

2ª Liga Dominion Runesword

Número de participantes

Los grupos jugadores serán de 3 o 4 para cada partida, pudiendo llegar a ser 5 jugadores como máximo si se requiere. Se jugarán dos partidas simultáneas con distintas cartas de la misma expansión, excepto para las expansiones "Dominion: Cornucopia" y "Dominion: Alquimia", que se mezclarán con la caja básica de Dominion. El número mínimo de participantes será de 6 personas y habrá un máximo de 10 plazas.

Lugar, formato de la liga, fechas y horas

El lugar para jugar todas las jornadas será Calle Camarín de San Cipriano, nº3. "Centro de la Juventud".

El suministro estará formado por 10 tipos de cartas escogidas al azar. Para la jornada 2 con la expansión "Dominion: Cornucopia" se utilizarán 6 cartas de ésta expansión y 4 del "Dominion" básico, al igual que para la jornada 3, donde con la expansión "Dominion: Alquimia" se utilizarán 6 cartas de ésta y 4 del "Dominion" básico.

Cada jornada estará compuesta por **tres partidas** de una duración máxima de 40 minutos, teniendo 10 minutos de descanso entre partida y partida. La hora de llegada de los jugadores será a las 16:30, teniendo 10 minutos para situarse en su respectivo asiento y visualizar las cartas con las que se jugará la partida. Entre partida y partida habrá un descanso de 10 minutos para preparar la siguiente partida.

La liga se disputará en 7 jornadas, quedándose el calendario predefinido de la siguiente manera:

Jornada 1: 14/01/2017	Dominion
Jornada 2: 28/01/2017	Dominion: Cornucopia + Dominion
Jornada 3: 04/02/2017	Dominion: Alquimia + Dominion
Jornada 4: 18/02/2017	Dominion: Terramar
Jornada 5: 04/03/2017	Dominion: Comarcas
Jornada 6: 11/03/2017	Dominion: Edad Oscura
Jornada 7: 25/03/2017	Dominion: Intriga

Puntuación y emparejamientos

Para la primera partida de la primera jornada las mesas se completarán de forma totalmente aleatoria. A partir de la segunda partida de esa misma jornada, se utilizará el sistema suizo (mejores contra mejores, peores contra peores).

Los puntos para los jugadores serán:

- 3 puntos al ganador
- 2 puntos al segundo
- 1 punto al tercero
- 0 puntos al cuarto y quinto (si los hubiera)

En caso de empate a puntos de victoria, se resolverá de la siguiente manera:

- Total monedas
- Número de monedas de oro
- Número de monedas de plata
- Número de monedas de cobre
- Número total de cartas del mazo
- En caso de persistir el empate, se resolverá sumando el coste total de todas las cartas del mazo de cada jugador. Si persiste, se resolverá viendo la cantidad de cartas de coste 8, de coste 7 en su defecto... y así hasta desempatar. De esta forma solamente se puede dar un empate si ambos jugadores tienen exactamente el mismo mazo. En caso de llegar a esta situación, ganará el empate el jugador más cercano (por orden de turno) al jugador inicial.

Resultado de la liga y premios

Al final de cada jornada se entregará un dado personalizado de Runesword de color azul a los ganadores de cada jornada, sin poder repetir este premio por ganar en distintas jornadas, con el fin de que todos o casi todos los jugadores acaben teniendo posibilidades de obtener este premio.

Al finalizar las 7 jornadas se determinarán los ganadores de la liga, habiendo premios para los 3 primeros (y el cuarto si así fuera posible).

Los premios saldrán del precio total de la inscripción. Serán otorgados en forma de vales para gastar en cualquiera de las tiendas de nuestros patrocinadores. Para gastar dichos vales bastará con avisar a cualquier miembro de la Junta Directiva de Runesword para que se encargue de realizar el ingreso a dicho colaborador.

Requisitos para inscribirse y precio de inscripción

El precio de inscripción será de **10€**. A cada socio de Runesword que participe se le entregará una botella de agua de 50cl al comienzo de cada jornada.

Reglas de asistencia

Para poder tener acceso a los premios y no ser expulsado de la liga, cada participante tiene que haber participado en al menos 5 de las partidas de la liga. Se puede dejar de asistir a dos de las jornadas y siempre se puede pedir a otra persona que ocupe su lugar, aunque dicha persona deberá conocer las reglas para poder participar y entender el juego, ya que la organización no se encargará de tutelarla.

