



WORLD CHAMPIONSHIPS OF WARHAMMER

LA VOZ OPEN

29 AGO
30 AGO

2026

5 GOLDEN TICKETS

PASES DIRECTO A LAS FINALES DEL CAMPEONATO MUNDIAL DE AOS



FECHA: 29 - 30 AGOSTO DE 2026

Lugar: **Pazo de Feiras e Congressos**. Av de los Deportes, s/n, 27004 Lugo.

FORMATO Y PRECIO

Ranking ITC, **5 rondas**. Por equipos de **5 jugadores**.

Clasificatorio para **World Championships of Age of Sigmar** organizado por Games Workshop en Barcelona y adicionalmente hasta 500€ para el equipo ganador como apoyo para participar en los mundiales.

Precio: **300€** por equipo

HORARIO

SÁBADO 29 AGOSTO

- 07:30 - 08:00: **Recepción** de equipos y entrega de welcome packs
- 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**
- 14:45 - 15:00: **Entrega de golden tickets**

INSCRIPCIÓN

La inscripción se realizará mediante compra en el siguiente enlace <https://banduawargames.com/es/2257-la-voz-open-tickets>.

Se formará un grupo de WhatsApp con los capitanes de los equipos en el que se irán notificando novedades y pasos previos al torneo.

LISTAS

Listas a 2000 puntos según restricciones juego equilibrado. Serán válidos todos los tomos de batalla, suplementos, White Dwarf, FAQs y otro material oficial que salga hasta el sábado **22 de agosto**. Los tomos de batalla de cajas limitadas podrán jugarse si han recibido puntos oficiales por parte de Games Workshop antes de esa fecha, no siendo válidas las unidades nuevas que no han salido a la venta.

La fecha límite para el envío de listas será el domingo **23 de agosto a las 23:59**. Las listas se entregan subiéndolas cada jugador a su perfil del torneo en BCP en formato texto de la app oficial de Age of Sigmar. Todas las listas deberán de incluir la versión de la app, que deberá coincidir con la actualmente vigente para la fecha de entrega de listas.

No hay restricción de grandes alianzas que un equipo puede llevar. **Solo un battletome como ejercito por equipo**. No se podrá repetir **warscrolls con el mismo nombre** considerando **versión Ghyran y normal como iguales**, entre diferentes listas bajo ninguna circunstancia y unidades en regimientos de renombre. **No se podrán repetir manifestaciones** entre jugadores del equipo.

Deberán de incluir los hechizos o plegarias aunque solo uno sea la opción que se pudiera elegir, e incluir la escenografía de facción si fuera gratis y las unidades gratis de los regimientos de renombre.

El lunes **24 de agosto** se publicarán todas las listas del torneo. Si una lista tuviera errores que beneficien al jugador, el capitán de ese equipo 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 al equipo y según la gravedad, reducción de puntos en partidas y/o clasificación).

MISIONES

Se jugarán 3 planes de batalla por cada ronda sacadas de los planes de batalla del GHB, que se publicarán tres semanas antes de la entrega de listas.

Los primeros escudos de ambos equipos jugarán un plan de batalla A en las mesas 1 y 2.

Los segundos escudos de ambos equipos jugarán un plan de batalla B en las mesas 3 y 4.

Los últimos emparejamientos jugarán un plan de batalla C en las mesas 5 y 6.

EMPAREJAMIENTOS Y CLASIFICACIÓN

Se sigue el mismo sistema que en el **GT Talavera** pero con 5 cartas en vez de 6, por lo que no hay últimas cartas no elegidas. La elección de mesas y el sistema de puntuación también siguen el mismo modelo que en el **GT Talavera**.

La clasificación se establecerá utilizando como primer criterio la cantidad de victorias (considerándose cada empate como media victoria), desempate después por el porcentaje de victorias de los oponentes y finalmente por puntos de batalla totales obtenidos.

BYE

En el caso de que un jugador no pueda presentarse al evento, la carta de ejército de dicho jugador quedará marcada con la palabra BYE. En casa emparejamiento, el capitán con un BYE deberá informar de ello.

Ambos capitanes harán el proceso de emparejamientos con normalidad, incluyendo las 5 cartas de ejército por equipo. Para la partida que contenga un BYE, el resultado será victoria total a favor del contrario del equipo del BYE. Si ambos equipos tienen un BYE, recomendamos a los capitanes emparejarlos entre sí, y en este caso el resultado será de 0 puntos de victoria para ambos equipos. En el caso de que haya equipos impares y por los emparejamientos un equipo entero no tenga rival para un ronda, este equipo ganará automáticamente su enfrentamiento por el total de puntos posibles.

EJÉRCITOS Y MINIATURAS

Los ejércitos deben estar completamente pintados y representados. Mínimo tres colores y sensación de acabado, peanas decoradas y pintadas, no permitiéndose peanas transparentes salvo en aquellos modelos que oficialmente la usen.

Se pueden usar **modelos oficiales GW** a través de los años, siempre y cuando cumplan con las **dimensiones del modelo más actual** decada miniatura, y en su correspondiente tamaño de peana. Deben de ser **modelos del mismo warscroll**. Por ejemplo, no se pueden utilizar unos Gélidos por Aggradones, pero sí Liberators normales como Liberators Thunderstrike.

Se pueden usar adaptadores de peana, siempre y cuando estén integrados con la estética de la miniatura y cumplan con las medidas correspondientes.

Están permitidas conversiones, y marcas alternativas siempre y cuando sean consultadas previamente a la organización. Está permitido el 3D para bits y marcas alternativas y reconocidas, que trabajan con este tipo de impresión. Nuevamente deberán ser consultadas esas marcas previamente a la organización. **No se permitirán recast ni clonaciones.**

Las miniaturas que un jugador pudiera usar durante todo el evento deberán de ser aportadas por el propio jugador, no pudiendo utilizar miniaturas que hubiera usado otro jugador durante alguna partida.

Las miniaturas deben de estar fielmente **representadas**. Si una unidad tiene grupo de mando o armas especiales, estas deben de diferenciarse del resto. Si una unidad está configurada llevando un determinado tipo de armamento, las miniaturas de esa unidad deberán coincidir con esa configuración.

Para utilizar cualquiera de estas alternativas a las miniaturas actuales de GW debe enviarse **un único mail por equipo** con todas las dudas a contacto@lavozdesigmar.com. Si se utilizan conversiones, marcas alternativas o 3D no aprobados por email, podrían ser retiradas durante el evento.

MATERIAL DE JUEGO

Todos los jugadores deberán de acudir al evento con todo el material de juego necesario: libros (siempre originales), elementos de medición (reglas, metros, etc) en pulgadas, marcadores (heridas, de elementos de juego), dados, bandejas, etc.

Los dados que se usen para las tiradas han de ser legibles por ambos jugadores y solamente deberán tener símbolos en lugar de la cara 6, no en cualquier otra. El resto de caras deberán estar marcadas con puntos o números. Otros dados o marcadores con otra simbología para marcar estados (de escenografía, de heridas, etc) están exentos de esta restricción.

Es obligatorio para todos los jugadores utilizar la web <https://www.bestcoastpairings.com/> desde sus móviles, con la que se gestionará el torneo y donde podrán subir sus resultados al terminar las partidas.

Cualquier consulta sobre material de juego se debe enviar a través del mail contacto@lavoizdesigmar.com y deberá ir acompañado de las fotos oportunas. Solo se contesta a jugadores inscritos en el torneo. Intentaremos ser lo más rápidos posible, pero tened paciencia.

Cada jugador podrá traer un **reloj** de ajedrez o *death clock* físico. El uso de reloj es completamente opcional para las partidas pero si algún jugador solicita jugar con reloj, su rival estará obligado a jugar con el mismo. En este caso, el jugador solicitante de reloj deberá ser quien aporte físicamente este death clock, no siendo válidas apps ni similares.



Para usar el reloj, ambos jugadores deben marcar el mismo tiempo, el que quede para la finalización de ronda, en sus contadores antes de la partida, lo que incluye antes de la elección de lado y la explicación de la lista. Una vez establecido el tiempo equitativamente, ambos jugadores deben ir pasando de uno a otro el tiempo cada vez que uno haga una acción (mover, atacar, salvaciones, retirar bajas etc.), tomar decisiones (táctica, reacciones, uso de habilidades, etc) o cualquier duda planteada por el jugador. Esto debe ser estricto para evitar situaciones que puedan llevar a pensar que un jugador está perdiendo el tiempo.

Bajo ninguna circunstancia los jugadores pueden parar el reloj y solo podrá hacerlo la organización. Si un jugador se queda sin tiempo, no puede tomar ningún tipo de decisión ni realizar ninguna acción durante el resto de la partida, solamente pudiendo realizar tiradas reactivas. Esto es; salvaciones, salvaguardas, etc. Si que aplicará reglas pasivas que no necesiten declaración y puntuará por control de objetivos en caso de controlarlos antes de que se acabara el tiempo. Cuando ambos jugadores se queden sin tiempo, la partida termina tal cual esté en ese momento y la puntuación correspondiente.

MESAS Y ESCENOGRAFÍA

Cada mesa estará prefijada por la organización, constando de 8 elementos de escenografía cada una: 4 elementos grandes y 4 elementos pequeños.

Los jugadores serán los responsables de colocar la escenografía según el plan de batalla que fueran a jugar.

Algunos elementos de escenografía constan de un base en área y uno o más elementos de escenografía que podrán ser movidos de su posición para facilitar movimientos, pero siempre deberán de volver a colocarse en mesa tras el movimiento.

Bajo ningún concepto se podrán quitar elementos de escenografía. Si hubiera cualquier problema o desacuerdo entre ambos jugadores deberán comunicarlo a la organización. Los jugadores pueden enfrentar sanciones en caso de descuidar la escenografía (como dejarla en el suelo, eliminarla de la mesa, etc).

SISTEMA DE SANCIONES

Este torneo sigue estrictamente el Código de Conducta de AEWAR.

En caso de que los árbitros del evento lo decidan, un jugador puede recibir una tarjeta amarilla o amonestación que se le comunicará en el momento. Si acumula dos o recibe tarjeta roja, quedará eliminado de la competición. Algunas razones que pueden causar amonestación (pero no todas) son:

- 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.
- Incumplimiento de cualquier punto del apartado NORMAS DE CORTESÍA, que además en el apartado “Respeto” puede provocar expulsión inmediata del torneo sin devolución del precio de la entrada.
- Retraso en la presentación de la partida. La organización pondrá un reloj para ambos jugadores y se descontará al jugador ausente el tiempo que pase desde el inicio de la ronda. 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.

NORMAS DE CORTESÍA

Respetar los tiempos: Los jugadores dispondrán de tres horas exactas para jugar cada ronda. Además, tendrán 15 minutos entre partida para moverse de mesa y contarse las listas con su oponente. Este tiempo, repartido en 1h 30m de juego para cada jugador, deberá ser respetado en todo momento. En cada partida la organización pondrá a disposición de los jugadores pantallas donde se podrá consultar el tiempo de ronda. La organización podrá realizar avisos por otros medios. Una vez acabado el tiempo se procederá al cierre de ronda que implica que queda completamente prohibido avanzar de ronda tras finalizar el turno del último jugador de la ronda en curso. Hacerlo a pesar del aviso implica tarjeta amarilla para ambos jugadores.

Deportividad: Se exige deportividad por parte de todos los jugadores. Malas conductas como la agresividad o trampas manifiestas podrán incurrir en tarjeta roja. Queda totalmente prohibido apostar, manipular o influir en los resultados de tiradas, del juego, partida o ronda. Se puede acordar con el rival prepartida aquellos asuntos donde pueda haber discrepancias. En caso de posibles discrepancias entre jugadores, será la organización la que tenga la última palabra al respecto y se deberá aceptar esa decisión arbitral.

Higiene: Se espera de los jugadores y asistentes una correcta higiene personal, por razones sanitarias y por respeto a todos los demás participantes del evento.

Salud: Para garantizar la seguridad sanitaria de cualquier asistente al evento se deberán seguir las normativas de salud dadas por el Gobierno de España, la Xunta de Galicia y el ayuntamiento de Lugo que estén en vigor para la fecha del evento. En casos de violación de la normativa en repetidas ocasiones podrá conllevar sanciones tanto del evento como administrativas.

Respeto: Se exige por parte de todos los participantes y acompañantes absoluto respeto hacia los demás jugadores y el personal de la organización. Quedan prohibidas las exhibiciones o exaltaciones políticas o ideológicas, físicas o de palabra, el uso de

atuendos, objetos y vestimentas provocativas o que contengan mensajes groseros o inadecuados, que muestran un lenguaje inapropiado o de incitación al odio que pudieran resultar en ofensa a los principios u honor de cualquiera de los asistentes al evento. 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. El insulto o la falta de respeto hacia cualquier persona quedan totalmente prohibidas. A cualquier asistente que incumpla esta política se le dará previo aviso para que rectifique lo incumplido y en caso de no hacerlo será expulsado del torneo, sin derecho a devolución. La organización se reserva el derecho de revisar cualquier muestra que pueda ser susceptible de incumplir estas prohibiciones y de llamar a las autoridades en caso de considerarlo oportuno.

PREMIOS

El premio al equipo ganador del torneo será la clasificación para el **World Championship of Age of Sigmar** organizado por **Games Workshop** en Barcelona en el mes de diciembre de 2026 otorgando asta **5 golden tickets** (uno para cada jugador del equipo).

Si todos los miembros del equipo ganador tuvieran ya golden tickets o si ninguno pudiera asistir, estos 5 golden tickets se pasarían íntegramente del equipo vencedor al segundo clasificado, no siendo posible la asignación de golden tickets repartida entre varios equipos.

Además se entregarán 100€ de premio a cada jugador del equipo ganador que reciba un golden ticket de este evento hasta un total de **500€ para el equipo** si ningún jugador tuviera golden ticket previo.

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.