

IX JORNADAS MANGANIME

CIUDAD DE LEÓN – 2019

BASES DEL MINITORNEO DE JUEGOS DE MESA **JAPONESES**

1. Descripción del torneo

1.1.- La actividad consistirá en una consecución de partidas a distintos juegos de mesa especificados, de forma totalmente autónoma por los participantes y con anotación final de resultados, con la entrega de una diversidad de premios a su finalización a aquellas personas que hayan sido determinadas como ganadoras según las reglas establecidas en las presentes bases.

1.1.- El torneo tendrá lugar durante el desarrollo de todo el evento, pudiendo realizarse en cualquier zona habilitada para el Área de Juegos de Mesa y sin sujeción a cómputo de tiempo alguno, a excepción del horario general.

1.3.- La participación en el mismo será libre y gratuita al estar incluida dentro de la entrada general al evento.

2. Participación

2.1.- El torneo podrá tener un número máximo de **30** jugadores inscritos, requiriéndose para su celebración un mínimo de **6** participantes. En caso de no alcanzarse el mencionado quórum requerido, la organización podrá, en el momento de celebración de la actividad, cancelarla a todos los efectos.

2.2.- En caso de llenarse todas las plazas ofertadas, las siguientes personas que deseen inscribirse en el torneo lo harán en calidad de participantes de reserva, sustituyendo por estricto orden de inscripción a los jugadores titulares que no hubieren acudido al llamamiento puntual.

3. Inscripción

3.1.- Las inscripciones podrán realizarse, en el mostrador específico de Ludoteca o en los mostradores generales de información habilitados dentro del evento.

3.2.- Para el otorgamiento de las plazas disponibles se atenderá a un criterio de inscripción temporal y a las normas propias del Área de Información del evento.

4. Desarrollo del torneo

4.1.- Los jugadores tendrán que competir en una yincana o consecución de partidas compuesta de 7 juegos de mesa de diferente complicación y duración en los cuales se enfrentarán a los adversarios que

ellos deseen o, en su defecto, a los asignados aleatoriamente, siempre que las circunstancias lo permitan, conforme a las propias reglas de los juegos en cuestión y a las modificaciones realizadas por la organización.

4.2.- El sistema de clasificación del torneo será por puntos numéricos, resultando ganador el aspirante con mayor puntuación aritmética total al finalizar el mismo. Cada partida tendrá asignado un número de puntos concretos en función de la posición final obtenida por cada jugador y del número de jugadores que compongan la partida. En caso de empate, se atenderá a las reglas concretas resolutorias del propio juego y, en caso de persistir la situación, los organizadores indicarán cuál será la solución apropiada.

4.3.- Las distintas partidas no estarán supervisadas, a excepción de las explicaciones y resoluciones de dudas naturales que el propio juego plantee, ni estarán sujetas a orden específico de determinación, pudiendo los participantes agrupados elegir libremente el juego y el momento en el que deseen materializar su partida, siempre con la limitación de la disponibilidad de las distintas copias de los mismos obrantes en Ludoteca.

4.4.- Una vez finalizada cada una de las partidas, la organización anotará los resultados producidos. En todo caso, para la determinación de la puntuación final y de los ganadores del torneo será necesario haber jugado una partida puntuable en al menos cuatro de los juegos de mesa listados a continuación:

- Juegos de dificultad mínima: Sushi Go Party!; King of Tokyo y Samurai Sword

- Juegos de dificultad menor: Terra Formars; y Ciudad Machi Koro

- Juegos de dificultad moderada: Batalla por Rokugan y Shogun

4.5.- La organización se reserva, en caso necesario, el derecho de modificar dicha lista antes del inicio del torneo, dependiendo del número de jugadores inscritos y siempre con el fin de poder agilizar y mejorar las experiencias de juego.

4.6.- La concreta distribución de la puntuación en cada partida será asignada por parte de los organizadores, en función del nivel de dificultad del concreto juego de que se trate, el número de jugadores presentes en la partida y las posiciones obtenidas por los jugadores. Además de lo anterior, serán asignados también puntos a cada jugador por el hecho de haber jugado con distintas personas en cada ocasión, denominados puntos por diversidad. En todo caso, los criterios de puntuación concretos serán únicos y regirán por igual para la totalidad de la actividad.

4.7.- Para que todos los participantes se encuentren en igualdad de condiciones iniciales y potenciales, el funcionamiento de los juegos podrá ser explicado brevemente por los miembros de la organización antes del comienzo de las partidas, a petición de interesado. Podrá también realizarse una partida total o parcial a dicho juego antes de acometerse la partida puntuable en el torneo.

4.8.- Los organizadores se reservan el derecho de variar o implementar cualquier regla o norma de funcionamiento de los juegos de mesa componentes de la actividad, en atención a una correcta ejecución del torneo. Estas modificaciones no tendrán en ningún caso carácter retroactivo, siendo comunicadas a los participantes con anterioridad al comienzo de celebración.

4.9.- Si durante la celebración de la actividad, se excediese el tiempo de duración inicialmente previsto, o del desarrollo de la misma se pudiese inferir en algún momento una extensión excesiva en caso de continuar en los mismos términos, por razones de adecuación con el horario de la actividad, y en general con el del evento, los organizadores podrán limitarla mediante la adopción de cualquier tipo de medida reductora y resolutoria atendiendo a la casuística de la misma. Sin perjuicio de lo anterior,

también se podrá resolver y dar por finalizada una partida o la propia actividad, procediendo a efectuar la expresión de resultados concretos y procedentes, en caso de que por causas imputables a los jugadores se exceda en demasía la duración razonable de la misma. En todo caso, estos hechos serán puestos en conocimiento de los participantes durante el desarrollo de las partidas, tendiendo las decisiones implementadas a velar por el correcto desenvolvimiento de la actividad y su adecuado sometimiento a horario.

5. Premios

5.1.- La organización del evento se compromete a entregar un premio al ganador del torneo bien en metálico, bien en forma de cheque de tienda para su intercambio por bienes comerciales o mercaderías en los stands del propio evento, o bien en forma de objeto comercial determinado. Para su determinación se atenderá a las reglas descritas en el punto 4.4 de las presentes bases reguladoras y al sistema de clasificación numérico establecido para la actividad por parte de la organización.

5.2.- En función de la cantidad de participantes totales en el torneo y de las circunstancias disponibles, se podrá establecer también la asignación de un premio a la persona que hubiere quedado en segunda posición según los resultados totales.

5.3.- Sin perjuicio de lo anterior, al constituir el torneo una actividad lúdica autónoma y heterogénea, a cada participante le será entregada una participación física numerada por cada partida puntuable que efectúe a distinto juego de mesa de los componentes de la actividad descritos en el punto 4.4 de las presentes bases reguladoras, de tal forma que al finalizar el torneo, se procederá a sortear una serie de premios entre los distintos participantes, como aliciente por el hecho de haber participado en la actividad, independientemente del resultado final obtenido en cada una de las partidas.

5.4.- Para la comprobación del anterior punto, la papeleta física entregada a cada participante podrá ser nominativa y meramente informativa, llevándose el control oficial total de las mismas y de sus titulares mediante registro informatizado por parte de la organización con el fin de evitar el tráfico o el traspaso de las mismas y asegurar la correcta realización del sorteo con la mayor de las garantías.

5.5.- Además de lo anterior, a cada participante le será entregado un “Janapavo” o moneda oficial del evento que se habilite, por cada partida puntuable que efectúe a distinto juego de mesa de los componentes de la actividad descritos en el punto 4.4 de las presentes bases reguladoras, para su utilización en el sistema de intercambio general del evento.

6. Reglas de conducta

6.1.- En ningún caso podrán los participantes mostrar una conducta o comportamiento agresivo, ofensivo o violento durante la duración del torneo, y en general, durante el tiempo que dure todo el evento. Se entenderá por tal comportamiento cualquier tipo de acto que atente contra la integridad, dignidad, u honor de las personas presentes, o que de cualquier modo discrimine a individuos o grupos por razón de raza, sexo, religión, ideología, opinión, orientación sexual o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

6.2.- En caso de no respetarse estas normas de conducta cívica, la organización se reserva el derecho de expulsar a la persona o personas que estén vulnerándolas, y en caso necesario, en atención a la gravedad de los hechos, comunicarlo a las autoridades.

6.3.- Sin perjuicio de la resolución de cualquier tipo de duda que pueda plantearse, los miembros de la organización ejercerán una función supervisora, de arbitraje y de decisión final sobre el desarrollo de las partidas y sus resultados, velando por el cumplimiento de las normas, y reservándose el derecho a descalificar a cualquier persona que esté realizando cualquier tipo de trampas o supuestos de fraude intencionado, especialmente el intentar cobrarse un premio derivado de sorteos cuando no exista título habilitante para ello al haber obtenido ilícitamente alguna participación.

6.4.- Los participantes se harán responsables de los daños, perjuicios y desperfectos causados sobre los materiales necesarios para la realización del torneo titulares de la asociación cultural “El Pacto de las Janas” o de sus entidades o personas colaboradoras y, en general, sobre el mobiliario y el inmueble del evento.

7. Cláusulas finales

7.1.- La participación en el torneo supone la plena aceptación de las presentes bases reguladoras del torneo.

7.2.- La participación en el torneo supone la renuncia expresa a los derechos de imagen de su titular, pudiendo la entidad organizadora “El Pacto de las Janas” tomar, utilizar y publicar fotografías y vídeos, con ocasión del evento “Jornadas Manganime Ciudad de León”, a través de cualquier tipo de medio técnico que permita la captación de imágenes y movimientos.

7.3.- En caso de producirse cualquier tipo de caso fortuito no imputable a la organización, al inicio o durante el desarrollo del torneo, ésta se reserva el derecho a cancelarlo y a emitir una disculpa genérica a los participantes.

8. Contacto, dudas y sugerencias

Para cualquier consulta previa al evento, se habilita la siguiente dirección de correo electrónico:

pacto.janas@gmail.com