



Sin imaginación no hay futuro

# Bases del 1r torneo "Freaky del año"

## Lugar:

CLN Gijón. Plazas limitadas a 50 jugadores.

## Premio:

Los dos primeros clasificados recibirán como premio el viaje y la estancia en las Gen Con Indianápolis.

## Precio:

5 €. Este precio incluye dos boosters de Mage Knight y dos de Heroclix, que se entregarán siempre y cuando el participante haya tomado parte en un mínimo de cuatro rondas del torneo.

## Puntuación del torneo

En cada ronda, los participantes recibirán un número de puntos según su clasificación en la partida correspondiente. El primer clasificado recibirá 5 puntos, el segundo 4 y así sucesivamente. En caso de que una mesa esté formada por menos de cinco jugadores, los puntos comenzarán a repartirse en orden descendente hasta la última puntuación posible.

La distribución de las mesas en la primera ronda se hará por sorteo. En las siguientes, se decidirá por el sistema suizo (emparejamientos en función de ranking).

Cada ronda tiene particularidades en cuanto a puntuación. En caso de duda, las normas específicas de puntuación mandan sobre las normas generales. Ver el apartado "Agenda y formatos".



## Sin imaginación no hay futuro

Si se diera el caso de un empate a puntos en la cabeza de la tabla entre más de dos jugadores al finalizar el torneo, se celebraría una ronda de un juego sorpresa en la que entrarían hasta cinco jugadores. Si hubiera más de cinco jugadores empatados a puntos en la cabeza de la tabla, el criterio para entrar en esta ronda sorpresa sería dar prioridad a los jugadores que mayor número de partidas hubieran jugado, y a igualdad de partidas, a aquéllos que hubieran conseguido más puntuaciones máximas (5) en cada una.

### Horarios y formatos:

Jueves 10 de julio:

Inscripción y demostraciones de los juegos.

Viernes 11 de julio:

Por la mañana, inscripción y demostraciones de los juegos.

16:00- 16:45

RONDA CARCASSONNE

La ronda Carcassonne durará 45 minutos. Si no se hubiera acabado la partida al término de los mismos, se seguirá el orden del juego hasta que vuelva ser el turno del jugador anterior al que empezó la partida, momento en que ésta finalizará. El primer clasificado será aquél que haya avanzado más en el tablero, tal y como indican las reglas. En caso de empate, se darán el número de puntos de la categoría empatada y se saltará la categoría siguiente de puntuación. Por ejemplo, si hubiera dos jugadores en cabeza al finalizar la ronda, ambos recibirían 5 puntos, ningún jugador recibiría 4 puntos y el siguiente jugador recibiría 3 puntos.

17:15-18: 15

RONDA SEÑOR DE LOS ANILLOS TRIVIA

La ronda de El Señor de los Anillos Trivia durará 60 minutos. La puntuación se hará como en la ronda de Carcassonne.



## Sin imaginación no hay futuro

18:45-19:45

RONDA EL CAPITÁN ALATRISTE JUEGO DE TABLERO

La ronda de El Capitán Alatraste Juego de Tablero durará 60 minutos. Si al finalizar este periodo no hubiera acabado la partida, los puntos se repartirán en orden descendente, comenzando por el jugador cuya suma entre Fama y Oros sea más alta. Los empates se puntuarán como en la Ronda Carcassonne.

Sábado 12 de Julio

11:00-14:00

RONDA DUNGEONS & DRAGONS

La ronda Dungeons & Dragons durará 3 horas. Al término de las mismas, se haya acabado o no el módulo, los participantes deberán votar al resto de jugadores de la partida en orden descendente, emitiendo así cuatro votos. El máster votará a todos los jugadores. Un jugador no puede votarse a sí mismo. La puntuación se elaborará en función de las votaciones y si hubiera jugadores empatados a puntos, el ganador será aquél a quién el máster hubiera otorgado mayor puntuación.

16:00-19:00

RONDA EL CAPITÁN ALATRISTE JUEGO DE ROL

La ronda Alatraste durará 3 horas y se puntuará igual que la ronda Dungeons & Dragons.

Domingo 13 de Julio

A partir de las 10:00

RONDAS MAGE KNIGHT / HEROCLIX

Las rondas de Mage Knight y Heroclix se jugarán consecutivamente. En cada ronda, los equipos de dos jugadores se formarán según el sistema suizo. Antes de comenzar el escenario, cada equipo tendrá 20 minutos para elaborar su escuadra y se jugará hasta que se termine el escenario. Los jugadores del equipo ganador de cada ronda recibirán cuatro puntos cada uno y los del perdedor, dos cada uno. La ronda de Heroclix no comenzará hasta que todos los jugadores hayan completado la ronda de Mage Knight.



## Sin imaginación no hay futuro

### RONDA SORPRESA

La puntuación de esta ronda se explicará de viva voz en caso de que llegara a celebrarse, aunque existirá una normativa escrita que los jugadores podrán consultar.

### Normas del torneo

Las partidas comenzarán puntualmente y sólo se concederán cinco minutos de cortesía sobre el horario establecido. El jugador que llegue más tarde no podrá participar en la ronda. Asimismo, si un jugador no termina una ronda, se considerará que no ha participado en ella.

Todos los jugadores deben firmar el acta de las puntuaciones al finalizar cada ronda y el ganador o ganadores de la ronda son los responsables de entregarlas a la organización junto con el material de juego que se hubiera facilitado, exceptuando los boosters de Mage Knight y HeroClix.

Las decisiones finales en cuanto a puntuación, entrega de material, reglas o cualquier otro aspecto del torneo quedan a criterio de la organización.

La inscripción en este torneo supone la aceptación de estas bases.