



29-30 AGOSTO 2026



**LA VOZ OPEN
LUGO**



**GOLDEN
TICKET**

**IBERIAN
OPEN 2026**



FECHA Y UBICACIÓN:

El torneo La Voz Open del circuito Iberian Open 2025, que da acceso directo a los mundiales de Warhammer (World Championships of Warhammer), se celebrará los días 29 y 30 de agosto de 2026 en el Pazo de Feiras e Congresos de Lugo.

FORMATO, PRECIO Y PREMIOS:

Torneo individual de 5 rondas para todos los asistentes y dos rondas eliminatorias adicionales para el *top cut* de 8 jugadores. La clasificación y los emparejamientos se harán usando las recomendaciones dadas por el *Tournament Companion* de GW.

La clasificación servirá para puntuar tanto en el ránking Iberian Open 2026 (+info en lavozdehorus.com) como en el ránking ITC. Al ser el último torneo de Iberian Open 2026, tras su conclusión se determinarán los participantes clasificados para la Gran Final de septiembre, donde los 8 jugadores mejor clasificados jugarán para ganar otros dos *golden tickets*.

El precio es de 75€, otorgando derecho de acceso al recinto, sus servicios y restauración, participación en el torneo de Warhammer 40k y un pack de bienvenida con regalos asegurados. La inscripción se realizará mediante compra en el siguiente enlace:

<https://banduawargames.com/es/2257-la-voz-open-tickets>

Al tratarse de un evento de la modalidad de *supergolden tickets*, los dos primeros clasificados del torneo además ganarán 800€ cada uno junto al acceso a los Campeonatos Mundiales de Warhammer 50k organizados por Games Workshop en Barcelona en el mes de diciembre de 2026.

Además se puntuará la pintura de los jugadores que quieran presentar su ejército a la clasificación *Best Overall*, siempre y cuando sea el jugador quien haya pintado personalmente su ejército al completo. El ganador de esta clasificación que aúna resultados de partidas y pintura ganará un *golden ticket* adicional junto a 400€ de premio.

HORARIOS:

SÁBADO 29 AGOSTO

- 07:30 - 08:00: **Recepción** de jugadores y entrega de welcome pack
- 08:00 - 11:15: **Ronda 1**
- 11:45 - 15:00: **Ronda 2**
- 16:45 - 20:00: **Ronda 3**

DOMINGO 30 AGOSTO

- 08:00 - 11:15: **Ronda 4**
- 11:30 - 14:45: **Ronda 5**
- 16:00 - 19:15: **Semifinales Golden Tickets**
- 19:30 - 22:45: **Finales Golden Tickets**

ENTREGA Y CORRECCIÓN DE LISTAS

Será válido el uso del material de juego organizado publicado por Games Workshop hasta el día **27 de agosto**.

Entrega de listas: el límite es el **27 de agosto** a las 23:59 (hora española peninsular) en BCP. Deben estar **obligatoriamente** en el formato de exportación de la **app oficial de Warhammer 40k**.

El viernes **28 de agosto** se publicarán todas las listas del torneo. Si una lista tuviera errores que beneficien al jugador, el jugador puede informar de ello hasta antes del inicio del torneo. La organización decidirá cómo subsanar el error de lista. En caso de que una lista tenga un error que beneficie al jugador y se detecte durante el torneo, se sancionará con tarjeta amarilla de torneo y corrección a criterio de la organización (incluyendo entre otras la reducción de puntos en partida en juego y posteriores o la reducción de puntos en clasificación).

ESCENOGRAFÍA:

La escenografía y terreno de La Voz Open 2026 contarán con el apoyo directo de Games Workshop para asegurar la máxima calidad en este evento clasificatorio directo para los Campeonatos Mundiales de Warhammer.

MINIATURAS Y EJÉRCITOS:

Los ejércitos deben estar completamente pintados y representados en modo "WYSIWYG" (lo que ves es lo que tiene equipado), utilizando como referencia de pintado el *Battle Ready* del reglamento.

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. Las peanas deben tener el tamaño indicado en la app de Warhammer 40k.

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. Está permitido el 3D para bits y también para miniaturas que sean de marcas alternativas reconocidas (y reconocibles), que trabajen con este tipo de impresión y archivos, siempre y cuando no estén en conflicto legal con Games Workshop u otra empresa y/o vulneren su propiedad intelectual. No están permitidas las miniaturas impresas que replican el modelo idéntico original de Games Workshop u otras marcas. No se permiten recasteos de ningún tipo.

Para utilizar cualquiera de estas alternativas a las miniaturas actuales de GW debe enviarse un mail por participante con todas las dudas a contacto@lavozehorus.com. Si se utilizan conversiones, marcas alternativas o 3D no aprobados por email, una vez detectadas el jugador no podrá usar dichas miniaturas en sus partidas además de recibir una tarjeta amarilla de torneo.

MATERIAL OBLIGATORIO:

Cada participante deberá llevar al torneo todo el material necesario para el correcto funcionamiento de la partida: miniaturas, metro, dados y su codex físico o disponible en la app oficial.

ARBITRAJE ACTIVO:

El arbitraje será activo, por lo que si los árbitros ven algo que esté ocurriendo de manera incorrecta en cualquier mesa, intervendrán para arreglarlo aunque no hayan sido requeridos por los participantes.

Es responsabilidad de los jugadores conocer perfectamente las reglas del juego y de su ejército, utilizando la app oficial de Warhammer 40k. El arbitraje no está destinado a resolver dudas de reglas sino a resolver discrepancias entre participantes.

JUGADORES IMPARES:

En el caso de que haya jugadores impares en una ronda, un jugador del bracket inferior de victorias obtenidas tendrá asignada una partida *bye*, es decir, sin oponente pero con resultado de victoria.

GESTIÓN DEL TIEMPO EN PARTIDA:

En cada ronda se anunciarán por megafonía los **hitos de tiempo** en que se debe haber terminado cada fase del juego (prepartida, despliegue y cada una de las cinco rondas). Cuando una mesa esté más de 5 minutos por detrás del tiempo anunciado para cada **hito**, un árbitro puede acudir a la mesa para poner un **reloj** de la organización en ese momento. Si ocurre este caso, el árbitro repartirá el tiempo como estime conveniente según la situación de la partida para facilitar que el juego llegue a una conclusión natural de sus 5 rondas.

Los hitos de cada ronda son los siguientes, indicando en cada uno el tiempo restante y qué se debe haber completado en ese momento:

- 3h15m - **Inicio** de la partida y preparación del campo de batalla
- 3h00m - Conversación **prepartida** y reglas **prepartida** completadas, se debe haber iniciado el despliegue de unidades
- 2h45m - **Despliegue** completado, se debe haber iniciado la Ronda 1
- 1h55m - **Ronda 1** completada, se debe haber iniciado la Ronda 2
- 1h10m - **Ronda 2** completada, se debe haber iniciado la Ronda 3
- 0h30m - **Ronda 3** completada, se debe haber iniciado la Ronda 4
- 0h10m - **Ronda 4** completada, se debe haber iniciado la Ronda 5
- 0h00m - Partida **terminada**, se debe subir el resultado a BCP por parte de los jugadores.

En caso de que no se haya terminado la partida y haya un reloj en la mesa, o en el momento que el tiempo de cualquier jugador llegue a 0, se debe llamar a un árbitro para que ayude a determinar el resultado final de la partida de la manera más natural y justa posible.

En caso de que no se haya subido el resultado en el tiempo de ronda y no haya un árbitro al corriente de la razón de no haberlo podido subir, la partida contará como derrota para ambos jugadores.

Los jugadores pueden utilizar de forma voluntaria un reloj desde el inicio de la partida. Si uno de los participantes solicita el uso del mismo y lo aporta físicamente (no con una app móvil, sino con un reloj físico de uso sencillo), ambos estarán en la obligación de usarlo, con 1h30m para cada uno de ellos, puesto exactamente cuando falten 3h de ronda (el hito de inicio del despliegue). Los jugadores no podrán pausar bajo ningún concepto el reloj. Cada jugador es responsable de pasar el tiempo a su oponente cuando termina su turno o cuando el rival va a lanzar una cantidad relevante de dados, mover o tomar decisiones en turno ajeno. Cuando un jugador se queda sin tiempo de reloj, se debe llamar al árbitro de inmediato, que dispondrá lo necesario para determinar el resultado de la partida con su tamaño natural de 5 rondas.

SANCIONES DEL PROPIO TORNEO

Este torneo sigue estrictamente el Código de Conducta de AEWAR. Adicionalmente, se aplicará el siguiente régimen disciplinario aplicable al propio evento.

En caso de que los árbitros del evento lo decidan, un jugador puede ser amonestado con una tarjeta amarilla del evento que se le comunicará en el momento. Si acumula dos o es amonestado con tarjeta roja del evento, quedará eliminado del torneo. Es causa de amonestación lo siguiente:

- Cualquier manipulación deliberada de dados o reglas buscando beneficio antideportivo en la partida, incluyendo emplear el reloj de forma antideportiva a juicio de los árbitros.
- Retraso en la presentación de la partida. En caso de retrasarse más de 15 minutos, se le dará por perdida la partida y su rival tendrá la victoria del mismo modo que si fuera un *bye*. En caso de retrasarse menos de 15 minutos, si hay reloj en la partida, el jugador que ha llegado tarde tendrá tantos minutos menos como los que se haya retrasado.
- Incumplimiento de cualquier punto del apartado PROHIBICIONES de estas mismas bases.
- Cualquier otra razón a criterio de los árbitros del evento.

PROHIBICIONES

Se prohíbe el uso de atuendos y vestimentas provocativas o que contengan mensajes groseros o inadecuados, o que muestran un lenguaje inapropiado o de incitación al odio. Esto incluye aquello que el organizador determine que no es adecuado para el entorno del evento.

Se prohíbe 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 se tenga permiso de armas), incluyendo las armas de recreación que podrían confundirse razonablemente como tales. Se hace extensiva esta prohibición a las armas blancas, pirotecnia, armas de asedio, etc.

Se prohíbe toda discriminación, y en particular la ejercida por razón de sexo, raza, color, orígenes étnicos o sociales, características genéticas, 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, además de reportado como infractor de código de conducta en AEWAR.

ARTE Y PROVOCACIÓN

En ocasiones no está claro si un participante porta algún tipo de simbología sospechosa de incurrir en este tipo de prohibiciones, y en otras podría tratarse de una suerte de expresión artística. 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.

Un elemento muy ligado a nuestro hobby es el pintado y transformación de las miniaturas, que se regirá por estas mismas normas. Finalmente, dada la gravedad y complejidad de un asunto tan amplio como éste, 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.

PACTOS DE RESULTADOS ENTRE JUGADORES

Cuando dos jugadores acuerdan subir como resultado de su partida algo distinto a lo ocurrido durante su partida, o cuando directamente deciden no jugar la partida y subir un resultado pactado, están afectando de forma directa a la clasificación del resto de participantes del evento. Como consecuencia, están manipulando (de forma voluntaria o involuntaria) el derecho que tienen el resto de participantes del evento a recibir sus correspondientes puntuaciones de rankings, potenciales premios del propio evento, etc.

Por ello, en nuestro evento se considerará este tipo de acuerdos como infracción del tipo 2.4 del Código de Conducta de AEWAR y se reportarán debidamente.

ABANDONO DE JUGADORES DURANTE EL TORNEO

Cuando un jugador tiene razones justificadas para abandonar un evento, no se reportará ningún tipo de infracción del Código de Conducta de AEWAR. Sin embargo, si un jugador abandona el evento y eso puede afectar al resultado final del resto de participantes, la organización podrá evaluar la situación y determinar si eso requiere de reporte de posible infracción. En estos casos, cada caso será evaluado de forma individual en función del impacto que pueda tener en los resultados del resto del evento y siempre y cuando no haya ninguna justificación para el abandono.

ANOTACIONES FINALES

- La inscripción y posterior pago de la misma supone la aceptación de estas bases. La entrada no es reembolsable y no puede transferirse a otro participante a menos que se obtenga permiso expreso de la organización tras un email a contacto@lavozehorus.com
- Este documento es de obligada lectura para cada inscrito en el evento y desconocerlo no exime de su cumplimiento
- Puedes consultar cualquier duda relacionada con el evento en contacto@lavozehorus.com
- Se formará un grupo de WhatsApp con los jugadores en el que se irán notificando novedades y pasos previos al torneo. Si faltan dos semanas para el evento y no estás en dicho grupo, escribe lo antes posible a contacto@lavozehorus.com

Muchas gracias por haber completado la lectura de las bases de la tercera edición de La Voz Open. ¡Nos vemos en las mesas!



La organización se reserva el derecho de modificar las bases. El pago de la inscripción implica la aceptación de estas bases y posteriores modificaciones por parte de la organización.

A los efectos previstos en la Ley Orgánica 1/1982 de 5 de mayo de protección civil del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, los participantes de este evento consienten en que tanto La Voz de Horus como Bandua Wargames puedan utilizar públicamente con carácter gratuito su nombre, apellido e imagen en cualquier tipo de publicidad, promoción, publicación, incluido TV, Internet, Redes sociales o cualquier otro medio de la naturaleza incluso con fines comerciales, informativos o corporativos siempre que estos se relacionen con el presente evento, sin que ello genere derecho a favor del participante a recibir contraprestación alguna por ello.