

The background of the poster is a repeating pattern of various Warhammer icons, including dice, weapons, and symbols, in a light grey color. A large, faint, circular logo is centered in the background, featuring a stylized 'W' and 'U' with a yellow and orange gradient. A thick, dark red brushstroke-like banner is positioned horizontally across the middle of the page, containing the event title in white text.

WARHAMMER UNDERWORLDS SPAIN CLASH 2026



ÍNDICE

3
PATROCINADORES
Marcas patrocinadoras del torneo

4
LOCALIZACIÓN DEL EVENTO
Dónde se realiza el evento

5
BASES DEL TORNEO
Información sobre el torneo

6 **INFORMACIÓN GENERAL**

6 **FORMATO**

10 **INSCRIPCIONES**

11 **LISTAS**

13 **PARTIDAS**

16 **MINIATURAS**

17 **ACLARACIONES Y REGLAS DE LA CASA**

18 **PREMIOS**

19
NORMATIVAS GENERALES
Información importante a cumplir

20 **INFORMACIÓN GENERAL**

21 **FORMATO**

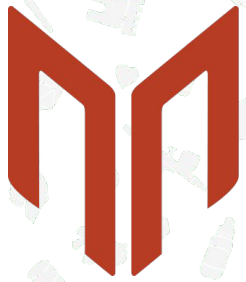
22 **INSCRIPCIONES**

24
COMIDAS
Información sobre comida y menús

Última revisión del dossier
FECHA



PATROCINADORES Y COLABORADORES



METROPOLIS
CENTER



PINGUINOLASER.COM

— THE —
ARMY
PAINTER

TM



LOCALIZACIÓN DEL EVENTO

Freak Wars se realiza en el **Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de la Ciudad de Madrid** desde el año 2019 (sin contar los dos años de edición online por la pandemia). Es un edificio emblemático del sector ferial español, **bien comunicado, con instalaciones y accesible**.

Dispone de una amplia zona de exposición, distribuida en tres niveles unidos entre sí por ascensores y escaleras. Es un recinto único para desarrollar grandes ferias temáticas y con un abanico de servicios necesarios para realizar una feria importante.

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**. En la planta intermedia se dedicará al juego organizado y torneos, ludoteca, medios y exposición de wargames; mientras que la planta baja será destinada a la zona de stands, demos, talleres, concursos artísticos, exposiciones y ponencias.

Dirección: [Avenida Principal, 16 – 28011. Casa de Campo \(Madrid\)](#)



Pabellón de Cristal



BASES DEL TORNEO



BASES DEL TORNEO

INFORMACIÓN GENERAL

¡BIENVENIDO/A!

Tenemos el placer de presentar el **WARHAMMER UNDERWORLDS SPAIN CLASH 2026** realizado en el marco de **Freak Wars**. Estamos seguros que el torneo te va a gustar y estaremos encantados de que formes parte del evento.

En las siguientes páginas podrás encontrar toda la información específica y general del torneo.

También hemos preparado un resumen rápido para que tengas la información más relevante de un plumazo, pero recuerda leerla de forma detallada:

- ▶ **DIA:** 12 de septiembre de 2026
- ▶ **HORA DE INICIO:** 9:30h
- ▶ **HORA DE FIN:** 20:00h
- ▶ **PRECIO:** Desde 29€ (Incluye comida del sábado)
- ▶ **NÚMERO DE PLAZAS:** 32
- ▶ **FECHA ENTREGA DE LISTAS:** 9 de septiembre de 2026
- ▶ **CORREO PARA DUDAS:** wh-underworlds@freakwarsmadrid.com

Recuerda que, además de adquirir la participación al evento, los jugadores deben **comprar la entrada para el sábado que se puede adquirir en el mismo momento de comprar la entrada**. Todo se hace desde la misma web como en años anteriores.



BASES DEL TORNEO

INFORMACIÓN GENERAL

FORMATO

- ▶ Formato Némesis a partida única. Sistema Suizo para las rondas de la mañana más corte de top 4 para la tarde.

EMPAREJAMIENTOS

- ▶ Los emparejamientos entre rondas seguirán el sistema suizo a través de la aplicación de BCP.

HORARIOS

Sábado

- ▶ Apertura: 9:30
- ▶ 1º Ronda 10:00-11:00
- ▶ 2º Ronda 11:15-12:15
- ▶ 3º Ronda 12:30-13:30
- ▶ Descanso de la comida y concurso pintura 13:30 - 14:30
- ▶ 4º Ronda 14:30-15:30
- ▶ 5º Ronda 15:45 - 16:45
- ▶ Corte top 4 y primera entrega de premios 17.00 - 17.15
- ▶ Semifinal 17.15 - 18.15
- ▶ Final 18.30- 19.30
- ▶ Entrega final de premios 19.30 - 19.45



BASES DEL TORNEO INSCRIPCIONES

PROCESO DE INSCRIPCIÓN

- ▶ Para inscribirse al torneo deberá comprarse las respectivas entradas a través de las freak wars, además deberá cada jugador de forma individual apuntarse a través de la aplicación de BCP que se usará durante el evento.
- ▶ Para cualquier duda sobre la inscripción mandar email a wh-underworlds@freakwarsmadrid.com

PRECIO

El precio de la entrada es de 29€ lo que incluye la entrada para el torneo y la comida para el sábado, aparte del ticket del torneo deberá comprarse la entrada de al menos el sábado para acceder al recinto.

CORREOS ELECTRÓNICOS PARA DUDAS

Cualquier duda que quieras resolver sobre este torneo, por favor, debéis escribir al mail:
wh-underworlds@freakwarsmadrid.com

Para dudas genéricas con los torneos, podéis escribir al email: op@freakwarsmadrid.com

Y para dudas generales sobre el evento, podéis escribir al email: info@freakwarsmadrid.com

FECHAS LÍMITE

- ▶ La inscripción, modificación y envío de listas terminará el día 9 de septiembre



BASES DEL TORNEO

LISTAS

CONFECCIÓN DE LISTAS

- ▶ Para la confección de listas se respetará las últimas faqs y fe de erratas del formato Nemesis vigentes hasta el 4 de septiembre de 2026.
- ▶ Para enviar la lista a la organización se deberá inscribir el mazo completo durante el check-in en la aplicación BCP, como parte del registro en el torneo. Se recomienda utilizar el sistema de exportación a texto de los mazos en la web <https://www.underworldsdb.com/> para dicho efecto.

TABLEROS DE JUEGO

Los jugadores solo podrán usar tableros oficiales de WU en el Spain Clash. Los tableros de juego de un jugador deben estar intactos para que la cuadrícula y los hexágonos de inicio y bloqueados se puedan distinguir claramente. Al colocar los tableros de juego para una partida, los jugadores deben colaborar para asegurar que, después de que se haya decidido el campo de batalla, ambos jugadores tengan suficiente espacio para sus mazos, cartas de luchador y otros componentes.

DADOS

Los jugadores solo podrán usar dados de WU (incluidos los que se venden por separado al set de inicio), y deben estar en buen estado. Si los dados de un jugador son dañados durante un turno, se puede solicitar usar los de su oponente. Cuando un jugador hace una tirada de dados, debe tirar los dados apropiados de tal manera que generen un resultado completamente aleatorio. Se puede usar una torre de dados para ello, si así lo desean los jugadores. Los dados que se salgan de la mesa o que no caigan en posición claramente plana se deben volver a tirar a discreción del oponente.

TOKENS

Los jugadores deben traer al torneo suficientes tokens de WU para ambos jugadores (el contenido de la caja básica el juego es suficiente). Se pueden traer tokens alternativos (por ejemplo, aquellos otorgados como premios en otros torneos WU) siempre que esté claro para el oponente y para un juez lo que representa cada ficha, y el estado de cada token (por ejemplo, debe quedar claro si un token es un token de movimiento o un token de carga, y debe quedar claro cuando un punto de gloria se gasta o no. Si los tokens alternativos son inadecuados, el jugador debe usar las fichas de la caja básica. Para evitar que los tokens de los jugadores se confundan, al inicio de cada ronda, se recomienda a los jugadores que acuerden usar los tokens de un solo jugador. Estos tokens deberán ser colocados en fácil acceso de ambos jugadores, y los tokens del otro jugador no deberán colocarse en el área de juego.

ÁREA DE JUEGO

Cada jugador es responsable de asegurar que su área de juego está ordenada, y que el estado del juego queda claro para su oponente y para un juez. Por ejemplo: Las mejoras deben estar claramente asociadas con la carta del luchador que ha sido mejorado; los puntos de gloria deben ser visibles y facilitar al oponente su contabilización; los mazos deben estar separados y tener distintas pilas de descarte, y así sucesivamente. Los jugadores sospechosos de ocultar deliberadamente cartas o tokens en su área de juego que deberían ser visibles para ambos jugadores, o de ofuscar deliberadamente el estado de la partida podrán ser sancionados por un juez (ver Sanciones en el apéndice).

**DURACIÓN**

Cada ronda del Spain Clash se juega a una sola partida. Se permiten 60 minutos para la finalización de la ronda completa. Si la ronda no se termina en 60 minutos, los jugadores deberán jugar hasta el final de la ronda de la partida, después de la cual el juego termina como si esa fuera la fase final de la última ronda. Cuando se decida la ronda (ya sea al final de la segunda o tercera partida), los jugadores deben completar conjuntamente sus resultados.

FASE DE PODER

Para facilitar y acelerar la fase de poder. Un jugador puede simplemente decir paso para indicar que no desea jugar ninguna carta. Cuando ambos jugadores lo hayan hecho así de forma secuencial, la fase de poder habrá terminado.

PUNTUACIÓN Y DESEMPATE

Cuando finaliza una partida, los jugadores registrarán el resultado en la aplicación de BCP, incluso si un juego termina en empate como se describe en las reglas sobre Victoria en el reglamento oficial de WU: el jugador que tenga el mayor número de puntos de gloria es el ganador de la partida. Si los jugadores tienen el mismo número de puntos, pero una banda quedó totalmente fuera de combate, el jugador de la otra banda gana. Si aún quedan guerreros de ambas bandas en el campo de batalla, quien controle el tesoro con el número más alto al finalizar la partida gana. Si sigue habiendo empate, la partida termina en empate. Si una partida termina antes de la tercera fase final debido a que el tiempo se ha acabado, se jugará la ronda en curso como si fuera la tercera, se usarán las condiciones normales de victoria y se registrará ese resultado, incluso si la partida termina en un empate hay que asegurarse de que ambos jugadores registran sus puntos de gloria. La diferencia acumulada de puntos de gloria de un jugador será uno de los criterios a usar para determinar los siguientes emparejamientos y, si fuera necesario, para los resultados finales (ver más abajo)

RANKING

Se contabilizarán 3 puntos por ganar una ronda del torneo, 1 por Empate y 0 puntos por una derrota. Cuanto más alto sea el puntaje de un jugador, más alto estará en la clasificación. Donde haya un empate, la diferencia de opp win average, o sea, el % de victorias de los oponentes a los que se ha enfrentado el jugador determinará la posición. Si todavía hay un empate, la diferencia de puntos de gloria total se utiliza como desempate (la mayor diferencia de puntos positivos gana). Todo esto se resuelve automáticamente a través de la aplicación de BCP (Best Coast Pairings).

PUNTUALIDAD Y EMPAREJAMIENTOS

Se espera que los jugadores se registren rápidamente y que encuentren a su oponente de manera oportuna cuando se anuncie cada emparejamiento. Un jugador que no aparezca a los 10 minutos de empezar la ronda tendrá esa ronda como pérdida. En última instancia un jugador que resulte en faltas de puntualidad reiteradas puede ser también expulsado del torneo a discreción del organizador (ver Sanciones).

Una ronda resulta de esta manera se registrará con un resultado de 7-0 de gloria para el vencedor. Este resultado se aplicará también en el caso de existir un emparejamiento de "bye" en el caso de registrarse un número impar de jugadores en cualquier ronda (el "bye" se otorgará aleatoriamente en la primera ronda si procede, o al peor clasificado en rondas posteriores, según determine la aplicación BCP).

**REACCIONES Y TIEMPO RAZONABLE PARA REACCIONAR**

Los jugadores deben permitir un tiempo razonable para que su oponente reaccione antes de jugar una carta. Esto requiere sentido común por parte de ambos jugadores, pero como regla general, preguntar al oponente si quiere reaccionar es una buena práctica. El tiempo estimado para que un jugador juegue una reacción es de 5 segundos. Si un jugador siente que su oponente está tratando deliberadamente de evitar que reaccione avanzando rápidamente el juego, puede llamar al juez. Recordamos que se espera que ambos jugadores eviten conductas antideportivas.

TIEMPO DE JUEGO ("Timing")

Los jugadores no deberán detenerse o jugar lentamente de forma deliberada para hacer que un juego o partida tome más tiempo del necesario. Si un jugador sospecha que su oponente está entorpeciendo el juego deliberadamente, puede pedirle a un juez que revise la partida.

TRAMPAS

Se espera que todos los jugadores conozcan las reglas del juego, ni hacer trampas de ninguna manera, o por inacción, permitir una situación que va en contra de las reglas. Si un jugador sospecha que un oponente está haciendo trampas, debe informar a un juez. Un jugador que esté haciendo trampas puede perder el juego o la partida, a discreción del juez principal, o ser expulsado del torneo a discreción del organizador (ver Sanciones).

ESPECTADORES

Los espectadores no pueden interferir en ninguna partida que se esté jugando, ni proporcionando información a cualquiera de los jugadores. Sin embargo, pueden informar a un juez si sospechan que un jugador está haciendo trampas. Si se considera que un espectador está interfiriendo en una partida, podrán ser expulsados del torneo a discreción del organizador.

CONDUCTA

Un torneo de WU debe celebrarse con un espíritu amistoso y competitivo. Cualquiera que sea su papel, se espera de todos los participantes que muestren buena conducta durante todo el torneo. Se espera que se traten entre sí con respeto y comportamiento maduro y considerado, incluso durante disputas si las hubiera, y que lo hagan con deportividad. El organizador podrá expulsar a los participantes del torneo que no cumplan estas reglas (ver Sanciones).

**APUESTAS Y SOBORNOS**

Las apuestas están en contra del espíritu del juego y podrían poner en duda la integridad de una partida. Del mismo modo, el soborno de cualquier tipo está prohibido para todos los participantes. Cualquiera que apueste, ofrezca o acepte un soborno podrá ser expulsado del torneo a discreción del organizador

CARTAS

Los jugadores solamente podrán usar cartas oficiales de WU en el Spain Clash, y todas las cartas (con la excepción de las cartas de luchador) deberán estar en buen estado y sin marcar para que no se puedan identificar cuando se incluyan en un mazo, así mismo las cartas deberán estar enfundadas, usando fundas idénticas con fondo opaco para todas las cartas en una baraja, todas las fundas deben estar intactas y sin marcar para que las cartas con fundas no puedan ser identificadas unas de otras en un mazo. Los jugadores pueden usar cualquier versión de las cartas y en cualquier idioma europeo no cirílico, pero en caso de duda se asumirá que cada carta funciona tal y como se describe en la versión inglesa de esa carta (aplicando también la última versión de las FAQ y Notas del Diseñador en inglés). Cualquier jugador que intente utilizar el texto de una carta en otro idioma para engañar a su oponente podrá ser sancionado (ver Sanciones).

CONSEJOS, NOTAS Y DISPOSITIVOS

Los jugadores no pueden pedir consejo a ningún otro participante durante una partida. Pueden, sin embargo, buscar aclaraciones a las reglas a un juez. Los jugadores no pueden llevar notas escritas a una partida, ni pueden tomar notas durante una partida, ya sea en papel o un dispositivo electrónico. Si se pueden consultar notas entre rondas del torneo. El uso de dispositivos electrónicos no está permitido durante una ronda, aunque los jugadores pueden aceptar llamadas telefónicas personales cortas a discreción de su oponente. Asimismo al finalizar la ronda se podrá hacer uso de los dispositivos para insertar los resultados a través de la aplicación.

Best Coast Pairings

Durante todo el evento desde el proceso de inscripción hasta la entrega de resultados será necesario el uso de la aplicación BCP o Best Coast Pairings Player, con la cual cada jugador deberá venir con ella al torneo preinstalada en su dispositivo móvil para facilitar la labor de la organización. Esta aplicación consta además de un sistema pin que ejercerá su función de firma digital para corroborar que los jugadores están de acuerdo con los resultados ingresados antes de hacerse válido. Por eso recomendamos no dar el pin y meterlo de forma manual para la correcta revisión de resultados.

**SANCIONES**

Las siguientes sanciones se podrán administrar en un torneo de WU cuando se juzgue que un participante está infringiendo las reglas.

ADVERTENCIA ("Warning")

Un juez o un juez principal pueden emitir una advertencia a un jugador si se considera que han cometido una infracción menor (ejemplos pueden incluir retrasar el juego, no darle a un oponente la oportunidad de reaccionar, o una conducta antideportiva, pero dependerá del juez en última instancia determinar la severidad de la infracción. Un jugador que comete la misma infracción por segunda vez en la misma ronda puede tener que renunciar a la ronda (ver más abajo). Un jugador que recibe tres advertencias en un solo día de torneo puede ser descalificado (ver más abajo).

CONCEDER

El juez principal puede decidir que un jugador debe conceder un juego si se considera que ha cometido una infracción mayor (los ejemplos pueden incluir no pasar con éxito un "deck check", mover un luchador de forma deliberada cuando no se le permite hacerlo o de manera no permitida o alterar el estado del juego moviendo fichas y/o cartas, pero dependerá del juez determinar la gravedad de la infracción). Un juez principal también puede decidir que un jugador debe conceder una partida por infracciones menores persistentes, o por llegar tarde (o no llegar) a una partida. Es responsabilidad de un juez informar al juez principal si cree que un jugador debe conceder una partida, pero la decisión es del juez principal. Un jugador que pierda una partida de esta manera registrará una derrota con una diferencia de puntos de gloria de 7, a menos que su diferencia de puntos de gloria actual sea peor que esta (por ejemplo, 8, 9). El otro jugador registra la partida como una victoria con una diferencia de puntos de gloria de +7, a menos que su diferencia de puntos de gloria actual sea mayor que está. Si un juez principal decide que el mismo jugador debe conceder una segunda partida, puede considerar descalificar a ese jugador del torneo (ver más abajo).

DESCALIFICACIÓN

El juez principal puede decidir que un jugador está descalificada del torneo por infracciones menores o mayores persistentes, por comportamiento grosero o amenazador hacia cualquier participante, por cualquier intento de manipular los resultados del torneo mediante colusión, soborno o por perder de forma deliberada o por cualquier otra ofensa que el juez principal considere la suficientemente grave como para justificar la descalificación. Es responsabilidad de un juez informar al juez principal si este cree que un jugador debe ser descalificado, pero la decisión es del juez principal. Un jugador descalificado es eliminado de la clasificación, su puntaje no se cuenta y no recibirá premios ni recompensas por su participación.

EXPULSIÓN

Un participante puede ser expulsado de un torneo de WU a la entera discreción del organizador del evento. El participante deberá abandonar el evento y, si es un jugador queda descalificado como se describe anteriormente.

**MINIATURAS Y LEGALIDAD**

Los jugadores solo pueden usar Miniaturas Citadel de WU oficiales en un torneo de GW, y todas las miniaturas deben estar completamente montadas. Los jugadores deben usar las miniaturas apropiadas de su banda (las miniaturas representadas en las cartas de luchador). La organización permitirá y fomentará transformaciones y conversiones menores - modificaciones a las miniaturas oficiales para personalizarlas, pero deben permitir la fácil identificación del luchador que representa la miniatura. Si el organizador considera que una conversión es engañosa, o si una miniatura está dañada o ensamblada de tal manera que no pueda ser fácilmente identificada, el jugador no podrá utilizar esa miniatura: deberá usar una versión aceptable según las reglas o perder sus partidas hasta ser capaz de asegurar una versión aceptable de esa miniatura.

Los luchadores de un jugador también deben ser identificables como suyos frente a los de su oponente. Los jugadores pueden enfrentarse a otro jugador con la misma banda, y para evitar confusiones cada jugador debe ser capaz de identificar a sus propios luchadores. Cada jugador puede decidir cómo desea hacer esto por ejemplo, se podrían marcar las bases de alguna manera, pero sin duda, la mejor manera es llevar las miniaturas pintadas. Los jugadores no pueden tocar las miniaturas de sus oponentes. Si necesitan desplazar a los luchadores de sus oponentes, deberán describir a su oponente como desean que se mueva la miniatura. Un jugador puede renunciar a esta regla para su banda si así lo desea, y deberá indicarlo claramente a su oponente en cada caso. Si un jugador está siendo irrespetuoso con las miniaturas del rival, podrán ser sancionado por un juez (ver Sanciones).

Antes de cada partida, cada jugador deberá barajar a fondo sus mazos, después presentarlos a su oponente que corte si así lo desea. Si alguno de los jugadores ve una carta de un mazo, deberá indicarlo y el mazo se deberá volver a barajar y volver a ser ofrecido a su oponente para cortar. Si un jugador considera que su oponente no ha barajado suficientemente su mazo, puede pedirle a un juez que lo haga cumplir y observe un segundo barajado.



CONCURSO DE PINTURA

Muchos jugadores elegirán pintar y/o transformar sus bandas para el Spain Clash. De entre todos los que elijan hacerlo, habrá algunos heroicos jugadores que irán más allá y crearán una banda de tal calidad que jugar contra ella será una recompensa de por sí.

Para premiar a quienes se toman el esfuerzo de crear una banda única y genial para el Spain Clash, el equipo de expertos en pintura de las Freak Wars juzgará el concurso que tendrá lugar durante la hora de la comida buscando aquellas bandas que destaquen por encima del resto. La participación en el concurso de pintura no es obligatoria pero es puntuable para el ranking del Best Overall, por lo que se recomienda participación a todos los jugadores. Únicamente pueden participar aquellas bandas que se hayan usado para jugar el torneo.

Cada participante recibirá una puntuación inicial de pintura de 30 (Battle Ready - Listo para la Batalla), 50 (banda con excelente aspecto) o 70 (banda de exposición u obra de arte). Tras esta primera evaluación, el juez principal de pintura determinará la puntuación de cualquier banda cuya puntuación inicial haya generado desacuerdo entre los dos primeros jueces. Una vez contabilizadas las puntuaciones iniciales, cada banda que haya obtenido una puntuación confirmada de 70 pasará a una evaluación final. En esta revisión exhaustiva y minuciosa de cada banda se le asignará una puntuación de -5 a +5 cada uno. Las tres puntuaciones se suman y se añaden a la puntuación base de 70, lo que da al jugador una puntuación de pintura de entre 55 y 85. Estas puntuaciones se otorgan valorando la calidad escénica del acabado, así como la elección de colores, composición, ambientación y se tendrá en cuenta también el trabajo de transformación si la hubiera, siempre que dicho trabajo sume aún más calidad y originalidad al conjunto pictórico.

La banda con mejor puntuación recibirá el premio de "Banda Mejor Pintada" durante la primera entrega de premios previa a la semifinal, así como se determinarán los puntos correspondientes a la pintura de cada jugador de cara al ranking final del Best Overall (ver apartado de PREMIOS).

Es importante destacar que la banda presentada al concurso de pintura debe haber sido pintada por el propio jugador. Es responsabilidad del jugador informar a la organización en caso contrario. Si en algún caso se demostrase que la pintura no la ha realizado el propio jugador, la organización se reserva el derecho de retirar cualquier premio otorgado de esta manera.



ACLARACIONES Y REGLAS DE LA CASA

DUDAS

- ▶ Antes del evento se podrán realizar las consultas pertinentes al mail anteriormente nombrado, wh-underworlds@freakwarsmadrid.com, durante el transcurso del evento cualquier duda ha de ser respondida por un juez o juez principal.

REGLAS DE LA CASA

- ▶ Durante el transcurso del evento pueden surgir dudas respecto a reglas o mecánicas que no hayan sido aclaradas por las faqs, en ese caso la organización se guarda el derecho a aplicar las reglas de la casa.

**PREMIOS**

- ▶ **Golden Tickets:** Se otorgarán dos Golden Tickets que sirven de invitación a participar en los World Championships de Warhammer de 2026 que tendrán lugar en Barcelona en diciembre de 2026. Encontrarás más información sobre cómo se determinan los ganadores de los Golden Tickets en la siguiente sección.
- ▶ **Material y/o vales de tienda:** desde nuestros colaboradores tendremos material de juego así como vales de premio que se repartirán por orden de clasificación así como en sorteos durante el evento. Habrá premios garantizados para todos los participantes, así como detalles conmemorativos del torneo y la edición. El monto total para premios se determina en función de la recaudación (de completar aforo, esta sección de las bases se actualizará con el detalle específico sobre los premios). Como ejemplo y a modo ilustrativo, en ediciones anteriores cada participante fue premiado como mínimo con un tapete conmemorativo y una banda de Underworlds.
- ▶ **Sorteos:** adicionalmente a lo anterior y según el número de participantes, se organizarán distintos sorteos de material y vales de tienda provenientes de nuestros patrocinadores.

TROFEOS

- ▶ Como detalle de la organización de las Freak Wars, el torneo otorgará el trofeo de busto dragón dorado de FW al mejor clasificado.



GOLDEN

TICKETS

El torneo **WARHAMMER UNDERWORLDS SPAIN CLASH 2026** de las Freak Wars es un evento clasificatorio para los Mundiales de Warhammer de 2026 que tendrán lugar en Barcelona en diciembre (World Championships of Warhammer 2026).

Un jugador receptor de un Golden Ticket es invitado a participar en dicho torneo en representación de su país. Más información sobre los WCW en [este enlace](#).

El torneo otorgará dos Golden Tickets para los ganadores de las siguientes categorías:

- Categoría Best General (ganador de la final y por tanto jugador mejor clasificado)
- Categoría Best Overall (combinación de puntos de pintura y posición de torneo)

Un jugador que ya posea un Golden Ticket para los WCW 2026 no podría ganar otro. De esta manera, si el ganador de una Categoría ya tuviera Golden Ticket previo, su Golden Ticket pasaría al jugador en la siguiente posición de dicha Categoría. Si ese jugador tuviera también un Golden Ticket previo, se pasaría al siguiente clasificado, y así sucesivamente hasta otorgar los dos tickets. En caso de ser la misma persona la que obtuviera su Golden Ticket a la vez de las dos Categorías, se le otorgaría el Golden Ticket de la Categoría Best Overall y se pasaría al siguiente clasificado de la Categoría de Best General, siguiendo las reglas ya descritas.

CATEGORÍA

BEST

GENERAL

La clasificación final se determinará siguiendo las directrices de BCP para un torneo de formazo suizo de 5 rondas, con un top cut eliminatorio con los cuatro primeros jugadores (semifinal y final). Se seguirán las reglas ya descritas en las secciones de Puntuación y Desempate y Ranking para determinar los desempates y la clasificación final de la categoría Best General.

El ganador de la categoría Best General recibirá el Trofeo Dragón FW dorado.

CATEGORÍA BEST OVERALL

El hobby de Warhammer es multifacético; incluye componentes sociales, de juego y artísticos.

Por ello, el Best Overall se determina mediante una combinación equitativa de puntuación artística y competitiva de todas las partidas del evento. Ambas puntuaciones se normalizan y se suman. La puntuación más alta se corona como Best Overall y recibirá un Golden Ticket siguiendo las consideraciones ya descritas anteriormente.

La fórmula para el Best Overall se determina de la siguiente manera:
(Número de Victorias/Número de partidas jugadas) + (Puntos del concurso de pintura/85)



NORMATIVAS GENERALES



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:

1. La inscripción a un torneo garantiza una plaza para el mismo.
2. 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.
3. La organización de Freak Wars hará lo posible por dar prioridad de acceso al público asistente a torneos.
4. La organización de Freak Wars se reserva el derecho de admisión al pabellón.
5. 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.



NORMATIVAS GENERALES

NORMATIVA DE MINIATURAS EN EL MARCO DE FW

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:

1. 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.

2. 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. No se permiten conversiones en las que se usen piezas de juguetes de otro tipo que no pertenezcan al mundo de las miniaturas. Tampoco se permiten miniaturas impresas sin licencia (clones impresos)

Ejemplos: una unidad de enanos de Age of Sigmar podría ser representada por enanos de otra marca, siempre y cuando mantengan la escala; Los retroreactores de tu escuadra usan bits de otra marca es correcto; el comandante de tu ejército lo has modelado tú mismo, por lo que es correcto; etc.

3. Se permiten las miniaturas modeladas desde cero siempre y cuando identifiquen fácilmente la miniatura representada y estén a escala del sistema de juego.
4. No se permitirán miniaturas impresas en papel o representaciones similares, salvo que el juego lo permita. Tampoco se podrán utilizar proxies impresos en los torneos que utilicen mazos de cartas. Los accesorios que se utilizan en los distintos sistemas de juego podrán ser de marcas ajenas.

Ejemplo: un mazo de Warhammer Underworlds tendrá que ser original, pero sí podré utilizar mis contadores de herida de una marca ajena al juego que representa claramente las heridas, puntos de gloria, etc; etc...

5. Freak Wars es de corte familiar, por lo que toda miniatura tendrá que ser apropiada y tendrá que respetar la clasificación de edad de 13 años o mayor. En caso de duda, preguntar a la organización del evento.

Ejemplo: las escenas sexuales explícitas no serán permitidas; etc.

6. No se permite el uso de miniaturas con derechos de autor clonadas, de ser identificadas serán retiradas inmediatamente.
7. No se permitirán representaciones de figuras que atenten contra la Constitución Española y/o de los Derechos Humanos. Tampoco el jugador podrá llevar dicha indumentaria. Solo se permitirán representaciones de estos símbolos en miniaturas de juegos históricos que tengan que ver con la fecha y época.

Ejemplos: Un ejército de orkos con simbología nazi no estaría permitido; Un ejército alemán de la Segunda Guerra Mundial para Bolt Action sí podrán llevar esvásticas nazis porque representa la historia; etc.

8. Todas estas normas son susceptibles de ser puntualizadas en las bases de cada torneo en concreto, ya que son las que prevalecen.
9. 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.
10. La participación en los torneos implica aceptar estas normas.



INTRODUCCIÓN

La discriminación por cualquier motivo, ya sea por razón de sexo, raza, religión, ideología, o de cualquier otra índole aquí no recogida, no será tolerada dentro del evento y organización de Freak Wars.

Desde siempre, en Freak Wars hemos potenciado la inserción de diferentes colectivos menos atendidos por parte del hobby (mujeres, jóvenes, familias...). Este protocolo es el resultado de ello.

OBJETIVO

Con este protocolo informativo pretendemos minimizar o erradicar las posibles situaciones de discriminación que se puedan dar antes, durante y después del evento Freak Wars y en su entorno.

Dentro de nuestro esfuerzo como evento sin ánimo de lucro y solidario, queremos además aportar nuestro granito de arena apoyando acciones en pro de la igualdad de género y la no discriminación racial, sexual o ideológica, entre otras que se puedan generar en el contexto de esta cita..

El protocolo no se limita al evento presencial sino también atañe a sus redes sociales, notas informativas y cualquier otra exposición donde Freak Wars y su organización se vea implicada.

PREVENCIÓN

Previa al evento

Todas las vía de comunicación oficial de Freak Wars buscan potenciar la no discriminación de ningún tipo de aficionado de los wargames, pintura y modelismo de miniaturas y cosplay.

Durante todo el año, estos canales de comunicación (web, redes sociales, comunicados) estarán abiertos a buscar la máxima exposición de todo tipo de públicos, atendiendo a aquellos minoritarios en estas actividades de ocio.

En el evento

Durante el evento se realizarán actividades concretas (Cosplay is not consent, ponencias solidarias o de mujeres, colaboración con entidades benéficas...) para potenciar la no discriminación ni exclusión de ningún tipo.

Tanto el evento como las actividades realizadas en el mismo quedan totalmente abiertas a cualquier persona, siempre y cuando respete las normas de convivencia y seguridad designadas por la organización.

Asimismo nadie será discriminado por razón de género, raza, religión o cualquier otra índole. Las únicas limitaciones se harán por temas de edad (concursos infantiles o adultos) o aforo, serán previamente comunicadas a todo los públicos.



DETECCIÓN

Toda la organización de Freak Wars está al tanto de esta normativa y alerta ante cualquier discriminación.

Aún así, cualquier persona que considere que está ante una presunta situación de discriminación o acoso dentro del entorno del evento podrá notificar dicha situación por las siguientes vías:

- ▶ **Física:** haciendo una comunicación a los organizadores de forma presencial en la que por lo menos haya varias personas de la organización.
- ▶ **Virtual:** telefónica, email, Whatsapp, redes sociales o cualquier otra opción donde quede una constancia escrita. (información de contacto al final de este documento)

En cualquiera de las comunicaciones se garantizará la privacidad del denunciante y se tratará como un caso prioritario dentro de la organización. Nunca se pondrá en duda esa discriminación y se analizará el caso para resolverlo de la forma más justa, pacífica y empática posible.

ACTUACIÓN

Ante cualquier acción discriminatoria antes, durante o posteriormente al evento, se deberá avisar inmediatamente a cualquier organizador de Freak Wars.

Serán estos (nunca los voluntarios u otros asistentes), atendiendo a su criterio y formación, los que actuarán de la siguiente forma:

- ▶ **Comentario/acción de gravedad leve:** se avisará al agresor de su falta con una breve explicación y se le pedirá una disculpa pública a la persona/s afectada/s. Si no se disculpa se le invitara a dejar la actividad. Si su actitud es reincidente se le podrá bloquear las comunicaciones o expulsar del recinto/perfiles sociales.
- ▶ **Comentario/acción de gravedad media/alta:** se avisará al agresor de su falta con una breve explicación y se le pedirá una disculpa pública a la persona/s afectada/s. Después de la misma, la salida del recinto o bloqueo en las comunicaciones será inmediata.

Todas las intervenciones llevadas a cabo por la organización estarán encaminadas a resolver el conflicto de la forma más asertiva, empática y sin conflicto.

Para llevar a cabo las medidas más drásticas (ejecutar el derecho de admisión) o en casos más graves, será necesario la actuación de por lo menos dos organizadores para garantizar, en lo posible, que los hechos no vayan a más. En los casos más graves, se pedirá la intervención de los Cuerpos de Seguridad del Estado.

En cualquiera de los casos, la persona afectada recibirá una disculpa por parte de la organización del evento y en la medida de lo posible, la protección frente a posibles actuaciones discriminatorias.

REPARACIÓN

Ante cualquier intervención equivocada debido a algún comentario/acción discriminatoria mal interpretado, la organización se compromete a reparar los posibles daños ocasionados.

Esta reparación solo se llevará a cabo si, tras una revisión de los hechos, se considera que hubo una mala actuación. En ese caso, se hará público el error y se comunicará por las vías oficial de comunicación del evento.

The background features a repeating pattern of small, light-colored icons representing various Dungeons & Dragons elements, such as dice, weapons, and creatures. A large, semi-transparent circular graphic is centered on the page, containing several arrows pointing outwards. A thick, dark red brushstroke-like band is positioned horizontally across the middle of the page, serving as a background for the main title.

COMIDA



En esta edición podréis visitar el **Freak Garden**, una zona con foodtrucks donde tomar algo para comer y beber al aire libre.

Existen torneos que incluyen el menú con el precio de la inscripción y otros que no. En cualquier caso se indicará en el punto de "precio" en la sección de [Inscripciones](#) de este documento.

Si este torneo cuenta con menú incluido, tendrás que elegir la opción principal y bebida durante la inscripción. Y si el torneo es por equipos, tendrás que elegir las opciones de todos los miembros del equipo.

Durante el torneo, si incluye menú, el equipo arbitral recibirá los menús y se repartirán a los participantes..

MENÚ FREAK GARDEN '26

COMIDA

- **Perrito:** Pan brioche, salchicha alemana XXL, cebolla crispy acompañado de bolsita de patatas chips.
- **Perrito con pan para celiaquía** (mismos ingredientes salvo el pan)
- **Hamburguesa de ternera:** 150gr de carne, bacon crujiente, queso gouda, cebolla crispy acompañado de bolsita de patatas chips.
- **Hamburguesa con pan para celiaquía** (mismos ingredientes salvo el pan)
- **Bocadillo de bacon y queso:** Bacon, queso gouda y bolsita de patatas chip.
- **Bocadillo de tortilla y pimientos:** Tortilla de patata, pimientos y bolsita de patatas chip.
- **Plato de tortilla y pimientos (celiacos):** Tortilla de patata, pimientos y bolsita de patatas chip.
- **Surtido de croquetas:** 8 unidades: queso roquefort, morcilla, manzana y cebolla, gambas al ajillo y boletus, con bolsita de patatas chips.
- **Sandwich vegetal:** con bolsita de patatas chips.
- **Poke** (sin gluten, apto para dieta vegana): Arroz, wakame, edamame, aguacate, tomates cherry, maíz, cebolla roja, zanahoria rallada, sésamo y salmón o tofu, con bolsita de patatas chips.

BEBIDA

- Coca Cola / Zero / Light
- Fanta Naranja
- Fanta Limón
- Nestea
- Aquarius limón
- Aquarius naranja
- Cerveza
- Agua

**EN NOMBRE DE LOS COORDINADORES DEL
TORNEO Y DE TODO EL EQUIPO QUE HACE
POSIBLE FREAK WARS
¡GRACIAS!**

Esperamos que disfrutes de la experiencia

Para dudas sobre torneos enviar un correo a:
op@freakwarsmadrid.com