

# GIRONA WAR FEST

V1.0

21 - 22 MARZO 2026



BASES

# 1°GT



# INDICE

- 1. PRÓLOGO DEL EVENTO**
- 2. BIENVENIDO JUGADOR**
- 3. PREINSCRIPCIÓN**
- 4. INSCRIPCIÓN**
- 5. CAPITANÍA**
- 6. EQUIPOS Y LISTAS**
- 7. REGLAS DEL TORNEO**
- 8. NORMAS DE COMPORTAMIENTO**
- 9. HORARIO**
- 10. CONCURSOS**
- 11. SERVICIOS**
- 12. AGRADECIMIENTO**





# PRÓLOGO

En las tierras del Empordà, donde la pasión por la estrategia y las miniaturas cobra vida, dos poderosas fuerzas han unido sus estandartes. **Els Amics de la Forja** y **Els Caballers de Gironheim** se alzan hombro con hombro para convocar el primer Gran Torneo (GT) de la provincia de Girona, un evento sin precedentes que marcará un antes y un después en la historia del hobby en nuestras tierras.

Durante dos días de guerra, estrategia y hermandad, Cassà de la Selva se convertirá en el epicentro del wargaming. El **21 y 22 de marzo de 2026**, los dados decidirán el destino de héroes, demonios, imperios y civilizaciones enteras.

En el campo de batalla de **Warhammer 40,000**, **22 equipos de 6 jugadores** medirán su valor y táctica en una guerra universal donde no habrá piedad ni respiro.

Mientras tanto, en los Reinos Mortales de **Age of Sigmar**, **40 jugadores** lucharán por la gloria eterna en un torneo lleno de poder, sangre y coraje.

Pero las batallas no terminarán ahí. El evento contará con otras actividades paralelas para todos los amantes del hobby:

- Wargames alternativos
- Una de las mejores mesas de Mordheim de Cataluña
- Concurso de pintura
- Concurso de relatos futuristas y de fantasía
- Juegos de mesa
- TCGs

Y muchas sorpresas más que harán de este fin de semana una celebración total de nuestro universo compartido.

Así pues, afinad vuestras listas, pintad vuestros ejércitos y preparad vuestro espíritu competitivo.

Porque este marzo de 2026, Girona forjará su leyenda.

El destino se escribe con dados... y vosotros seréis los protagonistas.



**Pavelló Polivalent Municipal**

**Carrer del Gironès, 16, 17244 Cassà de la Selva, Girona**

**<https://maps.app.goo.gl/c8LZTxGcK993VHFW8>**



# BIENVENIDO JUGADOR

Queremos empezar agradeciendo sinceramente tu interés por nuestro evento. Para nosotros, los organizadores de este torneo, la ilusión es el motor que nos impulsa a hacer realidad un proyecto tan especial como es un GT. También somos jugadores, y por eso nuestro principal objetivo es ofreceros la máxima cercanía, comodidad y hospitalidad.

Más allá de organizar un buen torneo, queremos que cada participante se sienta como en casa. Por ello, hemos planificado cada detalle pensando en las necesidades básicas de todos los jugadores.

Durante el evento, facilitaremos información sobre alojamientos, lugares de interés, contactos de servicios y números de emergencia. Además, la comida ofrecida será de proximidad, elaborada por la restauración local. De esta forma, no solo colaboramos con nuestro entorno, sino que también aportamos un valor añadido a la experiencia del torneo.

En caso de cualquier duda o imprevisto, estaremos siempre disponibles a través del WhatsApp de capitanes para ayudarte en todo lo que necesites.

Nuestro deseo es que cada jugador disfrute al máximo de la experiencia, y que vuelva a casa con la satisfacción de haber vivido un fin de semana lleno de emoción, buen juego y un ambiente cargado de energía positiva.

Este evento no es un negocio, sino un proyecto nacido de la pasión por nuestro hobby. Queremos que Girona ocupe también su lugar en el mapa de los grandes eventos de nuestra afición.

Muchas gracias por participar, y... ¡nos vemos muy pronto!

Con toda nuestra ilusión,

La Organización





# PREINSCRIPCIÓN

Las preinscripciones se abrirán el **10 de noviembre de 2025** y se cerrarán el **22 de diciembre a las 23:45h.**

Se habilitará un formulario de preinscripción, en el que un jugador del equipo deberá registrar el nombre del equipo y datos de contacto.

Una vez completada la preinscripción, el jugador responsable recibirá un correo electrónico de confirmación verificando su plaza.

Los equipos que no consigan plaza quedarán en lista de reserva. En caso de que algún equipo finalmente no formalice su inscripción, se asignará su plaza al siguiente equipo por orden de preinscripción.

Formulario: <https://www.amicsdelaforja.com/gt-girona>

# INSCRIPCIONES

Una vez finalizado el plazo de preinscripción, dará comienzo el periodo de inscripción definitiva y el pago correspondiente de esta.

Se habilitará un formulario de inscripción, y el equipo deberá designar a uno de sus jugadores como **capitán**, quien será el responsable de completar dicho formulario.

Este plazo se abrirá el **23 de diciembre** y finalizará el **10 de enero a las 23:59h.**

La organización enviará un correo electrónico al capitán confirmando la inscripción del equipo y lo añadirá al grupo de **WhatsApp** de capitanes.

La inscripción no será efectiva hasta que se haya recibido el pago completo del equipo, que será de **420 € por equipo** (70€ por jugador) que también será confirmado al capitán por correo electrónico.

El pago deberá realizarse en una **única transferencia** al número de cuenta que se facilitará por correo al capitán, una vez el equipo haya completado su inscripción.

En caso de que algún miembro del equipo sea sustituido por otro, no habrá inconveniente en realizar el cambio, siempre que se notifique previamente a la organización.

**El orden de pago de la inscripción determinará el orden de entrada al GT. En caso de que el número total de equipos final sea impar, el último equipo inscrito quedará fuera del torneo y le será devuelto el pago de la inscripción. La organización procurará que ningún equipo quede sin disputar una ronda completa, especialmente considerando que algunos pueden desplazarse desde lugares lejanos y queremos garantizar sus partidas.**

Formulario: <https://www.amicsdelaforja.com/gt-girona>

Los datos proporcionados (nombre, apellidos y documento nacional de identidad) deberán acreditarse durante el check-in.

En caso de no poder acreditarlos o de demostrarse falsedad en los datos, la inscripción de ese jugador puede perder validez, quedando excluido del torneo, de los sorteos y de cualquier otra actividad, sin derecho a reembolso.



### ¿Inscripción tardía?

En el caso de que un equipo desee inscribirse una vez finalizado el plazo oficial, la organización revisará si aún no se ha alcanzado el aforo máximo de participantes y si la incorporación no provoca que los equipos queden impares.

En ese supuesto, se estudiará la posibilidad de aceptar su participación en el torneo, siempre y cuando no se hayan hecho públicas las listas de equipos ni las listas de ejército del evento.

### Política de cancelación

Una vez formalizada la inscripción, no se realizará la devolución del importe abonado. No obstante, en caso de que un equipo o jugador de la lista de reserva ocupe su plaza en orden de inscripción o se encuentre un sustituto adecuado, la participación podrá transferirse sin inconvenientes.

# CAPITANÍA

La figura del capitán es fundamental, ya que toda la comunicación entre la organización y cada equipo se realizará exclusivamente a través de él. Su papel es clave para garantizar el buen funcionamiento del torneo y la correcta coordinación de su equipo.

### Funciones del Capitán

- Mantener la comunicación directa con la organización durante todo el evento.
- Informar a sus compañeros de equipo sobre todas las novedades, instrucciones y avisos relevantes.
- Inscribir a su equipo y gestionar el pago correspondiente.
- Revisar y corregir posibles errores en las listas de ejército del equipo antes del inicio del torneo.
- Velar por el buen comportamiento de todos los integrantes de su equipo durante el evento.
- Gestionar los emparejamientos (pairings) de su equipo en cada ronda de juego.
- Introducir los resultados en la plataforma BCP junto al capitán rival.
- Asistir obligatoriamente a las reuniones de capitanes convocadas por la organización.
- Informar a sus jugadores del estado de la ronda cuando sea necesario, sin que se permita el coaching (dar consejos tácticos durante las partidas).

En caso de cualquier necesidad, duda o incidencia, la organización estará siempre a disposición a través del capitán, para ofrecer una respuesta rápida y eficaz.





# EQUIPOS

Los equipos estarán formados por **seis jugadores**, uno de los cuales será designado como capitán.

## Requisitos de participación

- No podrán participar jugadores que hayan sido vetados en otros GTs por motivos de mala conducta o trampas.
- La organización se reserva el derecho de rechazar la participación de un jugador si considera, de manera objetiva y tras estudiar el caso, que su comportamiento anterior podría afectar negativamente al desarrollo del evento.

## Bolsa de mercenarios

Se habilitará una bolsa de mercenarios para facilitar la participación de jugadores sin equipo.

Cualquier jugador que desee asistir al evento pero no disponga de equipo podrá registrarse mediante el formulario correspondiente.

La organización intentará asignarle un equipo disponible o formar uno nuevo con otros jugadores en la misma situación, garantizando así que todos puedan disfrutar de la experiencia.

Para facilitar la integración de estos participantes crearemos un grupo de WhatsApp donde tanto los mercenarios como los capitanes de equipos incompletos podrán interactuar para fichar o ser fichados.

# LISTAS

Las listas de ejército deberán subirse a la web de BCP por los jugadores antes de la fecha límite fijada:

**DOMINGO 15 de MARZO a las 23:59.**

Entrarán en juego todos los códex que, para esa fecha, hayan tenido publicación oficial y estén disponibles para su consulta en la app oficial de Games Workshop.

Todas las listas deberán subirse a BCP usando el formato “export” de la app oficial de Games Workshop.

El equipo que ocupe la posición posterior en la inscripción será el encargado de revisar la lista del equipo superior, en caso de haberse un error, lo notificará a la organización que se encargará de informar al equipo afectado.

En caso de que un equipo no entregue su lista en el plazo establecido, no subsane los errores detectados o no haya informado a la organización sobre un error en las listas revisadas en un periodo máximo de 48 horas desde la notificación.



# REGLAS DEL TORNEO

## FECHA DEL EVENTO

El evento se celebrará el 22 y 23 de marzo de 2026.

## LUGAR

El evento se celebrará en Cassà de la Selva (Girona), en el pavellón polivalente municipal.

## FORMATO DE JUEGO

- Las partidas se realizan a 2.000 puntos.
- Se utilizarán las últimas publicaciones de Games Workshop hasta el día 12/03/26.
- Se jugará 10a edición en mesas formato WTC
- Se registrarán los resultados de la partida en el BCP.

## LISTAS

- Cada jugador deberá presentar una lista de un máximo de 2.000 puntos.
- Los jugadores deberán subir sus listas a la web de BCP en formato de texto, utilizando Battlescribe o la app oficial de Games Workshop.
- Se permitirá Forge World.
- No se permitirán unidades LEGEND.
- Cada equipo no podrá repetir códex.

## MINIATURAS

- Todas las miniaturas deben estar correctamente representadas, con la base oficial (tamaño adecuado) y un nivel de pintado que ofrezca una sensación de acabado (battle ready).
- No se podrán usar miniaturas Legend.
- Se permite el uso de miniaturas alternativas, bits 3D, piezas de Forge World u otras marcas, siempre que:
  - Representen claramente el perfil correspondiente.
  - Sean proporcionales a la miniatura original.
  - El equipo o armamento sea fácilmente identificable.
  - Utilicen una base de tamaño oficial.
- En caso de duda, el capitán del equipo podrá consultar con la organización.

Cualquier miniatura no consultada que no cumpla los requisitos podrá ser retirada de la lista, y el jugador afectado deberá disputar las partidas sin ella.

**WYSIWYG** (Lo que ves es lo que es) la regla general del torneo será esta. Para miniaturas que no lo respeten deben enviarse fotografías a la organización para valorarlo. En cualquier caso aplicaremos el sentido común y la máxima es que no se generen confusiones durante las partidas, no se va a penalizar por desviaciones en la representación siempre y cuando no generen problemas de juego.





## MESAS Y ESCENOGRAFÍA

La configuración de las mesas y escenografía será la descrita en el manual de juego utilizando los diseños de WTC y Games Workshop.

### Distribución de mesas

Para cada enfrentamiento entre dos equipos se dispondrán seis mesas, distribuidas de la siguiente manera:

- 4 WTC
- 2 Games Workshop

### Revisión y recolocación de escenografía

Al inicio de cada ronda, cada equipo es responsable de comprobar que la escenografía de las mesas no se haya desplazado respecto a la ronda anterior.

## PARTIDAS

Las partidas tendrán una duración total de 3 horas (1 hora y 30 minutos por jugador).

Habrà un descanso de 30 minutos entre rondas para revisar las puntuaciones y cambiar de zona de juego, realizar los nuevos pairings e iniciar la siguiente partida.

## MISIONES

Las misiones serán reveladas una vez se hayan efectuado todas las inscripciones de los equipos y las listas se hagan públicas.



## EMPAREJAMIENTOS

### PASOS DE LOS EMPAREJAMIENTOS

**Paso 0:** los capitanes tiran un dado. El ganador elegirá la mesa del emparejamiento 1,4 y 5 el perdedor eligran las mesas de los emparejamientos 2,3 y 6.

**Paso 1:** el equipo A y el equipo B escogen en secreto quienes serán sus escudos y los revelan de forma simultánea.

**Paso 2:** el equipo A y el equipo B escogen dos de sus espadas para enfrentarse al escudo rival y los revelan de forma simultánea.

**Paso 3:** el equipo A coge las dos espadas que le ofreció el equipo B y de forma secreta elige cual descarta. El equipo B hace lo mismo. Las espadas descartadas se revelan y vuelven a a sus respectivos equipos.

En este punto los escudos del equipo A y B conocen quienes son las espadas que han seleccionado los equipos contrarios y se forman los dos primeros emparejamientos.

**Paso 5:** Se repiten de nuevo los pasos 1 y 2.

**Paso 6:** el equipo A coge las dos espadas que le ofreció el equipo B y de forma secreta elige cual descarta. El equipo B hace lo mismo. Las espadas descartadas se revelan y formarán automáticamente el quinto emparejamiento.

En este punto los escudos del equipo A y B conocen quienes son las espadas que han seleccionado los equipos contrarios y se forman el tercer y cuarto emparejamientos.

Las cartas que se quedaron en las manos de cada equipo se emparejan entre sí para formar el último emparejamiento.

**Ambos capitanes deben entonces crear los emparejamientos en BCP según se acaban de realizar.**

## MATERIAL

Todos los jugadores deberán acudir al evento con todo el material de juego necesario: Códex, elementos de medición (reglas, cinta métrica, objetivos, etc.) en pulgadas, marcadores (de heridas, de elementos de juego), dados, bandejas, entre otros.

Los dados utilizados para las tiradas deben ser claramente legibles para ambos jugadores, no transparentes, y solo pueden tener un símbolo personalizado en lugar de la cara 1 o de la cara 6, pero nunca en ambas.

El resto de caras deben estar marcadas con puntos o números.

Los dados o marcadores con simbología distinta empleados únicamente para indicar estados de juego u otros efectos estarán exentos de esta restricción.





## PUNTUACIONES

Cada jugador individualmente consigue una cantidad de puntos para su equipo basada en un diferencial de puntos de victoria del resultado de puntos de su partida. Para determinar esta puntuación, el jugador con más puntos cuenta sus puntos de victoria, luego resta los puntos de victoria del oponente y consulta la tabla:

| DIFERENCIA DE PUNTOS | RESULTADO GANADOR-PERDEDOR |
|----------------------|----------------------------|
| 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 o más             | 20 – 0                     |

Los resultados de los seis miembros del equipo se suman, para obtener los PUNTOS DE RONDA, que estarán comprendidos entre 0 y 120 puntos.

Obtener entre 66 y 120 puntos de ronda VICTORIA

Obtener entre 55 y 65 puntos de ronda EMPATE

Obtener entre 0 y 54 puntos de ronda DERROTA

BYE: 20 - 0

Es responsabilidad de ambos capitanes revisar y entrar los resultados de ronda en BCP.

## RELOJ O DEATH CLOCK

El uso del reloj es opcional para las partidas (recomendado), pero si algún jugador solicita jugar con reloj, su oponente estará obligado a hacerlo.

En ese caso, el jugador que haya solicitado el uso del reloj deberá ser quien lo aporte físicamente.



ejemplo de deathclock



## LAS BASES

La organización se reserva el derecho de modificar este documento en función de futuros cambios de reglas en el juego o la necesidad de añadir nuevas aclaraciones al mismo.

El evento puede ser retransmitido. Aquellas personas que por motivos justificados no puedan aparecer en el streaming deberán notificarlo a la organización.

La inscripción y posterior pago de la misma supone la aceptación de estas bases.

Este documento es de **obligada lectura** para todos los/las participantes y organización del evento.

Lamentablemente, debido a la cantidad de pagos que deben adelantarse para la viabilidad del evento (instalaciones, materiales, escenografía, seguros, gastos imprevistos etc.), el pago no es reembolsable.

El objetivo final de estas bases es velar por el correcto desarrollo del evento y que todo el mundo pueda disfrutarlo. Si se diera una situación no reflejada en las bases pero que atenta contra el espíritu de las mismas, la organización se reserva el derecho de actuar como considere oportuno. Puede haber algún error, lo sabemos, pero lo hacemos todo desde el entusiasmo y la ilusión de que salga bien.

**Derecho de admisión:** La organización del evento se reserva el derecho de admisión de los participantes y visitantes al evento para su correcto funcionamiento y desarrollo.





# NORMAS DE COMPORTAMIENTO

## RESPETAR LOS TIEMPOS

Los jugadores dispondrán de tres horas exactas para jugar cada ronda.

Además, el equipo tendrá 30 minutos entre rondas para moverse de zona de juego y preparar los emparejamientos (pairings).

Cada jugador dispondrá de 90 minutos de juego y este tiempo deberá respetarse en todo momento.

Jugador pasivo: en el caso de que se use un reloj en la partida, si un jugador ha agotado su tiempo solo podrá realizar acciones pasivas, como por ejemplo: tirar dados de salvación, tiradas obligatorias, puntuar objetivos etc. No podrá realizar movimientos, gastar CPs, ataques (aunque sean obligatorios, esto pasa por encima de lo comentado anteriormente), habilidades o reacciones, entre otros, durante el resto de la partida.

Una vez finalizado el tiempo de partida, la ronda se dará por cerrada.

Esto implica que queda totalmente prohibido continuar la partida y será obligatorio anotar un resultado.

En caso de discrepancias, deberá avisarse a la organización.

## DEPORTIVIDAD

Se exige deportividad por parte de todos los jugadores.

Es obligatorio jugar por intención

Conductas inapropiadas como la agresividad o trampas evidentes podrán considerarse una falta grave.

Queda totalmente prohibido apostar, manipular o influir en los resultados de tiradas, del juego, de la partida o de la ronda.

Antes de empezar la partida, se recomienda acordar con el oponente aquellos aspectos en los que pueda haber discrepancias.

En caso de desacuerdo entre jugadores, la organización tendrá la última palabra.



## **HIGIENE**

Se espera de los jugadores y asistentes una higiene personal adecuada, por razones sanitarias y por respeto hacia todos los participantes del evento.

## **SALUD**

Para garantizar la seguridad sanitaria de todos los asistentes al evento, será obligatorio seguir la normativa sanitaria vigente establecida por la Generalitat para la participación en eventos sociales en la fecha del torneo.

## **RESPETO**

Se exige de todos los participantes y acompañantes un respeto absoluto hacia los rivales y el personal de la organización.

Quedan prohibidas las exhibiciones o manifestaciones políticas o ideológicas, tanto físicas como verbales, así como el uso de prendas, objetos o vestimentas provocativas o que contengan mensajes groseros, inapropiados o de incitación al odio, que puedan resultar ofensivos para los principios u honor de cualquiera de los asistentes al evento.

Se prohíbe toda forma de discriminación, en particular la ejercida por motivos de sexo, raza, color, origen étnico o social, características genéticas, idioma, religión o creencias, opiniones políticas o de cualquier otro tipo, pertenencia a una minoría nacional, patrimonio, nacimiento, discapacidad, edad u orientación sexual.

El insulto o la falta de respeto hacia cualquier persona queda totalmente prohibido.

Cualquier asistente que sea sorprendido incumpliendo esta política recibirá un aviso previo para rectificar; en caso de no hacerlo, será expulsado del torneo.

Se espera que todos los participantes cuiden las instalaciones y el material proporcionado por la organización. Cualquier daño intencional o negligencia puede resultar en sanciones.

La organización se reserva el derecho de revisar cualquier muestra que pueda incumplir estas normas y de contactar con las autoridades si lo considera oportuno.





## ARBITRAJE

El equipo de árbitros no tiene por qué conocer en detalle todas las reglas de todos los ejércitos.

Sus decisiones se tomarán en base al material presentado en ese momento y bajo su criterio imparcial.

Es responsabilidad de los jugadores conocer perfectamente las reglas del juego y de su ejército.

El arbitraje no está destinado a resolver dudas de códex, FAQs o reglamento, sino a mediar en discrepancias entre participantes.

Recomendamos usar la App oficial de Games Workshop, donde el reglamento está disponible de forma gratuita y las reglas se consultan fácilmente.

Los árbitros no son infalibles, y saberse de memoria todas las reglas y FAQs es prácticamente imposible. Por tanto, interpretarán las dudas de la mejor manera posible y ofrecerán una visión justa y neutral.

En caso de trampas, errores decisivos, determinantes o muy influyentes para el resultado de la partida, el árbitro podrá imponer penalizaciones en la puntuación final, hasta un máximo de 0–20, según considere lógico y justo.

En caso de trampas, errores reiterados o faltas de respeto, el árbitro podrá emitir un warning.

Si un jugador llega al tercer warning, podrá continuar jugando pero sus partidas serán siempre 20 a 0 a favor del rival.

Todos sus emparejamientos posteriores se registrarán como 0–20 en contra, y no podrá participar en futuras ediciones del torneo.

## SISTEMA DE PENALIZACIÓN

**PRIMER AVISO:** WARNING

**SEGUNDO AVISO:** SEGUNDO WARNING (20-0) EN LA PARTIDA QUE SE ESTE JUGANDO.

**TERCER AVISO:** TODAS LAS PARTIDAS JUGADAS CONTANDO TAMBIÉN LA PARTIDA QUE SE ESTÉ JUGANDO EN EL MOMENTO DEL AVISO SE RESOLVERÁN SIEMPRE 20 A 0 A FAVOR DEL RIVAL.



# HORARIOS

## SÁBADO 21 MARZO

**8:00h - 8.30h Reunión de capitanes y check-in en BCP.**

**8.30h - 9.00h Emparejamientos primera ronda.**

**9.00h - 12.00h Primera ronda.**

**12.15h - 12.45h Emparejamientos Segunda ronda.**

**12.45h - 15.45h Segunda Ronda**

**15:45h - 17:00h Descanso comida.**

**17.00h - 17.30h Emparejamiento tercera ronda**

**17:30h - 20:30h Tercera ronda.**

## DOMINGO 22 DE MARZO

**8:00h - 8.30h: Emparejamientos cuarta ronda**

**8:30h - 12.00h Cuarta ronda.**

**12.00h - 12.30h Emparejamientos quinta ronda**

**12.30h - 15.30h Quinta ronda**

**15.30h - 16.00h Ceremonia de clausura, premios, sorteos y bocadillo**





# CONCURSOS

Los concursos de pintura y literatura tendrán sus propias bases y se encontrarán en [www.amicsdelaforja.com](http://www.amicsdelaforja.com) en el apartado GT.



## SERVICIOS

Como hemos comentado la principio de estás bases lo más importante para nosotros la organización, será siempre que los jugadores tengan todos los recursos para poder disfrutar del evento y tener todas sus necesidades cubiertas.

### INFORMACIÓN



Siempre a tu disposición, tendremos un punto de información del torneo para solucionar cualquier duda y ayudar al jugador.

### BAR

Durante los dos días habrá un servicio de barra de bar donde se servirá bebidas y comidas a un precio razonable.

*Prohibida la venta bebida alcohólica a menores de edad.*



### SERVICIO AUTOREPARACIÓN



Pondremos a disposición de los jugadores herramientas para la auto-reparación de las miniaturas que se dañen durante el evento.



# AGRADECIMIENTOS

¡Primero de todo a ti **jugador!** queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento por querer participar en el GT. Sin ti, esto no sería posible.

¡Gracias por formar parte del evento y ayudarnos a hacerlo memorable!

Y también agradecer a **nuestros colaboradores** su trabajo, si ellos esto tampoco sería posible:



¡muchas gracias a todos!

