

5ª NEON LEAGUE

Liga Takkure 2022

La liga estará dividida en dos grupos, el grupo internacional (de habla en inglés) y el grupo español. Los entrenadores bilingües pueden apuntarse en ambas categorías, pero debéis tener en cuenta que deberéis jugar dos partidos cada jornada. Si os apuntáis en los dos grupos aseguraos de tener el tiempo disponible para jugar dos partidos cada dos semanas.

En esta liga como novedad introducimos los play-off, en formato eliminatorio. Los 4 primeros de cada conferencia se enfrentaran en cuartos y semifinales para determinar que dos entrenadores jugarán la final.

Muchas gracias por participar.

Bases

INSCRIPCIÓN

La inscripción a la liga es gratuita.

Para participar en el evento es imprescindible tener la aplicación de Steam: Table top Simulator y el Módulo Oficial para Takkure de dicha aplicación.

Es posible suscribirse al módulo en el siguiente enlace:

ESP/ENG/FRA

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1969015860>

Los entrenadores deben completar un formulario de inscripción donde deberán determinar en qué grupo quieren jugar (o si es en ambos) y el equipo con el que jugaran. El equipo seleccionado no se podrá cambiar durante el resto de la liga.

Este es el link al formulario:

<https://forms.gle/F2Nm8kWZdaVifJaa6>

Se dará por cerrada la inscripción el día 17 de julio de 2022.

LIGA Y JORNADAS

La Liga, en realidad, no es otra cosa que un torneo que se extiende en el tiempo a lo largo de lo que llamaremos "jornadas". Cada jornada de la Liga durará dos semanas.

Emparejamientos:

En la primera jornada los emparejamientos serán aleatorios. Para el resto de jornadas los emparejamientos se harán mediante sistema suizo.

Se emparejará a los entrenadores según los puntos de Liga acumulados, en caso de empate se tomará como segundo valor los ensayos a favor y como tercer valor los ensayos en contra. Se usará el mismo sistema para la clasificación general.

Si dos entrenadores obtienen un triple empate su posición en la clasificación será definida por la cantidad de victorias, empates y derrotas. Si aún así coincidiesen la clasificación sería aleatoria.

Reportar los resultados:

El reporte del partido se hará a la Organización mediante un formulario creado para cada jornada. La Organización se compromete a publicar los resultados durante el último día de la jornada en curso para la consulta de todos los participantes.

El link al formulario para reportar los resultados se publicará cuando se publiquen los emparejamientos de la jornada.

Los entrenadores se comprometen a reportar el resultado a la Organización antes del fin de la jornada mediante el formulario correspondiente.

Partidos no disputados:

En caso de que el número de entrenadores sea impar, uno de los entrenadores no tendrá rival, en cuyo caso se le concederá una victoria por una ventaja de 1-0 en el marcador (4 puntos de liga).

En caso de concesión de un partido o incomparecencia de uno de los entrenadores se dará una victoria al equipo por una ventaja de 2-0 en el marcador (3 puntos de liga). Los partidos de la jornada no reportados de ninguna forma se contarán como derrotas para ambos entrenadores por un puntaje de 0-0 en el marcador (0 puntos de liga).

Play-Off:

Los play-offs se jugarán en modalidad eliminatoria. Cada conferencia tiene sus propios play-off.

Cuartos de final: Los 4 primeros clasificados, de cada conferencia, se enfrentaran en cuartos de final. El 1er clasificado contra el 4º clasificado, y el 2º clasificado contra el 3er clasificado.

Semifinal: Los ganadores de cada partido de cuartos de final, se enfrentaran entre si.

Final:

Los ganadores los play-off de cada conferencia, se enfrentaran entre sí en la gran final.

FECHAS

Estos son las fechas entre las que se deben jugar los partidos de cada jornada.

- 1a ronda 18/7 al 31/7
- 2a ronda 01/8 al 14/8
- 3a ronda 15/8 al 28/8
- 4a ronda 29/8 al 11/9
- Cuartos de final del 12/9 al 18/9
- Semifinales del 19/9 al 25/9
- La gran final del 26/9 al 02/10

MODO NOVATOS

Para facilitar la introducción al juego a los nuevos entrenadores, hemos añadido unas opciones para que puedan jugar sus primeras partidas de una manera más introductoria.

A esto lo llamamos el Modo Novatos. Este modo está disponible durante las primeras 3 jornadas.

Los entrenadores, de mutuo acuerdo, pueden optar por jugar este modo. Que limita el tiempo y los jugadores que pueden usar.

1º Jornada:

- Solo se jugara la primera parte.
- Solo se pueden usar los 4 jugadores básicos de los 5 equipos que existen:
Yamato: Karakuri, Oyoroi, Kyudoka y Yokozuna.
Teriomorphs: Guepardo, Gorila, Pangolin y Aguila.
Dorikin: Li, Lawan, Kai y Z.
Islanders: Lomu, Huhana, Ofa y Nyree
S.I.C: Mayor, Claudine, Jedrek y MK41
- Solo se pueden usar las cartas básicas, las que existen actualmente en el modulo (9 individuales y 4 colectivas)

2ª Jornada:

- Solo se jugara la primera parte.

- Se pueden usar todos los jugadores disponibles del equipo.
- Solo se pueden usar las cartas básicas, se añadirán todas las cartas desbloqueadas durante el kickstarter (en total serán 9 individuales y 4 colectivas).

3ª Jornada:

- Solo se jugará la primera parte.
- Se pueden usar todas las cartas, básicas y de equipo.

.

La 4ª jornada se juega sin ninguna restricción.

MODS

ENSAYO DE CALIDAD:

Pensado para comunidades muy competitivas que quieren tener un mayor control sobre la suerte.

- Si un jugador que realiza la acción ENSAYAR, no tiene más de un token de fatiga (activado o no), no enfrenta la tirada y ningún jugador rival a menos de 3". Puede descartarse de una carta individual para añadir un dado a la tirada.

PUNTUACIÓN

La puntuación se otorgará en base al resultado del partido siendo los puntos de Liga otorgados de la siguiente manera:

Puntuación básica:

Victoria: 4 puntos

Empate: 2 punto

Derrota: 0 puntos

Puntuación adicional:

Anotar 4 ensayos o más: 1 punto

Perder por 1 ensayo: 1 punto

FORMACION DE LOS EQUIPOS

Esta elección se debe hacer antes de jugar el partido, una vez que se conoce al rival y el equipo con el que jugará (no la alineación). Los entrenadores mostrarán a la vez sus alineaciones, justo antes del momento en el que se decide quien chuta y quien recibe el balón en la patada inicial.

PREMIOS

El primer clasificado de cada grupo recibirá un regalo conmemorativo.

El ganador de la gran final recibirá un trofeo.

ÁRBITRO

El reglamento de Takkure ya incluye una forma de aclarar disputas en caso de poder interpretar una regla de dos formas diferentes. Sin embargo, en caso de que dos entrenadores necesiten la mediación de un árbitro de la Organización la decisión que tome será definitiva e inapelable.

DEPORTIVIDAD

Se espera que todos los Participantes del evento, la Organización y cualquiera que tenga alguna relación con la liga sean cordiales y amigables en todo momento. El

rugby es un deporte de hooligans jugado por caballeros y eso en Takkure se cumple a rajatabla. Creemos que es una posibilidad remota, pero si es necesario la Organización tomará medidas en caso de haber algún conflicto que no pueda solucionarse entre entrenadores.

TERCER TIEMPO

Animamos a que todos los participantes hagan uso del “Tercer Tiempo” y una vez acabado el partido dediquen un rato comentando las jugadas, felicitando y felicitándose por los mejores movimientos y, en general, pasando unos minutos disfrutando de la parte del hobby que no tiene que ver con mover figuras y lanzar dados sino de compartir una afición.

DUDAS Y SUGERENCIAS

Para cualquier duda o sugerencia cualquier entrenador puede ponerse en contacto con la Organización siempre que lo desee. Ya sea a través de los grupos (Telegram o Discord) o via e-mail a: takkurethegame@gmail.com

La Organización se reserva el derecho de añadir más normas a la Liga, siempre buscando la mejora del sistema (después de todo, es una BETA).

ACLARACIONES

Los partidos se jugarán enfrentando a dos entrenadores entre si. No se permite participar por parejas o grupos.

Las heridas, lesiones, magulladuras, etc que sufran los jugadores durante un partido se aplicarán sólo durante ese encuentro.

Se jugará con el manual mas actualizado, aunque ello supusiese la modificación de alguna regla en mitad de la competición.