

# WARHAMMER 40,000

## I GT TIERRA VETTONA CIUDAD DE ÁVILA



ORGANIZAN



COLABORA



AEWAR

11 y 12 de Julio  
2000 puntos  
5 rondas  
150 participantes

# I GT TIERRA VETTONA Ciudad de Ávila

10 al 12 de Julio de 2026

# I GT TIERRA VETTONA Ciudad de Ávila

- El I GT Tierra Vettona Ciudad de Ávila se celebrara los días 10, 11 y 12 de Julio de 2026 y el lugar escogido sera el Club deportivo Manuel Sánchez Granado cedido por el Excmo. Ayuntamiento de Ávila.
- <https://maps.app.goo.gl/tQj3Uve1uBNBrFi69>
- **FORMATO Y PRECIOS**  
Torneo individual, 5 rondas + UN TOP CUT repartidas 3 el sábado 11 y 2 el domingo 12 acabando con el TOP CUT Ranking ITC con un total de 150 plazas.  
65 Euros por Jugador + 1 kilo de comida imperecedera/a, dará opción a la participación en el torneo propiamente dicho, en sorteos, y a la bolsa con regalos conmemorativos del GT.
- Queremos y creemos en que este tipo de eventos deben dar visibilidad a aquellas asociaciones que ayudan a los más desfavorecidos, lo cual el día de realización del cheking se entregara el kilo de comida, el cual se entregara al banco de alimentos.

A character in green and gold armor, possibly a warrior or knight, is shown in a dynamic pose. The character has a glowing blue sword and a red and gold gauntlet. The background is a dark, industrial or metallic environment.

# HORARIOS

- VIERNES 10

Desde las 17:00 hasta las 20:00 recepción de participantes y entrega de bolsa de bienvenida.

- Sábado 11

Desde las 07:30 hasta las 08:00 recepción de rezagados.

08:15 a 11:15 Primera ronda

11:45 a 14:45 Segunda ronda

14:45 a 15:45 Comida (incluida)

16:00 a 19:00 Tercera ronda

- Domingo 12

08:15 a 11:15 Cuarta ronda

11:45 a 14:45 Quinta y última ronda e inicio del TOP CUT.

Una vez finalizada la quinta se nombrará el Campeón absoluto del I GT TIERRA VETTONA Ciudad de Ávila el domingo por la mañana se procederá a la entrega de premios y sorteos entre todos los participantes.



# Inscripciones

- A partir del 15 de abril de 2026 a las 22:00 se abrirán las inscripciones mediante un mail con el PDF debidamente cumplimentado, hasta completar aforo, a la dirección [las9puertasavila@outlook.com](mailto:las9puertasavila@outlook.com).
- Este mail, deberá contener los datos de:
  - Nombre y Nick
  - Ejército y facción.
  - Dirección de E-mail con la que se está registrado en el BCP.
  - Club o Asociación.
  - Móvil de contacto

# Listas

- Listas a 2000 puntos. Se permite Forgeworld - No Legends (siguiendo las restricciones propias de la edición o chapter).
- Serán válidos todos los Codex y material oficial que salga hasta el miércoles 01/07/2026.
- La fecha límite para el envío de listas será el lunes 01/07/2026 a las 23:59.
- El 08/07/2026 se publicarán todas las listas del torneo así como el primer pairing.
- El envío de listas se hará en la plataforma BCP (Best Coast Pairings) en formato Txt a ser posible con el formato de la aplicación de GW.
- Cada participante no está en la obligación de traer físicamente death clock (aseguraos de traer pilas). Únicamente si quiere hacer uso del mismo deberá indicarlo al comienzo de la partida.
- Se usará el sistema de aclaraciones (FAQs).



## Mesas y escenografía del GT

- La configuración de mesas y escenografía será la descrita por el formato WG en las 5 mesas de cada ronda. Esta configuración puede verse alterada en función de los cambios de la posible nueva edición.
- Dependiendo de la llegada de la nueva edición, el torneo sera como final de 10º o comienzo de 11º lo cual se avisara con la suficiente antelación.

# MISIONES Y MAPAS

	PRIMARIA	DESPLIEGUE	MAPAS
<b>A</b>	TAKE AND HOLD	TIPPING POINT	1 - 2 - 6 - 8
<b>C</b>	LINCHPIN	TIPPING POINT	1 - 2 - 6 - 8
<b>D</b>	SCORCHED EARTH	TIPPING POINT	1 - 2 - 6 - 8
<b>E</b>	TAKE AND HOLD	HAMMER AND ANVIL	1 - 8
<b>F</b>	HIDDEN SUPPLIES	HAMMER AND ANVIL	1 - 8
<b>G</b>	PURGE THE FOE	HAMMER AND ANVIL	1 - 8
<b>I</b>	HIDDEN SUPPLIES	SEARCH AND DESTROY	1 - 2 - 3 - 6
<b>J</b>	LINCHPIN	SEARCH AND DESTROY	1 - 2 - 3 - 6
<b>L</b>	TAKE AND HOLD	SEARCH AND DESTROY	1 - 2 - 3 - 6
<b>M</b>	PURGE THE FOE	CRUCIBLE OF BATTLE	1 - 2 - 6
<b>O</b>	TERRAFORM	CRUCIBLE OF BATTLE	1 - 2 - 6
<b>P</b>	SCORCHED EARTH	CRUCIBLE OF BATTLE	1 - 2 - 6

Los mapas de escenografía siguen el *Tournament Companion* en todos los sentidos, tanto la distribución de piezas como su tipología y características, descritas en dicho documento.

Hay 5 mapas disponibles (1, 2, 3, 6 y 8), que tienen la misma numeración y disposición que en el *Tournament Companion*.



# Arbitraje y decisiones



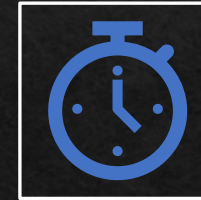
La organización contara con un árbitro principal y dos de apoyo sus decisiones se va a tomar respecto al material que se le enseñe en ese momento y bajo su criterio.



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



El arbitraje no está destinado a resolver dudas de Codex, Faqs o reglamento, si no resolver discrepancias entre participantes.



No podrá empezarse ninguna ronda si quedan menos de 10 minutos para terminar el juego.

# Miniaturas y Ejércitos

- Los ejércitos deben estar completamente pintados y representados. Mínimo tres colores y sensación de acabado, peanas decoradas y pintadas o peanas transparentes. (Battle Ready como ejemplo).
- Lo ideal es el uso de las miniaturas más actuales de GW, ahora bien, en caso de usarse modelos antiguos, deberán estar adaptados en cuanto a volumen, tamaño y peana a los actuales.
- Están permitidas conversiones, así como miniaturas de marcas alternativas, siempre y cuando representen fielmente lo que son en cuanto a tamaño, volumen, armamento y peana.
- Recuerda que una conversión ha de representar los aspectos propios de cada miniatura (armamento, tamaño, peana, volumen e identidad de la unidad en cuestión). De hacerlo, no debería suponer problema alguno para su uso. Confía en tu sentido común si tienes alguna duda al respecto pregunta sin problema.



# Peanas y sistema de puntuación.

- Las peanas de cada modelo solicitadas por la organización serán aquellas que aparecen en el documento facilitado por WG.
- Usaremos el sistema de puntuación del WG (100-0).



# Sanciones

- Como todos conocemos, hay gente que se niega a respetar las normas de los torneo, y es por ello que nos vemos en la desagradable situación de tener que sancionar a jugadores/as. Así pues, a continuación, os detallamos algunas de las comportamientos más habituales y sus respectivas sanciones:
- Todas las sanciones repercuten sobre el jugador (situación o puntuación)
- Las sanciones de pintura, representación o comportamiento serán comunicadas en el acto al jugador.
- Si el jugador llegase a 80 puntos de victoria perdidos, estará fuera de los sorteos del GT.
- Queremos hacer llegar a los jugadores, que las sanciones no son algo agradable para la organización. Nos vemos obligados por dos motivos principales:
- Suponen una falta total de respeto a las normas, así como a otros participantes y organización del evento que no estamos dispuestos a tolerar.
- Nos generan muchísimo tiempo y esfuerzo perdido, inútil y no remunerado, el tener que perseguir jugadores, o bien corregir la falta de atención de los mismos a la hora de cumplir las instrucciones del evento.
- Así pues, pedimos la colaboración de todo el mundo para que ojalá no tengamos que sancionar a nadie.



# Normas Básicas de Conducta

- Este es un evento destinado a disfrutar de nuestro hobby común: los Wargames de miniaturas, al que todos debemos acudir con ganas de pasarlo bien, apartando aspectos que estén fuera de lugar, uno de ellos pudiendo ser la higiene personal recordemos que es mediados de julio y sería muy desagradable tener que recordar a una persona algo tan básico.
- Resulta descorazonador tener que dedicar un espacio a códigos de conducta en un documento para el hobby y la comunidad que amamos y disfrutamos cada día, pero lo cierto, es que demasiado tiempo se ha hecho la vista gorda con algunos comportamientos, escudándose en que eran casos aislados.
- Desde el I GT Tierra Vettona Ciudad de Ávila queremos condenar todo tipo de violencia física, verbal, psicológica, social o de cualquier otro tipo. Por ello, nos comprometemos a que se cumplan unas normas de respeto.
- Cualquier tipo de agresión física o verbal hacia cualquier otro asistente o miembro de la organización queda terminantemente prohibido. Creo que no hace falta indicar que se tomarán medidas a la altura de las circunstancias.

# Prohibiciones

- Se prohíbe el uso de atuendos y vestimentas provocativas o que contengan mensajes groseros o inadecuados, que muestran un lenguaje inapropiado o de incitación al odio. O aquello que el organizador determine que no es adecuado para dicho entorno.
- Apostar o manipular los resultados del juego, partida o ronda, así como ofrecer algún tipo de compensación con intención de alterar el resultado de estos.
- Se prohíben las armas de fuego (aunque tenga permiso de armas), incluyendo las armas de recreación que podrían confundirse razonablemente como tales. Se hace extensiva esta prohibición a las armas blancas o pirotécnico.
- Se prohíbe toda discriminación, y en particular la ejercida por razón de sexo, raza, color, orígenes étnicos o sociales, lengua, religión o convicciones, opiniones políticas o de cualquier otro tipo, pertenencia a una minoría nacional, patrimonio, nacimiento, discapacidad, edad u orientación sexual.
- Cualquier asistente que se descubra incumpliendo esta política será expulsado del torneo y excluido de futuras ediciones.



- En ocasiones no está claro si un participante porta algún tipo simbología sospechosa, de incurrir en este tipo de prohibiciones, la organización no tolerara el intento de porte de las mismas. Todo mal comportamiento sera reportado a AEWAR para su estudio y posible sanción.
- Entendemos que no siempre será posible dilucidar la línea que separa el arte del enaltecimiento de ciertas ideas. En esos casos la organización pedirá al portador que retire cualquier elemento que pueda resultar sospechoso de ser ofensivo. De no ser posible, (un tatuaje por ejemplo) se le pedirá que lo tape, y si se niega, no nos quedará más remedio que pedir a esa persona que abandone el evento.
- La organización se reserva el derecho de modificar este documento en función de futuros cambios de reglas en el juego Warhammer 40.000 o la necesidad de añadir nuevas aclaraciones al mismo.
- La inscripción y posterior pago de la misma supone la aceptación de estas bases. Se realizara la retransmisión del GT por parte de nuestros amigos de Paladines de Terra si en algún momento no se desea salir en dicha retransmisión comentárnoslo sin problemas y solucionaremos la situación.
- Este documento es de obligada lectura para todos los/las participantes y organización del evento y es obligación de todos el cumplimiento de las citadas normas.
- La inscripción en el torneo no es nominativa, pero si se realizara por orden de recepción de los correos. En caso de no poder asistir, puedes ceder tu plaza a otro participante.
- Lamentablemente, debido a la cantidad de pagos que deben adelantarse para la viabilidad del evento (materiales, escenografía, seguros, gastos imprevistos etc.), el pago no es reembolsable a menos de que sea una causa de fuerza mayor.
- El objetivo final de estas bases es velar por el correcto desarrollo del evento y que todo el mundo pueda disfrutarlo.
- Muchas gracias por haber completado la lectura de las bases del I GT TIERRA VETTONA Ciudad de Ávila 2026. ¡Nos vemos en las mesas!
- Finalmente, dada la gravedad y complejidad de un asunto tan amplio como este, cabe esperar que no hayamos pensado en todas las eventualidades posibles.
- 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, así mismo la organización se reserva el derecho de admisión.