

*¿Crees que eres el mejor jugando a los juegos de tu propia ludoteca?  
¿Crees que dominas todos los tipos de juegos? ¿Harto por no encontrar ese  
juego descatalogado que alguien muy cercano puede que tenga?...*

# NUNCA TU LUDOTECA FUE UN LUGAR TAN PELIGROSO...

## LIGA “DUELO EN TU LUDOTECA”

### 1.- OBJETIVOS

- Fomentar la interacción entre los jugadores de la ciudad que participan en distintos ámbitos (asociaciones, clubs, particulares, etc).
- Acercar y hacer más accesibles las ludotecas de los jugadores y acceder así a juegos distintos a los de la propia ludoteca.

### 2.- PARTICIPANTES

De forma gratuita, formarán parte de este campeonato todas las personas (socios y no socios de Queremos Jugar!) que deseen jugar con buen ánimo y con respeto absoluto a todos los participantes. Al solicitar la inscripción, el participante deberá mandarnos un correo a [dueloentuludoteca@gmail.com](mailto:dueloentuludoteca@gmail.com) con los siguientes datos: nombre, correo-e, horario disponible para jugar, nombre de usuario del portal [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com) (será imprescindible por lo tanto que cada participante tenga organizada su ludoteca en dicho portal), y el nombre de su equipo (si decide formar algún equipo, ver apartado 7 más abajo).

Si, acabado el plazo de inscripción, el número de participantes no fuera múltiplo de tres, para poder cuadrar los grupos, la organización tomará contacto con aquella/s persona/s inscritas en último lugar por fecha de recepción de inscripciones, con el motivo de comunicarle la situación para que dicha/s persona/s pudieran fomentar la inscripción de alguna/s persona/s más para cuadrar un grupo. De no ser así, la/s persona/s inscrita/s en último lugar no podrá/n formar parte del campeonato.

### 3.- FASES: DURACIÓN, FORMATO Y PROCEDIMIENTO

**Duración:** El torneo tiene previsto jugarse en dos fases, fase I (campeonato de invierno) y fase II (campeonato de verano), cada una de las cuales tendrá una duración de tres meses. En cada una de ellas tendrán lugar varias jornadas (quedadas) que serán organizadas por los propios jugadores implicados.

**Organización de participantes** : Los participantes se encuadrarán, mediante sorteo (utilizando cualquier herramienta “random team generator” y atendiendo al horario disponible señalado por los jugadores y evitando que jugadores de un mismo equipo pertenezcan a un mismo grupo), en grupos de tres jugadores. Como se ha dicho, en cada grupo, se llevarán a cabo varias jornadas, en cada una de las cuales, un jugador hará de local (jL), y los otros dos harán de visitantes (jV). Según quede listado cada grupo, el primer jL corresponderá el primer jugador listado, y así correlativamente.

**Fechas:** Cada grupo autogestionará las fechas en las que disputarán sus partidas. Cuando a un jugador le toque ser el jL, hará saber a los jV su disponibilidad para llevar a cabo la jornada (cuya localización podrá ser su propia casa, o cualquier lugar que elija) y entre los componentes acordarán una fecha (para agilizar esta cuestión, se aconseja utilizar alguna aplicación apropiada como [doodle](#), wassap, ...). Se entiende que una jornada será una reunión o quedada para jugar que debería tener al menos 3 horas de duración.

**Juegos:** Una vez acordada la fecha de la jornada, el jL hará llegar a los jV el contenido de su ludoteca mediante un enlace al portal [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com), en un plazo no inferior a 5 días antes de la fecha de la jornada acordada.

-Cada jV escogerá tres juegos (competitivos, no colaborativos) de la ludoteca del jL de no más de 120 min. de duración cada uno (se tomará como referencia la duración propuesta en bgg), y que admita tres jugadores, y lo pondrá en conocimiento del jL por orden de preferencia de juego (siendo el primer juego el prioritario) en un plazo no inferior a dos días antes de la fecha de la jornada.

-El jL tomará un juego de los tres propuestos por cada jV por orden de prioridad (tomará en primer lugar el primer juego de cada jV, y si hay alguna coincidencia, tomará el siguiente del listado), y los pondrá en conocimiento de cada jV en un plazo no inferior a un día antes de la fecha acordada.

**Desarrollo:** En la fecha acordada, se desarrollarán los juegos escogidos. El jL decidirá el orden en el que se jugarán los juegos propuestos, de manera que maximice el número de partidas a jugar. Si no diera tiempo a jugar los juegos acordados, los jugadores decidirán si resuelven la jornada en otra fecha, cosa que no es obligatorio pero sí aconsejable. Si por contra sobra tiempo, también podrán elegirse tantos juegos como se quiera de la ludoteca del jL de aquellos que fueron escogidos en la primera selección por los jV.

-Se aconseja que tras finalizar la jornada, los jugadores acuerden la fecha de la siguiente jornada.

#### 4.- PUNTUACIÓN

Al finalizar cada juego, se procederá a puntuar a los jugadores utilizando la siguiente fórmula:

Puntuación del jugador = COEFICIENTE TABLA (extraída de Kniziathon, ver más abajo) x AVG. WEIGHT (ver en bgg en el apartado statistics de cada juego):

	Puntos por puesto
--	-------------------

Nº Jugadores	1º	2º	3º
3	5pto	3pto	1pto
2	4pto	1pto	---

Ejemplo: un jugador queda en 2º lugar en la partida al Samurai (2,5 avg. Weight). Su puntuación en este juego es de 7,5ptos (3x2,5).

En caso de empate en la partida, se considerará que todos los jugadores empatados ocuparán el mismo puesto, quedando vacante la puntuación no ocupada (por ejemplo: dos ganadores y un tercer puesto, o un ganador, y dos segundos puestos). Si un juego no aclarara las posiciones de los jugadores no ganadores, los jugadores acordarán de qué manera decidirán dichas posiciones antes de comenzar la partida.

Tras la finalización de la jornada, se sumarán los puntos conseguidos para cada jugador y el jL enviará dichos resultados a la organización. La organización redondeará los resultados hasta un único decimal.

## 5.- FASES Y CLASIFICACIÓN PARA LA FINAL

Transcurridos tres meses desde el inicio del campeonato, se dará por concluida la fase I, y todas las partidas que no hayan podido ser jugadas ya no se jugarán. Los primeros de cada grupo (solo aquellos que hayan jugado un mínimo de seis partidas), pasarán a una (o varias, en función del número de grupos que hayan sido resultantes) partida final de un juego que será elegido por todos los participantes del torneo, y el ganador de esa partida se considerará campeón de invierno, y el segundo subcampeón. Seguidamente, se procederá a un nuevo emparejamiento de jugadores, o fase II, que se volverá a desarrollar de la misma manera durante otros tres meses. El ganador de la partida final será considerado campeón de verano y habrá también un subcampeón de verano.

### 5.1.- FECHAS FASE PRIMAVERA

5.1.1.- Inscripciones: del 16 de febrero al 9 de marzo

5.1.2.- Fase de grupos: del 14 de marzo al 12 de junio

5.1.3.- Final: 17 de junio

Estas fechas podrán ser alteradas por la organización si esta lo considera pertinente para un mejor funcionamiento del campeonato.

## 6.- PUNTUACIÓN FINAL

Una vez finalizada la fase II, campeones y subcampeones (de invierno y verano) jugarán una partida final a un juego que será elegido por los finalistas y la organización, y el ganador de dicha partida se considerará el ganador absoluto del torneo. Si campeón o subcampeón de invierno coincide con campeón o subcampeón de verano, entonces la partida final se adecuará al número de participantes pertinentes (partida a 3 o incluso a 2 jugadores).

## 6.1.- FECHA FINAL ABSOLUTA

La partida entre campeones y subcampeones de ambas fases será el 24 de junio 2016. Esta fecha podrá ser alterada por la organización si esta lo considera pertinente para un mejor funcionamiento del campeonato.

## 7.- EQUIPOS/PAREJAS

En la inscripción inicial, los jugadores pueden hacer equipos por parejas, pero los integrantes de dichos equipos no podrán pertenecer a un mismo grupo. Conforme se desarrollen las jornadas, se irán sumando las puntuaciones de ambos jugadores y se irá elaborando una clasificación por parejas. Al finalizar cada fase, se considerará una pareja campeona, habiendo por tanto una pareja campeona de invierno y otra de verano.

## 8.- PREMIOS

La asociación premiará a los campeones de invierno y de verano, así como al campeón absoluto.

## 9.- ABANDONOS Y AUSENCIAS

Abandonos: Para el buen funcionamiento del campeonato, se informará a la organización de aquellos participantes que no hayan podido acordar una quedada con el resto de los componentes de su grupo en al menos un mes de plazo, y se tomará alguna decisión al respecto que podrá incluir el considerar abandono por parte del jugador y, por tanto, reducir los participantes del grupo. Para la puntuación, en ese caso, se tomará como referencia la misma tabla anteriormente expuesta, atendiendo a la puntuación que se establece para dos jugadores.

Ausencias: Si algún participante, por causa de fuerza mayor, se ve imposibilitado para acudir a alguna quedada ya programada, el resto del grupo puede decidir continuar con la jornada. Para la puntuación, en ese caso, se tomará como referencia la misma tabla anteriormente expuesta, atendiendo a la puntuación que se establece para dos jugadores.

## 10.- PREGUNTAS FRECUENTES

a) No tengo mi ludoteca registrada en [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com), ni siquiera soy usuario, ¿ya no puedo participar?.

Es fundamental tener un usuario en bgg, para que la gente que va a jugar a tus juegos sepa previamente qué juegos tienes. Hacerse un usuario es muy fácil, una vez en la página de inicio del portal, sólo se tiene que pulsar “Register” y en unos cuantos pasos y con muy pocos datos se

consigue hacer un usuario. Una vez registrado, añadir juegos a tu ludoteca es muy sencillo, simplemente buscas tus juegos en la barra del buscador y, una vez que lo encuentres, en el apartado “status”, marcas la casilla de “own”. Una vez que tengas tu ludoteca registrada, ¡ya verás lo bien ordenadita que queda en bgg!

b) No suelo tener mucho tiempo para quedar, ¿voy a poder participar sin problemas?.

A la hora de hacer los grupos con los participantes, la organización tendrá en cuenta la disponibilidad de los participantes para intentar cuadrarlos con personas de tu misma o parecida disponibilidad. Además, los tiempos que marcamos para jugar son bastante laxos, teniendo tres meses por delante para quedar tan solo tres veces. Aún así, si tu disponibilidad cambia a lo largo de los meses y no puedes cumplir tu compromiso de las tres quedadas, siempre puedes, eso sí, cuanto antes, solicitar tu baja del campeonato para que tus compañeros de grupo puedan reorganizarse.

c) Me gustaría participar también por equipos, pero no conozco a nadie ¿me ayudáis?

La inscripción por equipos es opcional, aunque si te interesa participar en la competición por parejas pero no conoces a nadie, no te preocupes, puede haber más gente como tú, y en ese caso haremos parejas por sorteo. Simplemente, al mandarnos tus datos, deja claro que buscas compañero de equipo.

d) ¿Cómo lo habéis hecho? ¡Apenas podemos cuadrar las quedadas en mi grupo!

Es importante comprender que cuadrar las disponibilidades de todos los participantes es muy complicado. La organización hará todo lo posible para hacer grupos donde podáis quedar lo más fácilmente posible, pero hay que contar con que las agendas de mucha gente suelen estar muy apretadas.

e) No conozco la mayoría de los juegos de uno de los compañeros de grupo, ¿cómo hago mi elección?.

Una de los motivos fundamentales de esta liga es abrir las posibilidades de conocer juegos nuevos, aunque siempre puedes elegir los juegos que te plazcan aunque sean muy conocidos. Si no conoces ninguno, siempre puedes contactar con el jugador local y comentarle tus gustos para que él te pueda orientar con su ludoteca.

f) ¿Tres horas para jugar? ¡Eso es muy poco!

Es verdad, por norma general en tres horas no suele dar tiempo a jugar ni a tres juegos, pero el tema del tiempo propuesto es simplemente orientativo (y todos sabemos de las dificultades que tienen nuestras agendas para quedar...). Cada grupo se autogestionará los tiempos, de manera que si sus quedadas pueden ser de más de tres horas, mucho mejor. También puede ser que incluso tengáis menos tiempo para quedar, ¡pero menos da una piedra! (bueno, en el Agrícola una piedra tiene más valor...). Eso sí, aquellas partidas pendientes que no se jueguen en el plazo de tres meses desde que comience la liga, ya no se jugarán.

g) ¿Qué es eso del Avg. Weight a la hora de puntuar?

El Avg. Weight es una ponderación que vamos a usar en esta liga para diferenciar los juegos a los que juguéis. No es lo mismo jugar un Agrícola que un Toma 6!, y por tanto la puntuación que se obtenga por jugarlos tampoco será la misma. Continuando con el mismo ejemplo, ganar al Toma 6! no te dará los mismos puntos que ganar al Agrícola, incluso quedar en segundo lugar al Agrícola te dará más puntos que ganando al Toma 6!. Pero eso no quiere decir que se deban elegir juegos “duros” para puntuar más, sino que tenemos que hacer una diferenciación al respecto. De hecho, la clasificación siempre es respecto a tus compañeros de grupo, de nada sirve tener más puntos que alguien de otro grupo. Y por último, la contrapartida de elegir juegos “duros”, es que se jugarán menos partidas (por norma general esos juegos tienen mayor duración -aunque hay que respetar siempre la norma de elegir juegos de duración estimada inferior a los 120 min.-) De todas formas, la puntuación es un añadido de interés competitivo a la liga, ¡lo importante es disfrutar jugando!

h) Me hago un lío con las puntuaciones...

Como se dice, las puntuaciones no tiene por qué ser lo más importante para participar en esta liga (¡aunque, qué leches, a todos nos gusta ganar!). Y al final de cada quedada, el jugador local no tendrá que hacer ninguna cuenta, simplemente mandar a la organización las partidas jugadas y el orden de los jugadores, y la organización se encargará de hacer las cuentas pertinentes.

i) Me encantan las clasificaciones, ¿dónde puedo seguirlas?

Llegado el momento, desde el comienzo de la primera jornada la organización dará un enlace para que se pueda acceder a la clasificación de todos los grupos y a la del campeonato por equipos/parejas.

j) En mi grupo nos hemos quedado con ganas de más, ¿cuántas veces podemos quedar y jugar y en ese caso seguir puntuando?

Insistimos en que cada grupo autogestionará sus quedadas. No hay un máximo de partidas para jugar ni de quedadas por hacer, por lo que si os ponéis de acuerdo para quedar y jugar más veces... ¡qué envidia!

k) Esto está “chupao”, voy a ganar seguro... ¿qué premio me llevo?

El ganador tendrá un premio asegurado, pero de momento dejemos esa cuestión para las sorpresas...