

# WARHAMMER 40,000 KILL TEAM

BASES PARA JUEGO ORGANIZADO

## IBERICON



## TOMO I: ¿DE QUÉ VA TODO ESTO?

**La Ibericon League** surge con la ambición de poder proveer de un circuito nacional de torneos, entorno a los cuales, **fomentar un espíritu de comunidad y competición sana**, donde las diferentes regiones aportan su granito de arena para aspirar a una necesidad mayor y abordar con justicia e igualdad el reparto de los Golden Tickets entregados por Games Workshop.

En lugar de realizar esfuerzos individuales los principales organizadores de torneos nos hemos juntado en torno a una misma bandera: **La Ibericon League**.

Esta liga, o circuito de torneos se encuadran en el año natural, empezando en octubre del año en curso y finalizando en julio del año siguiente, además se aspira a realizar un ranking más justo y equitativo que el ranking ITC.

Tener un ranking propio nos permitirá realizar torneos donde repartir en igualdad dichos tickets y tratar de ayudar en la financiación de los vuelos.





## TOMO II: EQUIPO DIRECTIVO Y FORMATO DE PARTICIPACIÓN

En esta nueva organización de **La Ibericon League** las decisiones se tomarán de forma consensuada mediante votaciones realizadas por todos sus miembros.

El presidente tendrá voto de calidad en caso de empate. Tras votación de todos los organizadores que forman La liga Ibericon, los cargos para este segundo año son plenamente públicos y los siguientes:

- **Presidente:** \_\_\_\_\_ Rudy
- **Vicepresidente:** \_\_\_\_\_ Nasser
- **Tesorero:** \_\_\_\_\_ Jon Sao
- **Secretario:** \_\_\_\_\_ Lazarast
- **Secretario:** \_\_\_\_\_ Tore8
- **Vocal:** \_\_\_\_\_ Qiqems
- **Vocal:** \_\_\_\_\_ Lucas Carrón

La junta de socios tomarán como se ha dicho, las decisiones por votación a mano alzada o secreta si así se requiere y siempre velando por los intereses generales de la comunidad y sus miembros. **Ninguno de los miembros percibirá incentivo o salario alguno por todo este trabajo.**

**La directiva se reelige anualmente**, intentando que todos los miembros sientan que pueden participar más activamente y ningún ejerce más poder que otro a la hora de toma de decisiones. Los miembros que salen del mandato, pueden decidir volver a presentarse en caso de ser necesario.

## TOMO III: REQUISITOS MÍNIMOS PARA PARTICIPAR EN LA LIGA

### **Para participar en la liga como organizador se debe solicitar:**

- La entrada en la estructura al equipo directivo de la misma, y tener un miembro dentro que funcione como padrino.

### **- Comprometerse a la aportación que debe realizar cada comunidad, cantidad que será establecida al comienzo de la liga para el sostenimiento del viaje y realizar una observancia de mínimos en sus torneos a saber:**

- Rondas de al menos 105 minutos (1 hora y 45 minutos). El tiempo de ronda dependerá del lugar donde se realice el evento. Entendemos que muchos torneos se realizarán en tiendas con un horario comercial y no podrán aplicarse los 105 minutos recomendados. De ser este el caso, la ronda podrá ser de forma excepcional de 90 minutos (1 hora y media) quedando debidamente justificado y avisando previamente a los jugadores.

- Mesas con la escenografía adecuada para KT ya sean de las cajas de las temporadas pasadas o de la presente o elementos adaptados a esta, no siendo elementos válidos elementos con bases, escenografía que no cumpla con las medidas establecidas y necesarias para el juego (independientemente de que sean oficiales de GW o no) en todo caso el organizador podrá remitir fotos a la organización para su aprobación.

- En los top de los grandes eventos y en el invitacional será obligatorio el uso de reloj por parte de los jugadores. Serán ellos los que tendrán que buscar la forma de disponer de dicho reloj.

## TOMO IV: PARTICIPANTES Y ESTRUCTURA DE LA MISMA

### **Las comunidades participantes en la Ibericon League para este año son:**

Madrid, Torredembarra, Valencia, Cantabria, Valladolid, Granada, Almería, Sevilla, Murcia, A Coruña, Bizkaia, Vitoria, Navarra, Pamplona, Zaragoza, Gerona, Mallorca, Barcelona, Andorra, Alicante, Málaga y Asturias.

Cualquier comunidad o tienda interesada puede participar siempre y cuando tenga compromiso con la competición y contribuyendo con la aportación establecida por comunidad.

**La fecha límite para los torneos será del 23 de Julio** (Tras el cierre de La Caba Norteña), para poder gestionar el invitacional con tiempo.

Puede ponerse en contacto con la liga en el correo: **ligaibericonespana@gmail.com**

## TOMO IV: PARTICIPANTES Y ESTRUCTURA DE LA MISMA

Las comunidades limítrofes no se pisarán en la medida de lo posible analizándose en cada caso, pero el espíritu desde luego es que los torneos de La senda de Bronce sean en diferentes fechas en las comunidades adyacentes.

En cuanto a las 3 vías de entrega de los billetes será la siguiente:

### **BILLETE DORADO:**

Este año se entregarán 3 Billetes dorados. Se disputarán en el Invitacional que se celebrará en septiembre del 2024 donde participarán los campeones de los Silver Tickets y los 32 jugadores que tengan acceso al invitacional.

### **SILVER TICKETS:**

Uno de los tickets dorados será disputado por 4 de los campeones de los tickets plateados que se repartirán respectivamente en:

- |                           |                       |                    |
|---------------------------|-----------------------|--------------------|
| - Nacional de Valencia    | - Andalucía           | - La Cabra Norteña |
| - Campanas de Torrembarra | - Major de Valladolid | - Major de Madrid  |

**Estos 6 torneos otorgan un vale, pero solo los 4 mejores por puntos clasificarán para el Invitacional de agosto.** Dichos 4 participantes se enfrentarán en una semifinal y final posterior en pos de ganar el billete dorado. En el caso de que un participante gane **2 torneos** de los dichos anteriormente tendrá su **semifinal ganada**, en el caso de que gane **3 torneos** tendrá una **victoria extra al enfrentarse a su rival**, si alguien ganara los 4 eventos obtendría directamente el billete dorado.

El formato de este torneo será de dos días a doble eliminación, presumiblemente **a 9 rondas**. No obstante, a falta de cálculos y cierre dicho formato, al igual que los silver tickets, podrán someterse a cambio para ajustar los emparejamientos y permitir un mejor desarrollo de la competición.

### **LA SENDA DE BRONCE:**

Para escoger a los 32 jugadores que participaran en el Invitacional hay dos caminos:

**1º. Conferencias:** Las comunidades se recogerán en 5 conferencias, las cuales desglosamos al final. Dichas conferencias aportaran a los 4 mejores jugadores por la puntuación de la Ibericon League. Llegando a sumar 20 de las 32 plazas.

- **Conferencia Centro:** Madrid, Castilla y León y Castilla La Mancha
- **Conferencia Norte:** Galicia, Asturias, Cantabria, País Vasco, Navarra, La Rioja.
- **Conferencia Noreste:** Cataluña, Aragón y Andorra.
- **Conferencia Este:** Comunitat Valenciana, Illes Balears, Murcia.
- **Conferencia Sur:** Andalucía, Ceuta, Melilla y Extremadura.

**2º. Ranking Nacional:** Los doce mejores jugadores que no hayan ganado una plaza por las conferencias ni por el silver ticket serán los participantes finales.



## **TOMO V: SANCIONES Y REGLAMENTO INTERNO:**

En el caso de que una comunidad no cumpla con los compromisos acordados a nivel económico y tiempo se procederá a retirar dicha comunidad durante un año en la que no podrá participar en la competición Ibericon.

Tras esto, los diferentes TOs votaran para la readmisión de dicha comunidad.

En caso de reincidencia con los incumplimientos se podrá proceder a la expulsión de dicha comunidad.

En cuanto a los jugadores, se establecerán los siguientes criterios de amonestación (previo aviso de los TO), sanción leve (no cuenta ese torneo para el jugador), y sanción grave (expulsión del circuito)

### **AMONESTACIÓN**

- \* Perder tiempo reiteradamente
- \* Malas contestaciones subidas de tono

### **SANCIÓN LEVE**

- \* Actitud manifiestamente hostil hacia el jugador o el árbitro
- \* Reiteración de las anteriores

### **SANCIÓN GRAVE Y EXPULSIÓN DEL CIRCUITO:**

- \* Amañar partidas/acordar empates
- \* Reiteración de las anteriores
- \* Discusión con los árbitros

## **TOMO VI: CRITERIOS DE DESEMPATE DE PARTIDAS:**

En grandes torneos o aquellas partidas en donde se necesite un ganador claro para el desarrollo del evento o de la liga, se establecerán los siguientes criterios de desempate

- 1- Puntos de **victoria de primarias**.
- 2- Secundarias **maximizadas**.
- 3- Mayor **número de objetivos controlados** al terminar la partida.
- 4- **APLs restantes** al final de la partida.
- 5- Miniaturas en mesa.
- 6- Tirada a dado.

## TOMO VI: CONCLUSIÓN Y OBJETIVOS:

Durante este segundo año, el objetivo de esta organización consiste en:

- Aumentar lo ya generado el primer año en cuanto a comunidad y estructura de la competición.
- Ser más transparentes y organizar todo mejor para intentar que los jugadores se sientan representados en su totalidad.
- Crecer y formar una red informativa amplia, para que todo jugador que lo desee pueda estar bien informado de cómo va evolucionando la liga y las diferentes comunidades.

Por finalizar, como el año anterior, **la idea es poder recaudar parte del costo de los billetes de avión para los ganadores del Golden Ticket** y así poder **ayudar a nuestros campeones a costearse el viaje** y tener representación española en el mundial.

**Este Mundial 2024 se realizará nuevamente en el Hyatt Regency Atlanta, en las fechas del 20 al 24 de noviembre.**

**El alojamiento quedará a cargo de los ganadores.** La organización facilitará el contacto de dichos ganadores en caso de que no se conozcan, para que puedan compartir alojamiento y abaratar costes si así lo desean.

Las fechas y lugar del torneo mundial puede sufrir cambios, los cuales quedan a cargo y bajo responsabilidad de Games Workshop. La organización de Ibericon queda exenta de responsabilidad de los cambios de fechas, cancelaciones o posibles modificaciones que realice Games Workshop.

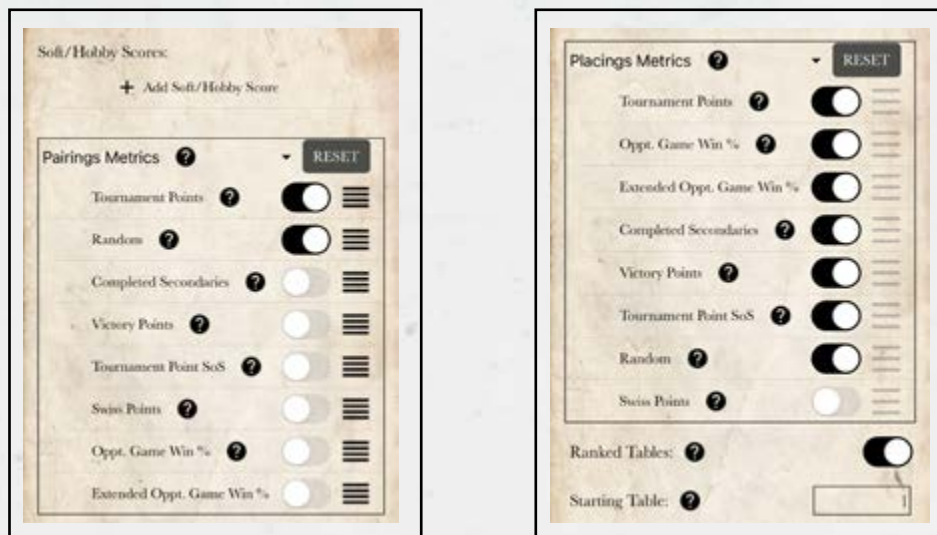
La organización de Ibericon se reserva el derecho de cambio, modificación, ajuste o cancelación de bases o eventos a realizar intentando comunicarlo 15 días antes de los cambios si fuese posible

A continuación, encontraréis un anexo a modo de guía como bases generales de los torneos a realizar, no son de obligado cumplimiento, pero sí recomendable para tener un criterio unificado en todos los torneos que se realicen.

## 1.0 DETALLES DEL EVENTO

### 1.1 SISTEMA DE TORNEO

El torneo será gestionado por la App Best Coast Pairings de forma que permita una automatización de los emparejamientos y las puntuaciones. Los criterios de emparejamiento recomendado serán los siguientes;



No obstante, queda a discreción del TOs cambiar estos parámetros según considere necesario o no para su comunidad y/o torneo.

### 1.2 PRECIO

Entendemos que la casuística de cada TO, Organizador o tienda implicará que el importe sea de una determinada cantidad u otra. No obstante, para evitar competencias desleales entre organizaciones de una misma comunidad o conferencia, así como un estándar de precios, se recomienda un mínimo de 8 € siempre teniendo en cuenta el importe que se dé en premios, pagos de local y derivados, así como el importe que se destine a la liga.

Reiteramos en que esto es una recomendación y que el criterio final queda a decisión de los organizadores

### 1.6 ¿QUÉ ES EL GOLDEN TICKET?

El Golden Ticket es un premio especial otorgado por Games Workshop, al ganador del torneo de la Final de Ibericon que le dará un pase directo al Torneo Mundial de Kill Team que se celebrará en USA (pendiente por confirmar ciudad)



## 1.7 CONDICIONES

La Ibericon League (A los cuales nos referiremos a ellos como **La Organización**) se harán cargo del pago del billete de avión hasta un importe máximo fijado entre los 500 - 600 euros por billete.

Estos valores pueden cambiar teniendo en cuenta los importes aportados para cada comunidad. Estos importes son orientativos y podrán oscilar dependiendo siempre del dinero recaudado, de modo que si se puede llegar a pagar el importe íntegro del vuelo porque la recaudación lo permite, La Organización se hará cargo de ello. De no ser así, el ganador tendrá que aportar el importe restante hasta llegar al precio del billete.

**Ninguna de las cuantías serán entregadas en efectivo**, el vuelo será comprado por La Organización y principalmente con salida desde Madrid (España), a no ser que el participante lo requiera desde otro lugar y complementa el importe del vuelo aportado por La Organización.

## 1.8 OBLIGACIONES

El ganador o participante que reciba el Golden Ticket y acepte las condiciones, al realizar el viaje, estará obligado a participar en el torneo. Este respetará las normas de convivencia y deportividad tanto con sus compañeros de habitación, así como con los participantes y la organización de todo el evento.

Games Workshop se reserva el derecho de cambio y anulación ante cualquier de las condiciones descritas, pudiendo el ganador declinar el viaje o el premio en cualquier momento en el que estas condiciones cambien.

La Ibericon League no se hace responsable de cambios, cancelaciones que provengan de Games Workshop, aerolíneas y derivados, así como daños y/o lesiones que se puedan producir durante el viaje.

## 2.0 CREACIÓN Y PINTADO DEL KILL TEAM

### 2.1 CREACIÓN DEL KILL TEAM

Necesitarás una lista de hasta 20 agentes como máximo para participar en este evento, más tres barricadas. Los detalles para seleccionar tu lista competitiva se pueden encontrar en la página 90 del Libro Básico de Kill Team.

Los jugadores pueden crear y usar sus barricadas para adaptarse al trasfondo de su ejército, siempre que sean iguales en tamaño (2" de ancho y 1" de altura) y forma como las que se encuentran en los citados sets.

Los rosters de los equipos que lo necesiten (Void Dancers, Clado, Inquisición, Warp-coven, Blooded, Legionarios, Intercesores, necrones y cualquier otro donde el roster sea importante) se deberán entregar al llegar a los organizadores, el resto de facciones de declararán en la primera ronda. Las opciones de armamento podrán no estar perfectamente representadas, pero deberán ser fáciles de identificar para el rival en todo momento y no dar lugar a confusión.

## 3.0 MESAS, ESCENOGRAFÍA Y MISIONES

Cada uno de los tableros de juego del torneo contará con escenografía previamente colocada por la organización, que velará por que esta sea lo más equilibrada posible en el caso de entornos abiertos.

**En caso de disconformidad de alguno de los jugadores, UN ÁRBITRO podrá encargarse de realizar los ajustes necesarios para la conformidad de ambos participantes.**

Con el objetivo de ahorrar tiempo y agilizar los tiempos de torneo, las mesas estarán previamente montadas con sus misiones (objetivos primarios). En cada mesa encontrareis una copia de la misión asignada a esa mesa.

**Cualquier cambio que se quiera realizar en la escenografía u objetivos/misión deberá ser consultada y aprobada previamente por la organización.**

**Los mapas y las misiones serán revelados al comienzo de la primera ronda.**



## 4.0 CÓDIGO DE CONDUCTA Y NORMAS

### 4.1 POLÍTICAS DE CONDUCTA DEL JUGADOR

Lo más importante en cada evento que organizamos es que disfrutes jugando. Por eso esperamos de los jugadores un cierto código de conducta.

**Queda terminantemente prohibido exhibir de forma directa (ropa, parches...) o indirecta (minis, estandartes...) cualquier tiempo de simbología ofensiva, racista, machista, xenófoba y/o todas aquellas actitudes que inciten al odio o a la polémica social entre los participantes o la organización.**

**Cualquier jugador que presente un estado cuestionable para jugar, sea por el abuso de cualquier sustancia o bebida y que se refleje en el comportamiento y actitud, podrá ser expulsado por la organización de forma inmediata, sin derecho a devolución o retribución económica por no finalizar el evento.**

Cuando llegues a tu mesa, saluda a tu oponente, preséntate y comienza el juego. Esperamos que los jugadores se traten unos a otros positivamente y demuestren deportividad a lo largo de cada juego.

Se espera el máximo nivel de competitividad, pero también se espera el máximo nivel de deportividad en las mesas, no se permitirán malos gestos, palabras o broncas, ni por supuesto nada que se asemeje a las trampas.

Se debe recordar mantener el máximo respeto al rival y al evento en el que estáis.

Se recomienda encarecidamente hablar mucho en cada partida y realizar todas las jugadas con intención.

Si una intención ha sido aceptada no se puede revocar jamás.

Se espera que ningún jugador oculte opciones que tiene su KT a preguntas de un rival que esta estableciendo intenciones.

### 4.2 ARBITRAJE Y ORGANIZACIÓN

Durante el torneo estaremos varios árbitros de reconocido prestigio por el lugar, rogamos que nos solicitéis tanta ayuda como sea necesaria

Los árbitros estarán a tu disposición durante todo el torneo y tendrán la última palabra en todas las reglas del juego y problemas entre los participantes.

Sin embargo, las resoluciones individuales nunca son un precedente vinculante. Es un juego, no un tribunal de justicia. Los fallos siempre están presentes al basarse en interpretaciones correctas de las reglas.

Cuando se solicite la asistencia de un árbitro, tened preparadas las reglas o regla para esa cuestión concreta. Los árbitros /organizadores están facultados para detener en cualquier momento casos de juego ilegal, con o sin la solicitud o intervención específica de algún jugador.

Si un jugador tiene dudas en cualquier momento, siempre sera bienvenido a consultar a cualquier arbitro, organizador o incluso compañero si no interrumpe de forma continuada el juego de este.

**Por ello siempre será mejor las asistencia de un árbitro.**

## 5.0 FORMATO DE TORNEO

### 4.3 ABANDONO DEL TORNEO Y/O PARTIDA

Se espera que se haga el mejor esfuerzo para jugar las partidas, no obstante, entendemos que existen motivos por los que un jugador deba abandonar el evento.

Aun así, si algún jugador concede la partida sin causa justificada o decide dejar de jugar alguna ronda para luego seguir, se considerará una falta leve y obviamente quedará fuera del evento.

Si este tipo de actos, son reiterados en diversos torneos por parte del mismo jugador, la tercera vez que se proceda a una falta leve por este tipo de actuaciones se considerará grave y quedará fuera del circuito Ibericon

### 5.1 PUNTUACIÓN

Las puntuaciones serán subidas a la App BCP por los árbitros o jugadores, según considere la organización.



### 5.2 EMPAREJAMIENTOS Y CLASIFICACIÓN

En caso de resultar participantes impares, por abandono o no haberse presentado algún jugador, en cada ronda un jugador quedará sin pareja, recibiendo así un Bye. Dicho jugador recibirá la mitad de puntos de victoria de misión (8) y operaciones tácticas (3).

Cuando un jugador conceda la partida, la perderá automáticamente. Su oponente puntuará el máximo de puntos de victoria (22).

Como detalle y aclaración a este último punto, la organización y los árbitros entendemos que **conceder la partida por motivos ajenos puntuará como bye y conceder por objeción propia equivaldrá a una puntuación 0/22 a favor del jugador que decide jugar.**

Es decir; si un jugador sea por circunstancias como problemas de transporte, tráfico denso, o similar no se presenta en primera ronda (siendo valorable en algunos casos incluso la segunda) su oponente ganará puntuando lo correspondiente a un bye.

Por otro lado si un jugador presente se niega a jugar la partida contra su oponente, este recibirá 0 puntos de victoria y su oponente los 22 puntos.

Se darán situaciones donde la partida estará sentenciada de forma drástica en los últimos turnos (quedando dos miniaturas en mesa, imposibilidad de realizar secundarias, etc...)



## 5.0 FORMATO DE TORNEO

En ese caso y con el fin de agilizar la ronda, ambos jugadores podrán hacer un ejercicio de "predicción" y lógica de los posibles puntos que se puedan completar para terminar dicha ronda. Con esto evitamos en algunos casos tener que pasar por los turnos restantes de forma completa cuando queda claro que el oponente perdedor no podrá hacer nada e implicará un juego en solitario por su oponente paseando por la mesa.

Esto contará como Asolación, donde los puntos de cada uno de los jugadores se mantienen. En ningún momento esta opción se considerará abandono o concesión de partida. En cualquier caso los árbitros siempre estarán para resolver estas situaciones.

### 5.3 TIEMPO POR RONDA

El tiempo por ronda será de **1h y 45 minutos**, dejando 5 minutos más para el cierre de las partidas.

Si uno de los dos jugadores lo solicita el reloj será obligatorio

(Una aplicación móvil bastará para ello)

### 5.3 CRITERIOS DE DESEMPATE

En caso de empate al finalizar las rondas se atenderá al siguiente orden:

- 1- Puntos de victoria de primarias que excedan del máximo.
- 2- Secundarias maximizadas.
- 3- Mayor número de objetivos controlados al terminar la partida.
- 4- APLs restantes al final de la partida.
- 5- Tirada a dado.

### 5.3 HORARIO Y PUNTUALIDAD

El horario se establecerá por la organización previamente, de forma que los jugadores conocerán del tiempo del que disponen tanto por ronda como por el evento en general.

De este modo, y siempre a discreción de la organización, tienda u asociación, **los árbitros pueden cortar la partida en el momento en el que se supere el tiempo máximo establecido.**

**ESTE CORTE SE TIENE QUE APLICAR DE FORMA JUSTA Y GENERAL A TODOS LOS PARTICIPANTES INDEPENDIENTEMENTE DE QUIENES O QUE SE ESTE JUGANDO EN ESA RONDA.**

Es decir, si dos jugadores se están jugando el tercer puesto o la semifinal, no se ampliará el tiempo más de lo debido, se cerrará la partida con la puntuación tal cual esté.

**Puntualidad;** Pedimos respeto tanto hacia al oponente como a la organización y esperamos que no se incurra en demoras y faltas de puntualidad constante.

Igualmente, siempre seremos flexibles ante posibles retrasos justificados.

No obstante, al inicio de la primera ronda (teniendo previamente media hora de check-in) sólo se concederán 10 minutos de cortesía, después de los cuales se dará la partida por concedida por parte del jugador que llegue tarde.

## 5.0 FORMATO DE TORNEO

Los tiempos recomendados son los siguientes:

Secuencia de misión previa  
a la batalla:  
**15 minutos (para ambos jugadores)**

Primer punto de inflexión:  
**15 minutos por jugador.**

Segundo punto de inflexión:  
**12 minutos por jugador.**

Tercer punto de inflexión:  
**10 minutos por jugador.**

Cuarto punto de inflexión:  
**8 minutos por jugador.**



## 6.0 NOTAS DE LA ORGANIZACIÓN

Como detalle a tener en cuenta, en esta ocasión queremos aclarar a los participantes los siguientes puntos:

- Entendemos que todos los participantes tienen una base de experiencia mínima en el juego. No obstante, también sabemos que no todos juegan a la misma velocidad. Por eso, para fomentar un juego justo e imparcial para todos, **CUALQUIER JUGADOR PODRÁ SOLICITAR RELOJ** al inicio de la partida si considera que es necesario para el correcto desarrollo de la misma.
- Se jugará con cualquier FAQ y DS que salgan una semana antes del evento, en caso de un evento grande, lo recomendable serían dos semanas antes. Si saliera después no sería de aplicación. En todo caso se aplicaran las siguientes aclaraciones:

**-Ningún despliegue en ITD puede realizarse saltándose la normativa de su propia táctica de facción**



