TAKKURE
SUMMER
LEAGUE
UNDERGROUND!

TAKKURE UNDERGROUND!

En las sombras de Chrome City, donde las cámaras no llegan y los contratos no dictan las jugadas, el verdadero espíritu de Takkure sigue vivo.
Aquí no hay patrocinadores, solo pasión.

Bienvenido a Takkure Underground.

Presentación

Esta es una liga especial, es un primer acercamiento a Takkure Underground! Esta liga contará con reglas adicionales, campos únicos y un formato que permite mayor flexibilidad para que los entrenadores puedan organizar sus partidas.

Como en ediciones anteriores, la liga estará dividida en dos grupos: el grupo internacional (de habla inglesa) y el grupo español.
Los entrenadores bilingües pueden inscribirse en ambas categorías, pero debéis tener en cuenta que tendréis que jugar dos partidos por jornada. Si os apuntáis a ambos grupos, aseguraos de disponer del tiempo suficiente para disputar dos partidos cada dos semanas.

Una vez finalizada la fase de grupos, pasaremos a los playoffs, donde se enfrentarán los mejores equipos de cada grupo hasta que solo queden dos, que se verán las caras en la gran final que decidirá al ganador de la liga.

Esperamos que esta sea una nueva experiencia para todos y que os lo paséis genial ;)

BASES

INSCRIPCIÓN

La inscripción a la liga es gratuita.

Para participar en el evento es imprescindible tener la aplicación Tabletop Simulator (Steam) y el Módulo Oficial de Takkure para dicha aplicación.

Puedes suscribirte al módulo en este enlace (ESP/ENG/FRA):
https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1969015860

También es obligatorio estar registrado en la web de Longshanks:
https://www.longshanks.org/

Para inscribirse, hazlo en el siguiente evento:
https://www.longshanks.org/event/25985/

IMPORTANTE:
Si también deseas participar en la liga internacional, este es el enlace correspondiente:
https://www.longshanks.org/event/25981/

La inscripción se cerrará el 22 de junio de 2025.

LIGA Y JORNADAS

La liga funcionará como un torneo extendido en el tiempo a través de lo que llamamos "jornadas".
Cada jornada durará dos semanas.

Emparejamientos:

- Jornada 1: emparejamientos aleatorios.
- Jornadas siguientes: sistema suizo, siguiendo las pautas de Longshanks.

Reporte de resultados:
Los jugadores deben reportar sus propios partidos en Longshanks. Basta con que uno de los dos lo haga.
Los partidos deben reportarse antes de que finalice la jornada en curso.

Partidos no disputados:

- Si el número de entrenadores es impar, uno quedará libre esa jornada y se le otorgará una victoria por 1-0 (4 puntos de liga).
- En caso de concesión o incomparecencia, se otorgará una victoria al equipo presente por 2-0 (4 puntos de liga).
- Si un partido no se reporta, ambos equipos recibirán una derrota por 0-0 (0 puntos de liga).

PLAYOFFS

Se jugarán en formato eliminatorio. Cada grupo tendrá su propio playoff.

- Cuartos de final: Los 4 primeros clasificados se enfrentarán así: 1.º vs 4.º | 2.º vs 3.º
- Semifinales: Los ganadores de cada partido se enfrentan entre sí.
- Final: Los campeones de cada grupo se enfrentan en la gran final.

FECHAS

- 1.ª ronda: 23/06 – 06/07
- 2.ª ronda: 07/07 – 20/07
- 3.ª ronda: 21/07 – 03/08
- 4.ª ronda: 04/08 – 17/08
- Cuartos de final: 18/08 – 31/08
- Semifinales: 01/09 – 14/09
- Final: 15/09 – 21/09

PUNTUACIÓN

Puntuación básica:

- Victoria: 4 puntos
- Empate: 2 puntos
- Derrota: 0 puntos

Bonificaciones:

- Anotar 4 o más ensayos: +1 punto
- Perder por solo 1 ensayo de diferencia: +1 punto

FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS

La elección del equipo se hace antes del partido, una vez conocido el rival y su equipo (no su alineación).

Ambos entrenadores mostrarán sus alineaciones al mismo tiempo, justo antes de decidir quién patea y quién recibe en la patada inicial.

PREMIOS

- El ganador de la gran final recibirá un trofeo conmemorativo.
- Se sorteará un vale de 20 € para la tienda online de Ramper Design por cada 6 jugadores inscritos (por conferencia) que hayan jugado al menos 3 partidos.

MODS

ENSAYO DE CALIDAD

Pensado para comunidades muy competitivas que desean mitigar el azar.

- Si un jugador realiza la acción ENSAYAR sin más de 1 ficha de fatiga (activado o no), sin enfrentarse a una tirada y sin rivales a menos de 3”, puede descartar una carta individual para añadir un dado extra a la tirada.

MOD UNDERGROUND!

Próximamente más información...

REGLAS GENERALES

ÁRBITRO

Aunque el reglamento de Takkure contempla cómo resolver disputas, si dos entrenadores no pueden resolver un conflicto, la decisión del árbitro de la organización será definitiva.

DEPORTIVIDAD

Esperamos que todos los participantes mantengan un comportamiento cordial y respetuoso en todo momento.
Takkure honra la tradición: un deporte de hooligans jugado por caballeros.
Si llegara a surgir un conflicto que no pueda resolverse entre entrenadores, la organización intervendrá.

TERCER TIEMPO

Os animamos a disfrutar del "tercer tiempo": comentar la partida, celebrar buenas jugadas y compartir la afición más allá del tablero y los dados.

DESEMPATE EN UN PARTIDO

Si un partido de liga termina en empate, se otorgan 2 puntos a cada jugador.
Pero si el partido es eliminatorio (playoff o final), debe haber un ganador.
Recomendamos el sistema de "ensayo de oro": se juega una tercera parte con las siguientes reglas:

- Se retira 1 ficha de fatiga de todos los jugadores.
- Se descartan las jugadas individuales deseadas y se roba hasta tener 4.
- Se hace una nueva tirada de árbitro para determinar quién patea.

El primer equipo en anotar ensayo, gana.

DUDAS Y SUGERENCIAS

Cualquier entrenador puede contactar con la organización en cualquier momento:

- Grupos de Telegram o Discord
- Correo: takkurethegame@gmail.com

La organización se reserva el derecho de añadir normas si considera que mejora el sistema (recordemos que esto sigue siendo una BETA).

ACLARACIONES

- Los partidos se juegan entre dos entrenadores. No se permite participación en pareja o grupo.
- Las heridas, lesiones o magulladuras sufridas durante un partido no se arrastran a futuros encuentros.
- Se utilizará siempre la versión más actualizada del reglamento, aunque esto implique cambios a mitad de la liga.