

REGLAS PARA TORNEOS DE KUMITE

Desde Imperio Wargames queremos dar la posibilidad para los jugadores más lanzados a la competición de que Kumite sea competitivo y poder disfrutar también de Torneos. De ahí, que para cualquier Torneo Oficial de Kumite, hayamos creado estas reglas para el desarrollo del mismo.

Para que un torneo sea oficial debes descargar estas reglas y aplicarlas para que sea puntuable. Adicionalmente, hay que enviar tanto fotos del mismo como los resultados a nuestro correo electrónico: imperiowargames@gmail.com con los siguientes datos:

- Nombre de Asociación o Tienda que lo organiza
- N° participantes con Nombre y Apellido + Nick + Nombre del Luchador
- Clasificación con los Puntos de Torneo y Puntos de Victoria

*FORMATO DE TORNEO

Para los Torneos Oficiales de Kumite usaremos el Sistema Suizo clásico para la 1ª Fase, y Sistema Play Off para la Fase Final. De este modo, se asegura que todos participantes pueden llegar incluso a la final aun perdiendo alguna partida o enfrentarte a un mismo luchador una segunda vez.

SISTEMA SUIZO

En el sistema suizo el primer emparejamiento se realiza al azar por sorteo y totalmente aleatorio de la forma que los organizadores decidan más oportuna. A partir de la 2ª ronda del torneo, los emparejamientos se llevarán a cabo según el orden de la clasificación de mayor a menor teniendo en cuenta los PdT primero y los PdV como segundo valor en caso de empate del primer valor.

Puntuación

Para averiguar el orden la clasificación se deben tener dos factores a tener en cuenta: Los Puntos de Torneo (PdT) como valor principal y los Puntos de Victoria (PdV) como secundarios para desempatar los PdT.

- Puntos de Torneo: Al final de la partida (ya sea por KO o por Decisión) el ganador obtendrá 3 Puntos de Torneo y el perdedor 0 puntos. En caso de empate es 1 Punto de Torneo para cada participante.
- Puntos de Victoria: Se calculan del siguiente modo: al valor numérico inicial de Stamina del rival le restas la Stamina perdida del mismo al final del combate, siendo el resultado los Puntos de Victoria. Se incluyen los puntos de Stamina obtenidos por medio de la Acción Básica 'Recuperar Stamina' o por una carta de Técnica.

SISTEMA PLAY OFF

Los luchadores que participen en los Play Off serán aquellos que entren dentro de estos parámetros según el número de participantes y su clasificación, siendo eliminados el resto:

- De 4 a 7 participantes: 4 primeros clasificados
- De 8 a 15 participantes: 8 primeros clasificados
- De 16 a 31 participantes: 16 primeros clasificados
- De 32 a 63 participantes: 32 primeros clasificados...

Cabe la posibilidad que los organizadores del torneo vean oportuno de sólo llevar a cabo las semifinales y final de los Play-Off. Así pues, solo que clasificarían los 4 primeros de la primera fase.

Los emparejamientos se harán combinando el jugador con mejor clasificación con el de peor clasificación sucesivamente. Ej.: En un Play Off de 8 luchadores, se emparejarán del siguiente modo: 1º vs 8º, 2º vs 7º, 3º vs 6º y 4º vs 5º.

Después de que se lleven a cabo los emparejamientos de los participantes en el esquema del Play Off. Los jugadores que obtienen la victoria van avanzando por dicho esquema hasta las casillas más avanzadas llegando a Semifinales y Final. En cambio, los jugadores que vayan perdiendo, se van eliminando del Torneo. Los luchadores que hayan perdido la Semifinal jugarán para el 3er y 4º puesto.

*ORGANIZACIÓN DE TORNEOS

Para el desarrollo de los mismos, se deben tener en cuenta una serie de puntos para el desarrollo del mismo.

MATERIAL PROPIO DE LOS PARTICIPANTES

Cada participante debe llevar su propio material de juego para un mejor desarrollo del torneo, siendo estos los imprescindibles:

- Reglamento y FAQ's hasta la fecha.
- Dados y marcadores. Lápiz y goma.
- Ficha de Seguimiento de torneo para Kumite completamente rellena.
- Mazo de cartas. Figura representativa del luchador y Tablero de juego oficial u homologado.

CREACION DE LUCHADOR

Para la creación de los luchadores para los torneos, debe hacerse tal y como se describe en el reglamento básico (ver de la página 14 a la 17).

TATAMIS

En los eventos oficiales de Kumite, los jugadores pueden aportar sus propios tableros, pero estos deben ser los oficiales de Imperio Wargames u homologados por la marca.

En cuanto al tipo de Tatami, se debe tirar 2D6 para resolver que modelo es, ya que se averigua de modo aleatorio. La suma de los de los valores obtenidos en los dados es el tipo de Tatami en el que se desarrolla todo el torneo.

Cabe la posibilidad de que para los Play Off se cambie de Tatami tanto al azar o predefinido de la forma que los organizadores decidan más oportuna.

MAZOS DE CARTAS

Los mazos y cartas para los Torneos de Kumite deben ser originales, pudiendo permitir hasta dos copias de una misma carta. A su vez, pueden incluir cartas exclusivas de las figuras de la gama y de los packs. Por su puesto, están prohibidas las cartas fotocopiadas o no originales.

La construcción del mazo de cartas se realiza antes de empezar el campeonato una vez se haya averiguado la colocación y el tipo de Tatami en el que se lucha, teniendo que ser el mismo mazo para todo el torneo. Puedes dejar un banquillo de 10 cartas, las cuales pueden ser cambiadas del mazo original antes de las partidas como excepción.

FICHA DE TORNEO

Cada jugador debe llevar su Ficha de Torneo impresa con los atributos de su luchador. Esta ficha estará disponible para su descarga gratuita en nuestra web imperiowargames.com.

LOCALIZACION GEOGRAFICA DEL TORNEO (Opcional)

Como regla opcional, se puede incluir este evento si los organizadores lo creen oportuno. Para la localización se debe lanzar 1D10 al principio del Torneo y comparar el resultado obtenido con el número del apartado 'Nacionalidad'. En caso de obtener un resultado de 8 a 10 se vuelve a lanzar el dado. Si algunos de los luchadores participantes en el Torneo pertenecen a esa localización geográfica, sumará 1 punto de Stamina adicional sin coste alguno en puntos.

*PARTIDAS

Las partidas tendrán una serie de reglas que ayudarán al desarrollo de las mismas.

DURACION DE PARTIDAS

Dependiendo del número de participantes el torneo puede tener más o menos duración. Por eso, para limitar el que no se demore en el tiempo, cada Ronda de Torneo no puede durar más de 50 minutos o 15 rondas de juego.

GANAR UN COMBATE

Un jugador gana un combate tal y como se describe en el reglamento básico (ver página 38).

BYES

En los casos en el número de participantes no sea par, este obtendrá en la ronda del torneo un Bye. Obtendrá 3 Puntos de Torneo pero no recibirá ningún Punto de Victoria.

STAMINA

La Stamina de los personajes se recupera en su totalidad al principio de cada ronda de torneo.

*LOGROS

En los torneos, además de los premios por clasificación que puedan obtener los participantes, los luchadores pueden ser premiados por una serie de logros o acciones. Estas son las siguientes:

- KO más rápido: El jugador que antes deje a su rival KO en menos rondas.
- Golpe de la Muerte: El jugador que reste más Punto de Stamina en una Oportunidad.
- Luchador más Sangriento: El jugador con más Puntos de Victoria obtenidos.
- Favorito del Público: El jugador que más veces consiga ponerse 'On Fire'.

Los valores que se tendrán en cuenta para los logros son los resultados de la 1ª Fase; a excepción del 'KO más rápido' y 'Golpe de la Muerte', que se tendrán en cuenta incluso en los Play-Off. En caso de empate en cualquiera de los logros, este quedará sin ganador del mismo.

*REGLAS DE COMPORTAMIENTO

Cuando juegas a Kumite debes seguir unas conductas de comportamiento deportivas y educadas. Un jugador podrá ser sancionado con la expulsión de un torneo por la pérdida de tiempo deliberada, exhibir conductas inapropiadas, ser descortés con el rival o faltarle al respeto, confabular o manipular las puntuaciones o partidas para beneficio tanto propio como de un tercer jugador,... o acciones similares que entorpezca el bienestar del torneo y de sus participantes.

BASES DE JUEGO ORGANIZADO PARA TORNEOS DE KUMITE.
JUNIO 2017. Versión 2.0