENTO DE LA ESCENOGRAFÍA

Toda la escenografía será tipo WTC homologado por WTC a excepción de una mesa que será del formato recomendado por Games Workshop para juego equilibrado .  
"Habrá posible añadido de House Rules posteriormente".

## 17- COBERTURA AUDIOVISUAL

Durante el evento se tomarán fotos y videos en diferentes momentos y situaciones, estos serán utilizados para la difusión del evento a través de nuestras redes sociales.

Del mismo modo, una de las mesas y el ambiente en general del evento será retransmitido en directo por Twitch por el canal Paladines de Terra, al leer estas bases autorizas a Bree y a Paladines de Terra a poder usar todo el material audiovisual mencionado, en caso de tener alguna objeción puedes escribirnos al email [gtbermeo40k@gmail.com](mailto:gtbermeo40k@gmail.com) para indicarnoslo y poder avisar a las personas involucradas en todo el capítulo audiovisual.

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.