

**Reglamento del campeonato de D&D
Gen Con 2004
Versión 3.0 (extracto)**

Organiza

Devir Iberia S.L.

Lugar y fechas

En la sala Barcelona 92 del Palau Sant Jordi de Barcelona (anillo olímpico de Montjuïc), del 1 al 4 de julio de 2004.

Participantes

Máximo 192 jugadores, 16 DMs.

Inscripción

Tanto jugadores como DMs por riguroso orden de solicitud, contra abono de 10 € (*que **no** incluye la entrada a la Gen Con*). El plazo de inscripción se abrirá el 1º de junio.

La inscripción se formalizará por riguroso orden de recepción de su importe, cerrándose una vez se hayan cubierto las plazas.

Requisitos para participar como jugador

- > Ser mayor de 12 años (*en caso de que un menor de 18 años gane el primer premio, su padre o tutor legal deberá autorizar el viaje*).
- > Enviar un E-mail con los siguientes datos (*todos los contactos con la Organización se realizarán por E-mail a la dirección campeonatodyd@devir.es*): nombre y apellidos, nick (si se desea), provincia, teléfono de contacto, DNI, dirección de E-mail de contacto y una fotografía tipo carnet en formato jpg, tamaño aproximado 3 x 2'5 cm (resolución mínima 150 dpi). Indicar preferencia (jueves o viernes) para la primera ronda.
- > Ingresar 10 € en la cuenta 0081.0200.29.0006063919 (Bco. Sabadell) y enviar copia del justificante a la Organización, quien acusará recibo del ingreso (*todo ello por E-mail*) y emitirá a su vez una acreditación de jugador, a recoger a la entrada de la Gen Con.
- > Los datos y la figura (*de entre 20 y 30 milímetros, no es necesario que sea "oficial"*) los deberá aportar el jugador.

Requisitos para participar como DM

- > Ser mayor de 12 años (*en caso de que un menor de 18 años gane el primer premio, su padre o tutor legal deberá autorizar el viaje*).
- > Enviar un E-mail con los siguientes datos (*todos los contactos con la Organización se realizarán por E-mail a la dirección campeonatodyd@devir.es*): nombre y apellidos, nick (si se desea), provincia, teléfono de contacto, DNI, dirección de E-mail de contacto y una fotografía tipo carnet en formato jpg, tamaño aproximado 3 x 2'5 cm. (resolución mínima 150 dpi/ppp).
- > Ingresar 10 € en la cuenta 0081.0200.29.0006063919 (Bco. Sabadell) y enviar copia del justificante a la Organización, quien acusará recibo del

ingreso (*todo ello por E-mail*) y emitirá a su vez una acreditación de DM, a recoger a la entrada de la Gen Con.

- > Participar en una reunión de coordinación el miércoles día 30, donde se aunarán criterios de arbitraje, se fijará el sistema de puntuación y se entregarán los módulos de las 3 rondas (*los DMs se comprometen a tratar confidencialmente el contenido de los módulos*).

Creación del personaje

Se creará por la mañana del primer día (*jueves o viernes, ver más abajo 'Desarrollo del campeonato'*), en presencia de un representante de la Organización, por el sistema de compra de puntuaciones atípica (página 169 de la GDM), con 32 puntos para repartir entre las características; a continuación se llevará a 6º nivel. Los personajes deberán ser legales según las reglas de la edición 3.5 (*serán válidas todas las clases de personaje y clases de prestigio publicadas por WotC [no valen las Quintaesencias] y editadas en castellano por Devir hasta el 25 de junio de 2004; en caso de duda, la versión válida será la castellana*).

Después, cada personaje dispondrá de 5.600 piezas de oro para equiparse en el mercadillo virtual dispuesto al efecto. Quienes vengan disfrazados optarán a un premio de hasta 560 po adicionales.

Desarrollo del campeonato

Se disputarán tres rondas: cuartos de final (2 sesiones de 2 tandas), semifinales (1 sesión de 2 tandas) y finales (1 sesión de 2 tandas) que no serán eliminatorias. Todos los inscritos podrán disputar las tres rondas y optar a premios. El ganador se dilucidará en una finalísima.

Ronda de cuartos de final: jueves 1/7 y viernes 2/7 (*se dará preferencia a los jugadores de fuera de Barcelona en la ronda del viernes*).

- > Por la mañana mercadillo virtual de equipo y constitución de grupos (los no agrupados espontáneamente lo serán al azar). Posibilidad de hacer un "pool" con el dinero del grupo para acceder a mejor material, de comerciar equipo y objetos con otros jugadores, y de ser engañados al comprar objetos mágicos. Si bien en esta fase se anima al roleo, no estarán permitidos ni los combates, ni el lanzamiento de conjuro alguno (especialmente *hechizar* e *identificar*), ni intentos de robar.
- > Por la tarde partidas con 8 mesas de 6 jugadores en dos tandas, de 16 a 18h y de 18 a 20h (máximo 96 jugadores y 8 DMs) el jueves, y otras tantas el viernes.
- > Los personajes fallecidos serán *revividos* para la partida del día siguiente, con los consiguientes efectos negativos que ello comporta.

Ronda de semifinales (sábado 3/7)

- > Por la mañana mercadillo virtual de equipo y tesoro conseguido el día anterior, y posible reconstitución de grupos (los no agrupados espontáneamente lo serán al azar). De nuevo posibilidad de hacer un "pool" con el dinero del grupo para acceder a mejor material, de comerciar equipo y objetos con otros jugadores, y de ser engañados al comprar objetos mágicos. Si bien en esta fase se anima al roleo,

no estarán permitidos ni los combates, ni el lanzamiento de conjuro alguno (especialmente *hechizar* e *identificar*), ni intentos de robar.

- > Por la tarde partidas con 16 mesas de 6 jugadores en dos tandas, de 16 a 18h y de 18 a 20h (máximo 192 jugadores y 16 DMs).
- > Los personajes fallecidos serán *revividos* para la partida del día siguiente, con los consiguientes efectos negativos que ello comporta.

Ronda final (domingo 4/7)

- > Por la mañana mercadillo virtual de equipo y tesoro conseguido el día anterior, y posible reconstitución de grupos (los no agrupados espontáneamente lo serán al azar). De nuevo posibilidad de hacer un "pool" con el dinero del grupo para acceder a mejor material, de comerciar equipo y objetos con otros jugadores, y de ser engañados al comprar objetos mágicos. Si bien en esta fase se anima al roleo, no estarán permitidos ni los combates, ni el lanzamiento de conjuro alguno (especialmente *hechizar* e *identificar*), ni intentos de robar.
- > Por la tarde partidas con 16 mesas de 6 jugadores en dos tandas, de 16 a 18h y de 18 a 20h (máximo 192 jugadores y 16 DMs).
- > Una vez acabadas todas las partidas, se totalizarán los PX de las 3 rondas. A continuación se procederá a determinar el DM y el jugador ganadores.

Consideraciones generales

- > Las decisiones de los DMs en sus respectivas mesas, en lo que a cada partida respecta, son inapelables. El Coordinador del campeonato y sus adjuntos entenderán de posibles reclamaciones organizativas, pero no de decisiones de juego tomadas por el DM en la mesa.
- > La Organización proporcionará hojas de personaje, material de juego (hojas de personaje, reglamentos, pantallas, dados, figuras), y el material de escritorio necesarios para jugar y arbitrar las partidas.
- > Los DMs tendrán comida y bebida pagadas durante la Gen Con.
- > La Organización podrá actualizar este reglamento sobre la marcha, publicando las actualizaciones en la página Web de Devir. Durante el campeonato, un extracto del reglamento figurará en un tablón de anuncios y el reglamento completo obrará en poder del Coordinador del campeonato.

Premios

- > Al mejor jugador: viaje y hotel a la Gen Con Indianápolis 2004
- > Al mejor DM: viaje y hotel a la Gen Con Indianápolis 2004
- > Al resto de jugadores de la compañía ganadora: 1 año de novedades gratis de D&D publicadas por Devir
- > A todos los jugadores: pin exclusivo y diploma de participante
- > A todos los DMs: pin exclusivo y diploma de participante
- > Todos los jugadores y DMs figurarán en un *ranking* publicado por Devir.