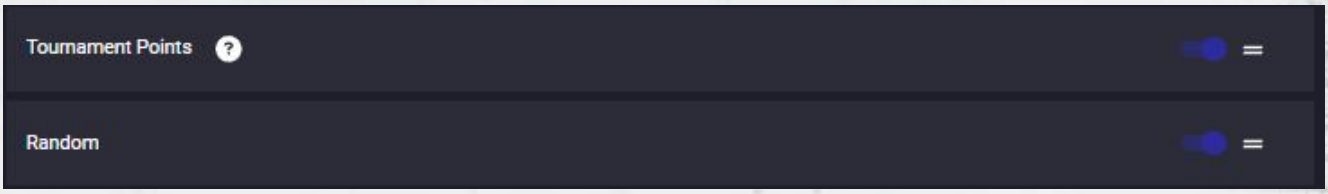
1.0 DETALLES DEL EVENTO

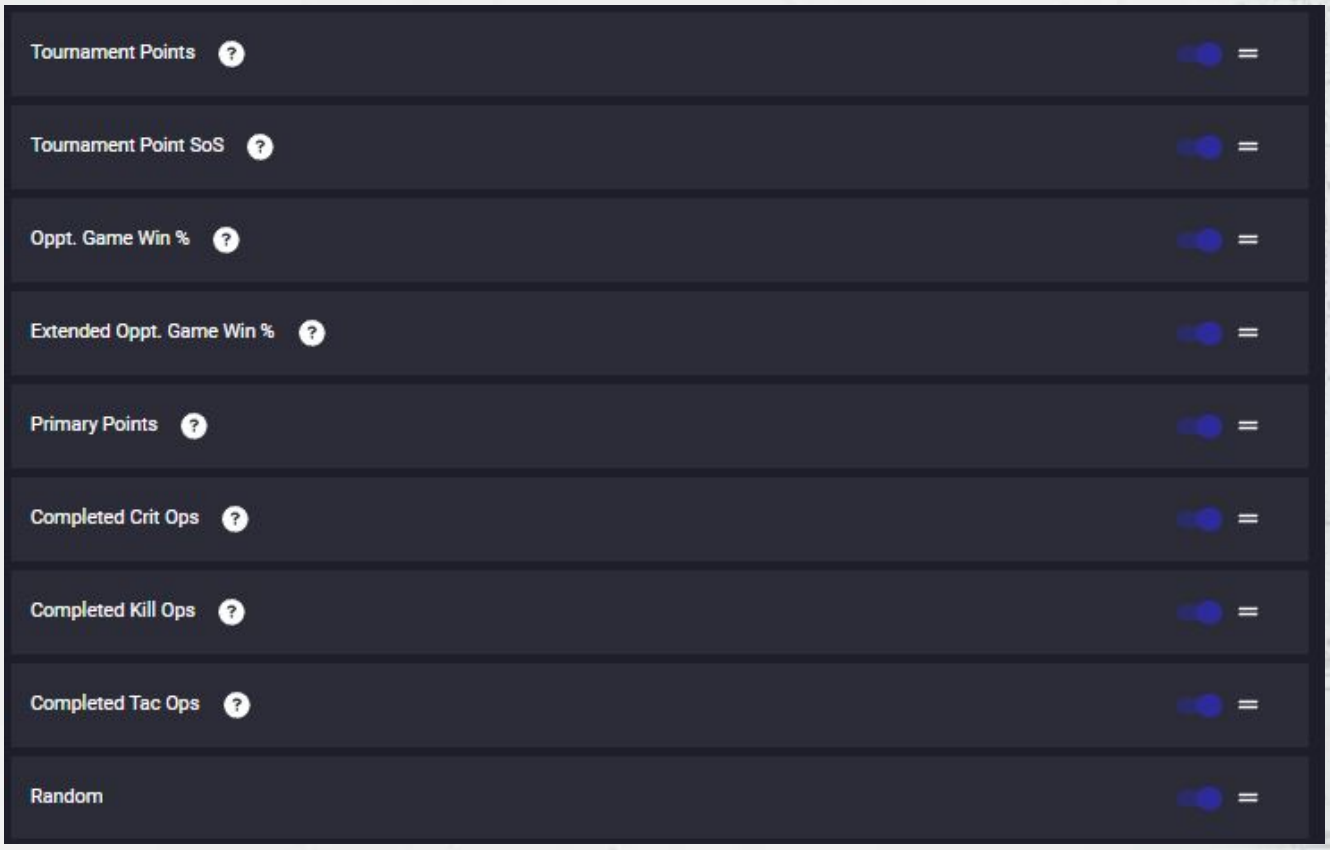
1.1 SISTEMA DE TORNEO

Para la liga Ibericon es fundamental respetar un emparejamiento y posicionamiento justo, es por ello que los torneos con la firma IBERICON deberán seguir los siguientes criterios en BCP:

PAIRINGS



PLACINGS



No obstante, queda a discreción del TOs cambiar estos parámetros según considere necesario o no para su comunidad y/o torneo.

1.2 PRECIO

Entendemos que la casuística de cada TO, Organizador o tienda implicará que el importe sea de una determinada cantidad u otra. No obstante, para evitar competencias desleales entre organizaciones de una misma comunidad o conferencia, así como un estándar de precios, se recomienda un mínimo de 8 € siempre teniendo en cuenta el importe que sé dé en premios, pagos de local y derivados, así como el importe que se destine a la liga.

Reiteramos en que esto es una recomendación y que el criterio final queda a decisión de los organizadores

1.0 DETALLES DEL EVENTO

1.3 CRITERIOS DE DESEMPATE EN PARTIDA

En grandes torneos o aquellas partidas en donde se necesite un ganador claro para el desarrollo del evento o de la liga, se establecerán los siguientes criterios de desempate

1- **Puntos primaria puntuadas.**
2- **Puntos Op elegida en la primaria.**
3- **Crit op puntuada.**
4- **Kill op puntuada.**
5- **Tac op puntuada.**
6- **APL en mesa.**
7- **Random.**

1.4 CONDICIONES

La Ibericon League (A los cuales nos referiremos a ellos como **La Organización**) se harán cargo del pago del billete de avión hasta un importe máximo fijado entre los 250 - 300 euros por billete. Este importe podrá verse modificado según el destino.

Estos valores pueden cambiar teniendo en cuenta los importes aportados para cada comunidad. Estos importes son orientativos y podrán oscilar dependiendo siempre del dinero recaudado, de modo que si se puede llegar a pagar el importe íntegro del vuelo porque la recaudación lo permite, La Organización se hará cargo de ello. De no ser así, el ganador tendrá que aportar el importe restante hasta llegar al precio del billete.

Ninguna de las cuantías serán entregadas en efectivo, el vuelo será comprado por La Organización y principalmente con salida desde Madrid (España), a no ser que el participante lo requiera desde otro lugar y complemente el importe del vuelo aportado por La Organización.

1.5 OBLIGACIONES

El ganador o participante que reciba el Golden Ticket y acepte las condiciones, al realizar el viaje, estará obligado a participar en el torneo. Este respetará las normas de convivencia y deportividad tanto con sus compañeros de habitación, así como con los participantes y la organización de todo el evento.

Games Workshop se reserva el derecho de cambio y anulación ante cualquier de las condiciones descritas, pudiendo el ganador declinar el viaje o el premio en cualquier momento en el que estas condiciones cambien.

La Ibericon League no se hace responsable de cambios, cancelaciones que provengan de Games Workshop, aerolíneas y derivados, así como daños y/o lesiones que se puedan producir durante el viaje.

2.0 CREACIÓN Y PINTADO DEL KILL TEAM

2.1 CREACIÓN DEL KILL TEAM

Los jugadores pueden crear y usar sus barricadas para adaptarse al trasfondo de su ejército, siempre que sean iguales en tamaño (2" de ancho y 1" de altura) y forma como las que se encuentran en los citados sets.

Los rosters de los equipos que lo necesiten se deberán entregar al llegar a los organizadores, el resto de facciones se declararán en la primera ronda.

Las opciones de armamento podrán no estar perfectamente representadas, pero deberán ser fáciles de identificar para el rival en todo momento y no dar lugar a confusión.

3.0 MESAS, ESCENOGRAFÍA Y MISIONES

Cada uno de los tableros de juego del torneo contará con escenografía previamente colocada por la organización.

En caso de disconformidad de alguno de los jugadores, UN ÁRBITRO podrá encargarse de realizar los ajustes necesarios para la conformidad de ambos participantes.

Con el objetivo de ahorrar tiempo y agilizar los tiempos de torneo, las mesas estarán previamente montadas según los mapas oficiales.

Cualquier ajuste que se quiera realizar en la escenografía u objetivos/misión deberá ser consultada y aprobada previamente por la organización.

Las misiones serán revelados al comienzo de cada ronda.

4.0 CÓDIGO DE CONDUCTA Y NORMAS

4.1 POLÍTICAS DE CONDUCTA DEL JUGADOR

Lo más importante en cada evento que organizamos es que disfrutes jugando. Por eso esperamos de los jugadores un cierto código de conducta.

Queda terminantemente prohibido exhibir de forma directa (ropa, parches...) o indirecta (minis, estandartes...) cualquier tiempo de simbología ofensiva, racista, machista, xenófoba y/o todas aquellas actitudes que inciten al odio o a la polémica social entre los participantes o la organización.

Cualquier jugador que presente un estado cuestionable para jugar, sea por el abuso de cualquier sustancia o bebida y que se refleje en el comportamiento y actitud, podrá ser expulsado por la organización de forma inmediata, sin derecho a devolución o retribución económica por no finalizar el evento.

Cuando llegues a tu mesa, saluda a tu oponente, preséntate y comienza el juego. Esperamos que los jugadores se traten unos a otros positivamente y demuestren deportividad a lo largo de cada juego.

Se espera el máximo nivel de competitividad, pero también se espera el máximo nivel de deportividad en las mesas, no se permitirán malos gestos, palabras o broncas, ni por supuesto nada que se asemeje a las trampas.

Se debe recordar mantener el máximo respeto al rival y al evento en el que estáis.

Se recomienda encarecidamente hablar mucho en cada partida y realizar todas las jugadas con intención.

Si una intención ha sido aceptada no se puede revocar jamás.

Se espera que ningún jugador oculte opciones que tiene su KT a preguntas de un rival que esta estableciendo intenciones.

4.2 ARBITRAJE Y ORGANIZACIÓN

Durante el torneo estaremos varios árbitros de reconocido prestigio por el lugar, rogamos que nos solicitéis tanta ayuda como sea necesaria

Los árbitros estarán a tu disposición durante todo el torneo y tendrán la última palabra en todas las reglas del juego y problemas entre los participantes.

Sin embargo, las resoluciones individuales nunca son un precedente vinculante. Es un juego, no un tribunal de justicia. Los fallos siempre están presentes al basarse en interpretaciones correctas de las reglas.

Cuando se solicite la asistencia de un árbitro, tened preparadas las reglas o regla para esa cuestión concreta. Los árbitros /organizadores están facultados para detener en cualquier momento casos de juego ilegal, con o sin la solicitud o intervención específica de algún jugador.

Si un jugador tiene dudas en cualquier momento, siempre sera bienvenido a consultar a cualquier arbitro, organizador o incluso compañero si no interrumpe de forma continuada el juego de este.

Por ello siempre será mejor las asistencia de un árbitro.

5.0 FORMATO DE TORNEO

4.3 ABANDONO DEL TORNEO Y/O PARTIDA

Se espera que se haga el mejor esfuerzo para jugar las partidas, no obstante, entendemos que existen motivos por los que un jugador deba abandonar el evento.

Aun así, si algún jugador concede la partida sin causa justificada o decide dejar de jugar alguna ronda para luego seguir, se considerará una falta leve y obviamente quedará fuera del evento.

Si este tipo de actos, son reiterados en diversos torneos por parte del mismo jugador, la tercera vez que se proceda a una falta leve por este tipo de actuaciones se considerará grave y quedará fuera del circuito Ibericon

5.1 PUNTUACIÓN

Las puntuaciones serán subidas a la App BCP por los árbitros o jugadores, según considere la organización.



5.2 EMPAREJAMIENTOS Y CLASIFICACIÓN

En caso de resultar participantes impares, por abandono o no haberse presentado algún jugador, en cada ronda un jugador quedará sin pareja, recibiendo así un Bye. Dicho jugador recibirá la mitad de puntos de victoria de misión (8) y operaciones tácticas (3).

Cuando un jugador conceda la partida, la perderá automáticamente. Su oponente puntuará el máximo de puntos de victoria (22).

Como detalle y aclaración a este último punto, la organización y los árbitros entendemos que **conceder la partida por motivos ajenos puntuará como bye** y **conceder por objeción propia equivaldrá a una puntuación 0/22 a favor del jugador que decide jugar**.

Es decir; si un jugador sea por circunstancias como problemas de transporte, tráfico denso, o similar no se presenta en primera ronda (siendo valorable en algunos casos incluso la segunda) su oponente ganará puntuando lo correspondiente a un bye.

Por otro lado si un jugador presente se niega a jugar la partida contra su oponente, este recibirá 0 puntos de victoria y su oponente los 22 puntos.

Se darán situaciones donde la partida estará sentenciada de forma drástica en los últimos turnos (quedando dos miniaturas en mesa, imposibilidad de realizar secundarias, etc...)

5.0 FORMATO DE TORNEO

En ese caso y con el fin de agilizar la ronda, ambos jugadores podrán hacer un ejercicio de "predicción" y lógica de los posibles puntos que se puedan completar para terminar dicha ronda.
Con esto evitamos en algunos casos tener que pasar por los turnos restantes de forma completa cuando queda claro que el oponente perdedor no podrá hacer nada e implicará un juego en solitario por su oponente paseando por la mesa.

Esto contará como Asolación, donde los puntos de cada uno de los jugadores se mantienen. **En ningún momento esta opción se considerará abandono o concesión de partida**. En cualquier caso los árbitros siempre estarán para resolver estas situaciones.

5.3 TIEMPO POR RONDA

El tiempo por ronda será de **1h y 45 minutos**, dejando 5 minutos más para el cierre de las partidas.

Si uno de los dos jugadores lo solicita el reloj será obligatorio

(Una aplicación móvil bastará para ello)

5.4 HORARIO Y PUNTUALIDAD

El horario se establecerá por la organización previamente, de forma que los jugadores conocerán del tiempo del que disponen tanto por ronda como por el evento en general.

De este modo, y siempre a discreción de la organización, tienda u asociación, **los árbitros pueden cortar la partida en el momento en el que se supere el tiempo máximo establecido.**

ESTE CORTE SE TIENE QUE APLICAR DE FORMA JUSTA Y GENERAL A TODOS LOS PARTICIPANTES INDEPENDIENTEMENTE DE QUIENES O QUE SE ESTE JUGANDO EN ESA RONDA.

Es decir, si dos jugadores se están jugando el tercer puesto o la semifinal, no se ampliará el tiempo más de lo debido, se cerrará la partida con la puntuación tal cual esté.

Puntualidad; Pedimos respeto tanto hacia al oponente como a la organización y esperamos que no se incurra en demoras y faltas de puntualidad constante.

Igualmente, siempre seremos flexibles ante posibles retrasos justificados.

No obstante, al inicio de la primera ronda (teniendo previamente media hora de check-in) sólo se concederán 10 minutos de cortesía, después de los cuales se dará la partida por concedida por parte del jugador que llegue tarde.

5.0 FORMATO DE TORNEO

Los tiempos recomendados son los siguientes:

Secuencia de misión previa a la batalla: **15 minutos (para ambos jugadores)**
Primer punto de inflexión: **15 minutos por jugador.**
Segundo punto de inflexión: **12 minutos por jugador.**
Tercer punto de inflexión: **10 minutos por jugador.**
Cuarto punto de inflexión: **8 minutos por jugador.**



6.0 NOTAS DE LA ORGANIZACIÓN

Como detalle a tener en cuenta, en esta ocasión queremos aclarar a los participantes los siguientes puntos:

- Entendemos que todos los participantes tienen una base de experiencia mínima en el juego. No obstante, también sabemos que no todos juegan a la misma velocidad. Por eso, para fomentar un juego justo e imparcial para todos, **CUALQUIER JUGADOR PODRÁ SOLICITAR RELOJ al inicio de la partida si considera que es necesario para el correcto desarrollo de la misma.**

- Se remitirá al Régimen Disciplinario de Ibericon

- Se jugará con cualquier FAQ y DS que salgan una semana antes del evento, en caso de un evento grande, lo recomendable serían dos semanas antes. Si saliera después no sería de aplicación. En todo caso se aplicaran las siguientes aclaraciones: