



IV Salón del cómic de Castilla La Mancha “Manchacómic” III Torneo Manchacómic Infinity

Bases del Torneo

MANCHACÓMIC

Manchacómic es un proyecto colectivo organizado por **ZONA 84** y la Asociación de Amigos del Cómic de Ciudad Real (**AMICO**).

Manchacómic es un gran evento cultural con un carácter no lucrativo y gratuito.

El evento está dirigido para **todos los públicos** y cubrirá una amplia variedad de temáticas. Habrá concursos, gymkhanas, talleres, torneos, encuentro con autores, masterclass y conferencias sobre el extenso mundo del **cómic**, en todas sus variantes, aplicaciones y relaciones (*literatura, ilustración, cine, animación, videojuegos, cosplay, juegos de mesa, wargames, música, gastronomía, etc.,...*) de éste con el resto de las artes, la educación, la cultura,....

El evento tendrá una duración de 3 días, del 06 al 08 de Octubre de 2017 en la localidad de Ciudad Real.

III TORNEO INFINITY-REAL:

El Torneo de Infinity se celebrará el **sábado, 7 de octubre de 2017** en el **Antiguo Casino de Ciudad Real**, situado en el Parque del Prado de Ciudad Real, como una más de las actividades del III Salón del Comic de CLM “Manchacómic 2017”, por lo que los jugadores tendrán opción a descuentos en alojamiento, comida y transporte preparados por la organización.



Para más información y novedades consultar la web de Manchacómic: www.manchacomic.es



HORARIO:

- 09:30 h - 10:00 h. Presentación de los jugadores.
- 10:15 h - 12:25 h. Primera partida.
- 12:45 h - 14:55 h. Segunda partida.
- 15:00 h - 16:45 h. Descanso para comer.
- 17:00 h - 19:10 h. Tercera partida.
- 19:30h. Entrega de premios.

Como todos sabemos, los horarios pueden sufrir ligeras variaciones de tiempo, lo único que no se variara será el tiempo de juego para cada partida, que será de dos horas, dejando diez minutos para igualar turno y rellenar las hojas de datos. Entendemos que esto es un juego y el objetivo es divertirse, mas aun cuando el torneo se va a celebrar dentro de un evento lúdico, por lo que se intentara reducir al máximo las interrupciones innecesarias para que todo aquel que lo desee pueda disfrutar del resto de actividades.

Para cada partida se dará un margen de presentación a los jugadores de 10 min., si pasado ese tiempo un jugador no se ha presentado, su oponente elegirá lado, quien despliega primero y quien empieza. Si pasados 20 min un jugador no se presenta se le dará la partida perdida, obteniendo su rival el máximo de puntos del escenario. La organización podrá sancionar con medidas adicionales la falta de puntualidad o desconsideración.



BASES DEL TORNEO DE INFINITY

Las reglas a seguir serán las del ITS 2017 (en caso de estar iniciado el ITS 2018, se aplicarán las reglas de este último).

Cada participante jugará **tres partidas a lo largo del torneo**, no repitiendo rival.

En el primer emparejamiento se intentará, en la medida de lo posible, que no coincidan dos jugadores de la misma localidad.

Las reglas utilizadas serán las de la **3ª Edición de Infinity y Human Sphere N3**, así como las Faq's (tanto las de la web oficial como las del foro oficial) y adendas a reglas (reglas human sphere y campaign paradiso, etc. en descarga en la web oficial, que no hayan sido derogadas por el Human Sphere N3) publicadas hasta ese momento, y las de la WIKI de la página oficial (que no hayan sido derogadas por el Human Sphere N3).

Cada participante **confeccionará dos listas de 400 ptos en Nivel "High-Tier" sin Spec Ops con el "Infinity Army"**, pudiendo usar en cada partida la que desee. Cada jugador deberá cargar directamente

El coste de la **inscripción será de 15 €**, que será destinado íntegramente a premios.

El **plazo máximo de inscripción será el 25/09/2017**, a través del formulario que a propósito se habilitará en la web www.manchacomic.es.

Cuando se formalice la inscripción, se reenviará un correo indicando el número de cuenta y forma de realizar el pago. Una vez se haya realizado el pago, el jugador enviará un mail a la dirección que se indique, adjuntando una copia escaneada del comprobante bancario de pago. Hecho esto, se le confirmará mediante correo electrónico o mensaje telefónico la inscripción oficial.

Una vez inscrito, el plazo para subir las listas al gestor será hasta el **2 de octubre de 2017**". El número máximo de plazas es 40.



MATERIAL NECESARIO:

Las miniaturas: Los requisitos de éstas son:

Todas las miniaturas deberán pertenecer a la colección de miniaturas de Infinity the Game, tanto del catálogo pasado como presente.

Si el perfil que has incluido en tu lista tiene miniatura a la venta deberás incluirla.

Si el perfil que has incluido en tu lista no tiene miniatura a la venta podrás utilizar otra con el mismo valor de silueta respetando el siguiente orden de preferencia:

- Miniatura de la misma unidad con distinto armamento.
- Miniatura del mismo ejército con el armamento del perfil representado, a ser posible siendo del mismo tipo de tropa.
- Miniatura de otro ejército con el armamento del perfil representado, a ser posible con el mismo tipo de tropa.
- Casos extremos manteniendo el valor de silueta

Ejemplos: si quieres utilizar el perfil del Yan Huo con Ametralladora MULTI podrás usar cualquiera de los otros dos Yan Huo a la venta. En el caso de un Monje Negro con Fusil de Francotirador MULTI, al no existir ninguna miniatura cualquier miniatura con ese armamento sería válida, con preferencia por una IM como el nisse. Si tu intención es utilizar un Taskmaster con Ametralladora, al no existir ninguna miniatura de silueta similar en tu ejército podrías utilizar un Azra'il Ametralladora. En el caso de que quisieras utilizar cualquier otro perfil de Taskmaster cualquier miniatura de silueta 5 te valdría.

Si has incluido más de una vez el mismo perfil y tiene miniatura a la venta, solo estarás obligado a representar con esa miniatura uno de los perfiles, el resto podrán ser representados con otras miniaturas siguiendo el siguiente orden de preferencia:

- Miniatura de la misma unidad con distinto armamento.
- Miniatura del mismo ejército con el armamento del perfil representado, a ser posible siendo del mismo tipo de tropa.
- Miniatura de otro ejército con el armamento del perfil representado, a ser posible con el mismo tipo de tropa.
- Casos extremos manteniendo el valor de silueta.

Ejemplo: si quieres poner en mesa un enlace de Fusileros todos armados con Fusil de Francotirador Multi, sólo uno de ellos deberá estar armado con el arma, pudiendo ser los otros cualquier tipo de fusileros.

Las conversiones están permitidas siempre que representen fielmente el perfil de la miniatura que representan y no den lugar a dudas.

Está permitido utilizar miniaturas otros ejércitos que tengan el perfil representado y tengan miniatura a la venta siempre y cuando la mayor parte del ejército esté pintado y estas miniaturas estén pintadas e integradas con el resto del ejército.

Ejemplos: Ghulams como Line Kazaks en un ejército pintado y todos con sus peanas de temática nevada: válido. Alguaciles pintados con peana de nave representando Zhansis de un ejército de Yu Ying con temática selvática: incorrecto.

Los marcadores personalizados estarán permitidos siempre que se informe debidamente al rival. Cualquier cosa no contemplada o dudas que tengáis mandadnos un correo.

Plantillas y marcadores.

Cinta métrica y dados.

Programa gratuito "Chess Clock" de la empresa CHESS.COM instalado en el teléfono móvil (opcional).

La organización entregara copia sellada de sus listas de ejército a cada jugador.

DEPORTIVIDAD DURANTE EL TORNEO:

La deportividad es fundamental durante el torneo. No se tolerarán actitudes humillantes ni agresivas contra el oponente o los árbitros.

Es importante señalar que el consultar a los árbitros no es una conducta antideportiva. A este respecto aconsejamos a los jugadores ponerse de acuerdo de manera rápida respecto a la interpretación de las reglas y, de no ser posible, consultar a los árbitros, cuya decisión será inapelable.

Así mismo, en caso de que un árbitro detecte preguntas reiteradamente innecesarias o pérdidas de tiempo durante el turno del oponente, podrá ser sancionado con pérdida de puntos, variable según la situación, por parte del árbitro.

Cualquier actitud reiteradamente antideportiva durante el torneo podrá ser motivo de expulsión del mismo. La organización o los árbitros tienen la potestad de expulsar a un jugador y negarle la participación en posteriores torneos.

La organización se reserva el derecho de admisión a jugadores que hayan demostrado un comportamiento antideportivo en anteriores torneos.

A ESTE FIN, TODOS LOS JUGADORES ENTIENDEN Y ACATAN ESTAS NORMAS.

REGLAS DE LAS PARTIDAS:

Se jugarán los siguientes escenarios en este orden (pueden ser cambiadas por incompatibilidades con el ITS 2018, en el caso de que esté vigente en el momento del torneo):

- *Capturar y Proteger*
- *Tiroteo*
- *Aniquilación*



Todos estos escenarios se encuentran en las bases de ITS 2017 (aunque pueden ser modificadas si en la fecha del torneo está vigente el ITS 2018) que se encuentran para ser descargadas gratuitamente en la página web: www.infinitythegame.com.

Tipos especiales de terreno. Determinadas mesas dispondrán de distintos elementos con reglas especiales de terreno o, se considerara toda ella como terreno especial. Estas reglas estarán indicadas en cada mesa:

- Urbano: Sin reglas especiales.
- Desértico: Zona de baja visibilidad
- Montaña: Toda la mesa es terreno difícil montaña y las colinas terreno muy difícil montaña.
- Selva/Bosque: Zona de baja visibilidad y terreno difícil.
- Elementos de agua son terreno difícil acuático.

Habrán árbitros designados para resolver cualquier duda que surja.

Si la duda requiere que el árbitro se pare a consultar la duda con el reglamento u otros árbitros, los jugadores tendrán más tiempo para la partida a discreción del árbitro.

Cualquier queja sobre la partida deberá ser hecha en el momento o cuando un árbitro esté disponible, cualquier queja al acabar la partida y que te dieras cuenta entonces no hará que se modifique la partida a posteriori, a no ser en caso de trampas flagrantes, que serán discutidas por los árbitros y el staff del torneo.

En caso de errores durante la partida por parte de los jugadores y que se den cuenta durante el transcurso de ésta y pasada la acción, si no se llega a un acuerdo entre ellos podrán reclamar a un árbitro imponga una solución, pero su veredicto será de obligado cumplimiento.

El equipo arbitral y el staff del torneo podrán imponer penalizaciones y hasta la expulsión del torneo por comportamientos antideportivos y tramposos.

Los árbitros y el staff son humanos y pueden cometer errores, pero son imparciales y no quieren perjudicar a nadie, si toman una decisión y se demuestra equivocada intentaremos arreglarlo de la mejor manera.

Durante cada ronda el staff irá marcando los tiempos de la partida y pasándose por las mesas para intentar que todo el mundo juegue tres turnos durante las partidas, pero si los dos jugadores quieren usar una aplicación tipo chess clock pueden hacerlo.

Uso del Chess Clock: En caso de que los dos jugadores acuerden usar control de tiempos mediante Chess Clock, estas son las normas de uso.

Uno de los jugadores pondrá su teléfono móvil con la aplicación gratuita "Chess Clock" de la empresa CHESS.COM instalada como medidor de tiempos. Cada jugador dispondrá de cincuenta y cinco (55) minutos para hacer su despliegue y los tres turnos. Finalizado ese tiempo no podrá hacer absolutamente nada más, excepto ORA's a las acciones del contrario (que se contarán en el tiempo del contrario), por lo que se recomienda agilidad en los turnos y listas flexibles.

La forma de uso del programa es igual que un reloj de ajedrez, de manera que se pulsará la pantalla para empezar a contar el tiempo o pasar al tiempo del contrario en las siguientes ocasiones:

- Jugador que despliega primero, pulsa en pantalla para empezar a contar su tiempo, al acabar su turno de despliegue, pulsa de nuevo para pasar el turno de despliegue al contrario y que empiece a contar su tiempo;
- Jugador que despliega segundo, pulsa al acabar su turno de despliegue para pasar el tiempo a su contrario y que este despliegue su última mini (esto es modificable por la habilidad estrategos);
- Jugador que despliega primero, despliega su última mini y pulsa pantalla para pasar el tiempo a su contrario,
- Jugador que despliega segundo, despliega su última mini y pulsa pantalla para pasar turno al jugador que empieza jugando (en el caso de que sea él mismo, no pulsa el chess clock)
- Jugador turno activo, declara primera habilidad corta de la orden o habilidad de orden completa (ya sea la orden normal, impetuosa, irregular, de enlace o coordinada) y pulsa pantalla para pasar el tiempo al jugador reactivo y que declare ORA's;
- Jugador turno reactivo, declara ORA's, no declara nada (para esto basta con pulsar la pantalla sin declarar nada) o declara retrasar ORA's (en caso de que se pueda aplicar dicha regla) y pulsa pantalla para pasar turno al jugador activo;
- Jugador turno activo, declara segunda habilidad corta (ya sea la orden normal, impetuosa, irregular, de enlace o coordinada) y pulsa pantalla para pasar el tiempo al jugador reactivo y que declare ORA's (en caso de que tenga derecho a ella/s);
- Jugador turno reactivo, declara ORA's o no declara nada (para esto basta con pulsar la pantalla sin declarar nada) y pulsa pantalla para pasar turno al jugador activo;
- Jugador turno activo, se realizan las mediciones necesarias y las tiradas correspondientes;
- Jugador turno activo, al terminar su turno pulsa para pasar turno a su contrario.

En este tiempo se incluirán las preguntas a los árbitros, NO PUDIENDO DETENER EL REJOJ, salvo que la naturaleza de la duda planteada no prevea una rápida resolución y el árbitro autorice que se ponga el programa en pausa.

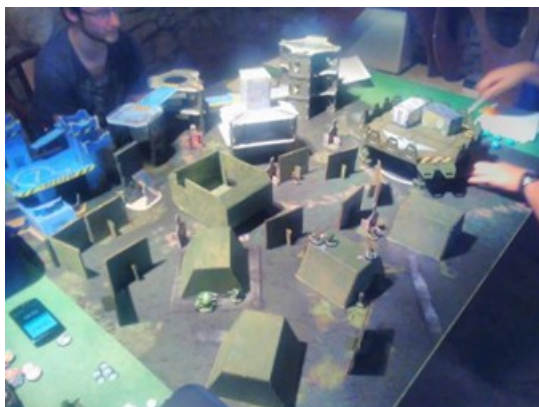
Para configurar la app chess clock de CHESS.COM (descargable por Android en Google Play), hay que seguir los siguientes pasos:

- Abrir la aplicación y pulsar en el engranaje ("settings");

- Una vez en “settings”, pulsar en el símbolo de un reloj con un símbolo + (“New time control”);
- Una vez en “New time control”, pulsar en “Name” y escribir el nombre INFINITY;
- Después pulsar en “Stage 1”;
- Una vez en “Edit Stage”, seleccionar 00 hours, 55 mins, 00 secs, y pulsar “set”;
- Una vez en “New time control”, pulsar en “Type”;
- En “Edit Time Increment”, pulsar “Fischer” y seleccionar 00 mins 00 secs, después pulsar “set”
- Una vez en “New time control” pulsar “save”.

Para seleccionar y usar el tipo de control de tiempo que hemos configurado, hay que seguir los siguientes pasos:

- Abrir la aplicación y pulsar en el engranaje (“settings”);
- Una vez en “settings”, seleccionar el setting “INFINITY” y pulsar “start”
- Una vez en la pantalla del doble reloj, pulsar en el reloj del lado contrario al tuyo para que empiece a contar el tiempo en tu reloj (el que está en tu lado);
- Cada vez que se quiera pasar el tiempo al contrario pulsar en el reloj de tu lado;
- Para pausar el tiempo, pulsar en “II”;
- Para quitar la pausa y que siga contando tu tiempo, pulsar en el reloj del contrario;
- Para resetear los relojes pulsar en “reset”;
- No bloquear el móvil bajo ningún concepto (se pausa el conteo de tiempo).
- Las llamadas pausan también el reloj, hay que reactivar el conteo de tiempo.



PREMIOS:

La recaudación íntegra de las inscripciones se destinará a premios, repartiéndose a discreción de la organización entre las diferentes categorías, además de alguna sorpresa que incluiremos.

Habrás también un premio a la Miniatura Mejor Pintada, pudiendo presentarse una de las que estén incluidas en, al menos, una de las dos listas de juego.

Adicionalmente a estos premios, todos los jugadores recibirán un blíster.

ORGANIZA: ZONA 84 (www.zona84.es)

COLABORA: Asociación Laguna Estigia (<https://www.facebook.com/asociacionlagunaestigia>)

Datos de contacto: **MANCHACÓMIC – SALÓN DEL CÓMIC DE CLM**

Asociación de Amigos del Cómic de Ciudad Real

C/ Calatrava, nº 24. 13002 – Ciudad Real

Telf.: 926 25 49 66

amigoscomiccr@zona84.es www.manchacomis.com asociacionlagunaestigia.blogspot.com