

WARHAMMER
40,000

KILL TEAM

BASES PARA JUEGO ORGANIZADO 2025



TABLETOP

WARZONE



LOCALIZACIÓN DEL EVENTO

La Nave se encuentra en el distrito de Villaverde, Madrid ciudad, una zona muy bien comunicada por medio de:

Metro

Parada Villaverde Bajo-Cruce (línea L3).

Más información | Metro de Madrid

Tren

Parada Puente Alcocer (línea C5).

Más información | Cercanías

Autobús

Parada Villaverde Cruce (líneas 59, 79, N13).

El evento se celebrará en las plantas intermedia y baja, dando lugar a un aforo total de 4800 personas simultáneas en un espacio de entorno a los 12 mil metros cuadrados.



PATROCINADORES

COLABORADORES



BASES JUEGO ORGANIZADO KILL TEAM

Este torneo ha sido diseñado para presentar un formato que atraiga a la más amplia variedad de jugadores posibles.

La totalidad de este documento previene del realizado por GAMES WORKSHOP para los torneos de Kill Team que se celebrarán en WARHAMMER WORLD. No obstante se han realizado ajustes mínimos en conceptos y organización para adaptarlo a nuestros eventos.

Este paquete de eventos proporciona información para la realización de torneos competitivos de Kill Team. Cada jugador deberá demostrar astucia, conocimiento del juego, tomar decisiones tácticas sólidas y seleccionar a los agentes y equipo adecuados para ganar sus partidas.

Además, en nuestros eventos queremos que nuestra comunidad se consolide y crezca para poder disfrutar de una forma sana, rebotante de buen humor, sinceridad y positividad pasando un buen rato tirando dados en la siniestra oscuridad del cuadragésimo primer Milenio.



1.0 DETALLES DEL EVENTO

SISTEMA

Warhammer 40,000: Kill Team - Matched Play

FECHA DEL TORNEO

domingo 28 de septiembre del 2025

LOCALIZACIÓN

La Nave - C. Cifuentes, 5, Villaverde, 28021 Madrid

MISIONES

Seleccionadas del Approved Operations Card Pack 2024

NUMERO DE RONDAS

3 Rondas

CREACIÓN DEL ROSTER

Se admiten todas las facciones publicadas hasta la fecha límite de enviar las listas.

HERRAMIENTAS PARA LA BATALLA

Las miniaturas incluidas en el roster, elementos de equipo necesarios, dados, reglas o cinta métrica, un juego de tarjetas de operaciones tácticas y todas las reglas relevantes y publicaciones oficiales, así como las FAQs más recientes.

Recomendamos disponer de un juego de datacards, para facilitar la consulta o revisión a la organización y los rivales, en caso de ser necesario.

Se recomienda también disponer de un lineal láser para agilizar la selección de blancos durante las partidas.



*Como no podemos predecir con exactitud el número de participantes, el sábado puede sufrir cambios en el número de rondas. En el caso de que el número de participantes sea tan alto que no permita un solo ganador indiscutible, se procederá a la ampliación de una ronda más para evitar ese empate.



1.0 DETALLES DEL EVENTO

1.1 PROCESO DE INSCRIPCIÓN

Las inscripciones se llevarán a cabo a través de la web de Freak Wars:

<https://freakwarsmadrid.com/> (Apartado torneos).

Para tener la plaza reservada, el proceso de inscripción tendrá que estar totalmente finalizado, incluido el pago. De no ser así, la plaza quedará libre. El importe de la inscripción no podrá ser reintegrado.

1.2 PRECIO

El importe de la inscripción será de 10€, comida no incluida. Recuerda que deberás tener una entrada al evento del del torneo.

1.3 CORREOS ELECTRÓNICOS PARA DUDAS

Para cualquier duda sobre cualquier aspecto del torneo:

wh-killteam@freakwarsmadrid.com

Para dudas genéricas con los torneos:

op@freakwarsmadrid.com

Y para dudas generales sobre el evento:

info@freakwarsmadrid.com

1.4 RETRANSMISIÓN E IMAGEN

Para dar una mayor difusión al torneo a Kill Team, se harán fotos para compartirlas en diferentes medios y algunas partidas pueden ser grabadas y emitidas en streaming.

Al realizar la inscripción en el torneo das tu autorización a utilizar estas imágenes, pero si no quieres que las publiquemos comunícalo a la organización.



2.0 CREACIÓN Y PINTADO DEL KILL TEAM

2.1 CREACIÓN DEL KILL TEAM

Para participar en este evento, tu Kill Team debe estar pintado. Puedes traer cualquier cantidad de operativos para formar tu equipo, y puedes cambiar su composición antes de cada partida.

El equipo universal está disponible en el Kill Team Upgrade Equipment Pack. Los jugadores pueden fabricar su propio equipo siempre que respete el tamaño y forma de los componentes originales del Upgrade Equipment Pack.

Las peanas de los operativos deben tener el tamaño correcto, que se puede encontrar en la tarjeta de datos de cada miniatura.

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.

2.2 MODELADO Y PINTURA

Será obligatorio que todas las miniaturas incluidas en el Kill Team estén pintadas, así como las barricadas. Como mínimo deberán estar con la peana terminada y 3 o 4 colores básicos, dando la sensación de acabado. 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 Y ESCENOGRAFÍA

Con el objetivo de ahorrar tiempo y agilizar los tiempos de torneo, las mesas estarán previamente montadas según los mapas oficiales.

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

Las misiones serán reveladas al comienzo de cada 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.

En estos eventos se presenta la oportunidad de conocer a otros aficionados que comparten tus intereses así como posibles amistades. Por eso, diviértete, aprende de todos y forja una comunidad sana y divertida... siempre saldrás ganando

4.2 ARBITRAJE Y ORGANIZACIÓN

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.

4.3 ABANDONO DEL TORNEO Y/O PARTIDA

Esperamos que todos los jugadores puedan terminar el torneo jugando todas sus rondas, ya que, no hacerlo puede afectar a la clasificación final.

En el siguiente punto se explica la puntuación de una partida en caso de concesión.

Si un jugador abandona el torneo sin causa debidamente justificada, se procederá a dar sus rondas restantes por perdidas.



5.0 FORMATO DE TORNEO

5.1 PUNTUACIÓN

Al finalizar una partida cada jugador podrá subir sus puntuaciones de forma autónoma o bien notificar a un árbitro para que pueda registrarla él en BCP.

5.2 EMPAREJAMIENTOS Y CLASIFICACIÓN

Los emparejamientos y clasificación se realizarán por puntos de torneo como primer criterio y como segundo:aleatorio

En caso de resultar participantes impares, 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...)

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.



5.0 FORMATO DE TORNEO

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.

de cortesía, después de los cuales se dará la partida por concedida por parte del jugador que llegue tarde.

Los tiempos recomendados son los siguientes:

5.3 HORARIO DEL TORNEO

DOMINGO 28 DE SEPTIEMBRE

08:00 - 09:00	Check - In
09:00 - 11:00	Ronda 1
11:00 - 13:00	Ronda 2
13:00 - 15:00	Ronda 3
15:00 - 15:30	Entrega de Premios

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.

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



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.**
- A pesar de que se permita consumir bebidas y alimentos en las mesas durante el juego. **QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDO** que se depositen en las mesas de juego, independientemente de que sea en un recipiente cerrado.
- Sabemos que todos disfrutáis del hobby y nada mejor que hacerlo con un ambiente ordenado y limpio. Así que **os instamos al uso de las papeleras y cubos donde podéis depositar vuestros envoltorios, latas y botellas vacías** para evitar que se queden en las mesas y ocupen el tan valioso espacio que necesitan vuestras miniaturas, cartas y dados.



7.0 ANEXO DE LA ORGANIZACIÓN GENERAL DE LAS FREAK WARS

Todos los torneos en Freak Wars deben cumplir las siguientes bases referentes al recinto para poder cumplir las medidas de seguridad requeridas:

Adicionalmente la inscripción incluye las siguientes bases relacionadas con el propio evento Freak Wars de la actual edición, con el fin de poder garantizar la seguridad del evento:

- La inscripción a un torneo garantiza una plaza para el mismo.
- La inscripción a un torneo no garantiza el acceso al pabellón en horario de apertura a todo el público en caso de que el aforo esté completo por motivos de seguridad. Por este motivo se recomienda asistir con tiempo a la cita.
- La organización de Freak Wars hará lo posible por dar prioridad de acceso al público asistente a torneos.
- La organización de Freak Wars se reserva el derecho de admisión al pabellón.
- La organización de Freak Wars no se hace responsable de la pérdida, robo o rotura del material utilizado para participar en el torneo, por lo que se aconseja tener todas las propiedades vigiladas.

Los torneos de Freak Wars son coordinados por entidades y/o personas interesadas con el apoyo de la propia organización del evento. Todos queremos que se desarrollen de la mejor manera posible y que disfrutemos al máximo de la mejor experiencia de juego. Para ello, y basándonos en el respeto e igualdad, se han recogido una serie de normas que deberán cumplimentarse en todos los torneos:

- Las unidades deberán ser representadas por miniaturas acordes al sistema de juego, escala y lore, siguiendo siempre la lógica y el sentido común.

Ejemplos: *una miniatura de un simple goblin no puede representar un Big Guy; Un marine espacial no puede representar un tanque; Un action man no puede ser un titán; etc.*

- Se permiten las conversiones utilizando cualquier bit de marcas distintas al propio sistema de juego e impresos en 3D con licencia, o modelados a mano. También se permitirán representaciones de miniaturas que no pertenezcan al propio sistema de juego, pero tendrán que poderse identificar fácilmente de un simple vistazo y ser de una escala similar. En caso de no existir la miniatura, por cualquier razón, se permitirá usar otra análoga que pueda asemejarse a la "original" según el lore y las posibles descripciones, también una miniatura impresa.



7.0 ANEXO DE LA ORGANIZACIÓN GENERAL DE LAS FREAK WARS

Todas estas normas son susceptibles de ser puntualizadas en las bases de cada torneo en concreto, ya que son las que prevalecen.

En caso de duda de cualquiera de los puntos, recomendamos consultar con la coordinación del torneo por medio del email habilitado para el propio juego.

La participación en los torneos implica aceptar estas normas.

