

En este apartado vamos a matizar o desarrollar algunos aspectos sobre las reglas de la VIII Liga Lúdica de Círculo de Isengard:

Ubicación, fechas y horas.

– Las jornadas se celebrarán en el local habitual de la Asociación Círculo de Isengard, Centro Sociocultural Rafael Alberti situada en c/ Entrepeñas, 6 de Alcalá de Henares.

– Las fechas previstas para cada jornada son:

1. 18 de octubre de 2026
2. 15 de noviembre de 2026
3. 20 de diciembre de 2026
4. 17 de enero de 2027
5. 7 de febrero de 2027
6. 7 de marzo de 2027
7. 18 abril de 2027
8. 16 mayo de 2027

– La convocatoria para las partidas de la mañana son las 10:00 y para las partidas de la tarde las 16:00. A las 10:15 y 16:15 todos los jugadores deben estar sentados en sus mesas comenzando la partida (o la breve explicación de la misma).

– A pesar de que las jornadas tienen ubicación, fecha y horarios previstos, debido a causas de fuerza mayor o patrocinio puede que la ubicación, fechas u horarios de las jornadas (Algunas o todas) sufran cambios. Lamentamos las molestias que esto pueda provocar.

Juegos

– Los juegos se distribuirán en 8 bloques de 6 juegos cada uno, con variedad de durezas dentro de cada bloque. Los bloques de las jornadas impares se repetirán en la jornada par siguiente, pero invirtiendo el turno (los de la mañana pasan a la tarde, y viceversa).

– Se publicará una lista con los juegos posibles para la Partida en la Cumbre.

– La lista de juegos (Tanto en los bloques como en la cumbre) puede sufrir cambios en base a patrocinio, disponibilidad de los mismos, etc.

Organización

– La Organización está formada por Organizadores no participantes o principales, y Organizadores participantes o de apoyo.

Los Organizadores no participantes o principales:

- Jugarán partidas de Liga, pero no de Cumbre, ni se les tiene en cuenta en la clasificación general provisional para tal efecto.
- No optan a los premios de los 3 primeros clasificados, pero sí de sorteos.
- Participan en todas las tareas de organización.

Los Organizadores participantes o de apoyo:

- Juegan la Liga como cualquier participante.
- Participan en tareas de apoyo a la organización que no influyan en la competición.

- Se establece un Comité de Sanciones y Bonificadores, de entre los Organizadores no participantes o principales, que será el que decida sobre éstas en los casos que se considere oportuno.

Participantes

- Para poder inscribirte en la Liga Lúdica debes ser mayor de 18 años. Si eres menor de 18 años, puedes inscribirte siempre que un tutor legal te acompañe en todas las jornadas (Y si participa incluso mejor). Las inscripciones de los jugadores menores de 18 años deben realizarlas el tutor que vaya a acompañarlos durante la liga.
- Todos los participantes serán incluidos en un grupo de Whatsapp que nos servirá para dar comunicados sobre las jornadas, pasar las encuestas sobre asistencia a las jornadas y comunicar las puntuaciones de partidas a los organizadores.
- Cada jugador tendrá asignada una matrícula, que es una combinación de las iniciales de su nombre, primer apellido (Sin preposiciones) y los tres últimos números de su teléfono para ser identificado correctamente. *Ejemplo: José de Pérez y Fernández con teléfono 123 45 67 89 tendrá como matrícula JP789.*
- Con la inscripción en la Liga Lúdica también te registras automáticamente como Socio Colaborador de la Asociación Círculo de Isengard durante el tiempo que dure dicha competición. No aplica para los menores de 14 años. Para ello deberás rellenar los datos requeridos en el formulario de inscripción. No os preocupéis, que es solamente para el registro de socios, no se usarán para nada fuera de la Asociación.

Precio

- Para poder participar en la Liga Lúdica se debe abonar 8 € en general, o 5 € en caso de socios de Círculo de Isengard.
- En caso de que un jugador se apunte tarde la cuota es la misma, independientemente del número de jornadas que queden por jugar.
- Toda la cuantía recaudada irá íntegramente destinada al pago de obsequios, premios y sorteos. Ni Círculo de Isengard ni ningún organizador, colaborador o patrocinador se lleva nada por esta Liga.
- La forma de pago será preferentemente mediante transferencia bancaria al número de cuenta indicado una vez aceptada la inscripción; o bien en efectivo el primer día que se acuda a una jornada.
- No se permitirá jugar a ningún jugador que no se encuentre al día del pago de la cuota.

Organización de partidas

- La inscripción a cada jornada se realizará rellenando una encuesta por un formulario. Esta encuesta se pasará por el grupo de Whatsapp el lunes de la semana previa a la jornada y se dispondrá hasta el viernes de la semana previa a la jornada para rellenarla. En la encuesta se deberá seleccionar dos juegos de la jornada, y se deberá marcar un tercero como reserva. Nunca podrá seleccionarse un juego que se haya jugado previamente durante la liga en curso.
- La organización siempre intentará por todos los medios que todos los jugadores jueguen a uno de sus dos juegos elegidos, pero estamos limitados por las copias. Solicitamos la colaboración

de todos los participantes para, en caso de ser necesario, prestar alguna copia para que todos puedan jugar a sus preferencias. En caso de no ser posible, se asignará a los jugadores el juego de reserva. Y si no fuese posible de ningún modo, se le asignará al jugador cualquier juego de la jornada.

– A la hora de armar las partidas se procurará emplear el número de personas recomendado por la BGG para cada juego.

– En el caso de que en un turno de una jornada salgan varias mesas de un mismo juego, el reparto de jugadores entre las diferentes mesas en las jornadas 1 y 2 se hará totalmente aleatorio, y en el resto de las jornadas se hará siguiendo la clasificación base, haciendo que los jugadores coincidan los otros jugadores de un nivel semejante al suyo.

– Si el día de la jornada finalmente un participante no acude, se procurará que un miembro de la organización no participante o principal le sustituya. Si no es posible, se tendrá que rearmar la partida sobre la marcha, recolocando personas dentro de las partidas o cambiando a las personas de partidas. Recalamos la importancia de acudir a tu partida una vez apuntado para evitar molestias al resto de jugadores.

– Si, una vez armado el cuadrante de la jornada, una misma persona, inscrita a la jornada, no acude (por el motivo que sea) en dos ocasiones a la jornada, se dejarán de tener en cuenta sus preferencias de juegos para el resto de la Liga.

Días de entrenamiento

– Para que los participantes de la Liga puedan conocer previamente los juegos de las siguientes jornadas, principalmente los que sean novedades, se intentará organizar jornadas para aprender a jugarlos, previas a la fecha del cierre del formulario de inscripción de la jornada en la que se jugarán esos juegos.

Partida en la Cumbre

– A partir de la jornada 7 (incluida) se introduce la *Partida en la Cumbre*. Una vez cerradas las inscripciones de cada turno, los 3-4 mejores clasificados hasta el momento en cada turno (en función de los jugadores recomendados y máximos para el juego que toque) jugarán automáticamente al juego marcado como Partida en la Cumbre para la jornada que toque, sin importar los juegos que hayan elegido jugar en esa jornada.

– El juego de cada Partida en la Cumbre se determinará por sorteo en el momento de publicar el cuadrante de la jornada, de entre una selección de juegos posibles previamente publicados.

– Para el Ranking de la *Partida en la Cumbre* se tomará la Clasificación general provisional.

– Durante la jornada 7 para que un jugador/a sea elegible para ir a la partida en la cumbre debe cumplir los siguientes requisitos:

1. Debe haber jugado al menos 5 partidas.
2. De entre los anteriores, estar entre los 10 mejores.
3. En caso de que acuda al turno de mañana y al turno de tarde, si se le asigna para la partida en la cumbre durante la mañana, no se le podrá asignar a la partida en la cumbre por la tarde, y viceversa.
4. En caso de que varios jugadores sean elegibles para la partida en la cumbre y este número exceda el número de jugadores máximo para la partida, se dará prioridad a los

mejor clasificados, intentando equilibrar siempre los turnos de mañana y tarde para que se formen ambas partidas.

– Durante la jornada 8 para que un jugador/a sea elegible para ir a la partida en la cumbre debe cumplir los siguientes requisitos:

1. Debe haber jugado al menos 6 partidas y acudir en turno de mañana y de tarde, o haber jugado al menos 7 partidas, y acudir a un solo turno.
2. De entre los anteriores, estar entre los 10 mejores.
3. En caso de que acuda al turno de mañana y tarde, puede ser elegible para partida en la cumbre en ambos turnos.
4. En caso de que varios jugadores sean elegibles para la partida en la cumbre y este número exceda el número de jugadores máximo para la partida, se dará prioridad a los mejor clasificados.

– Si no hay suficientes jugadores elegibles inscritos a la jornada para formar partida en la cumbre, no se celebrará y se organizará la jornada de manera habitual.

Funcionamiento de las partidas

– A la hora de preparar una partida, salvo que se indique lo contrario, se preparará y jugará conforme a las reglas de una partida estándar. Es decir, no se aplicará reglas de primera partida ni se emplearán expansiones fuera o dentro de la caja base. En caso de que el juego dé varias opciones sobre cómo preparar la partida (Poseyendo varios módulos, etc.) se recomienda ponerse de acuerdo con el resto de los jugadores para que todos jueguen a gusto o bien consultar a la organización.

– Cuando una partida finalice se debe notificar en el grupo de Whatsapp la puntuación de la partida, indicando el nombre del juego, la mesa de la partida, y las puntuaciones y matrículas de los jugadores implicados en la misma, así como a través de un formulario a tal efecto. Entendemos de buen grado las correcciones por error en la transmisión de datos, argumentándose debidamente.

– Ningún juego tiene una duración superior al tiempo disponible para cada jornada. No obstante, entendemos que cada jugador necesite su tiempo para hacer su turno. La organización puede establecer tiempos máximos por turno para algunos de los juegos de cara a su correcta finalización. Si llega el fin de la jornada y no se ha acabado el juego, se puntuará tal y como esté llegada la hora.

Puntuación Normalizada

– Los puntos normalizados obtenidos por cada partida de cara a la liga se obtendrán mediante el siguiente algoritmo:

$$P = \frac{p \cdot n}{S} \cdot 100$$

Siendo:

P = Puntuación normalizada

p = Puntos obtenidos en la partida

S = Suma de puntos de todos los jugadores

n = Número de jugadores

Este sistema permite equilibrar el peso de las partidas con distintos rangos de puntuación y distinto número de jugadores.

Puntos extra a los Ganadores de cada partida

- El hecho de ganar la partida otorga adicionalmente 1 más sobre la puntuación normalizada (P).
- Si varios jugadores comparten la victoria de una partida, todos reciben el punto adicional.

Puntos extra a los Campeones de la Jornada

- Adicionalmente, a partir de la quinta jornada la persona que obtenga más puntuación de cada turno (tanto en la mañana como en la tarde) de entre los que no hayan sido elegibles para la partida en la cumbre recibirán 1/2/3/4 puntos normalizados (P) más, en las jornadas 5/6/7/8 respectivamente.
- Si varios jugadores suman la máxima puntuación durante un turno, todos reciben el punto adicional. Si un mismo jugador fuese a recibir el premio de ganador de la jornada durante el turno de mañana y turno de tarde de un mismo día, sólo recibe el premio una vez, aplicándose a su partida más favorable.

Puntuación de Liga

– Sobre el valor obtenido, al sumar los puntos normalizados con los extras, se aplica un valor de corrección conforme a los siguientes datos:

- Los resultados inferiores a 80 verán reducida su pérdida a una décima parte, es decir:

$$PLiga (<80) = 85 + (P - 80)/10$$

- Los resultados entre 80 y 90 verán reducida su pérdida a la mitad, es decir:

$$PLiga (80-90) = 90 + (P - 90)/2$$

- Los resultados entre 90 y 110 no recibirán cambios.
- Los resultados entre 110 y 120 verán reducida su ganancia a la mitad, es decir:

$$PLiga (110-120) = 110 + (P - 110)/2$$

- Los resultados superiores a 120 verán reducida su ganancia a una décima parte, es decir:

$$PLiga (>120) = 115 + (P - 120)/10$$

Clasificación base

– Esta será la clasificación que se utilice para establecer los puestos para configurar las mesas de juegos con más de una mesa.

– La puntuación base de cada jugador será la media de sus 8 mejores partidas. Este es un medio de compensación para los jugadores con más partidas sin que sea demasiado gravoso para los que pueden participar menos, ya que un jugador puede haber jugado hasta 16 partidas.

– Si un jugador tiene menos de 8 partidas jugadas, su puntuación base será la media de las partidas que lleve jugadas.

- No se contabilizarán los modificadores de la puntuación por bonificaciones y sanciones.
- Para la clasificación base provisional tras cada jornada, se contabilizarán primero las personas que tengan al menos tantas partidas jugadas como el número de jornadas llevemos celebradas menos uno, y después todos los demás.

Clasificación general

- Esta será la clasificación que se utilice para establecer los puestos para la partida en la cumbre, y la clasificación final de la Liga.
- La puntuación general de cada jugador será su puntuación base más sus modificadores.
- Para la clasificación general provisional tras cada jornada, se contabilizarán primero las personas que tengan al menos tantas partidas jugadas como el número de jornadas llevemos celebradas menos uno, y después todos los demás.
- Para la clasificación general final, se contabilizarán primero las personas que tengan al menos 8 partidas jugadas, y después todos los demás.

Modificadores

- A la puntuación base hay que añadirle o restarle una serie de modificadores en base a la trayectoria durante la liga para obtener la puntuación general. Estos modificadores son:

- Por el mero hecho de rellenar el formulario de cada jornada, tanto si vienes, como si no, recibirás una bonificación de 1 punto. Ojo que son entre 4 y 8 puntazos al finalizar la liga.
- Si una vez rellenado el formulario y publicado el cuadrante nos comunicas que no podrás acudir a la jornada con al menos 24 horas de antelación, perderás la bonificación de 1 punto.
- No acudir a la jornada sin avisar al menos 24 horas antes implica perder la bonificación de 1 punto, una sanción de otros 2 puntos, y que en la próxima jornada a la que te inscribas puede que no se tengan en cuenta tus preferencias de juegos.
- Acudir pasadas las 10:15 / 16:15 implica perder 0'5 puntos.
 - Si el jugador avisa del retraso antes de las 10:15 / 16:15, y llega antes de las 10:30 / 16:30, la partida, o la breve explicación, comenzará cuando llegue dicho jugador, y no se le aplicará la sanción de 0'5 puntos.
 - Si el jugador no da aviso antes de las 10:15 / 16:15, la partida, o la breve explicación, comenzará sin este jugador siguiendo el horario normal establecido.
 - Los jugadores presentes podrán decidir, de acuerdo con la organización, esperar más rato si el jugador ha avisado de que llegará algo más tarde de las 10:30 / 16:30. Esto no le librá de la pérdida de 0'5 puntos.
 - Si la partida se juega sin este jugador, se contará como no haber acudido a la jornada.
- Cuando un jugador no aparezca en una partida, puede provocar que el resto de los jugadores tengan que ser movidos a otro juego distinto del que tenían previsto jugar. En este caso, esos jugadores recibirán hasta 5 puntos normalizados a su puntuación de esa

partida hasta un máximo de 100 puntos. Si obtienen más de 100 puntos, no reciben nada.

- La organización se reserva el derecho a restar puntos adicionales como penalización a un jugador en base a posibles comportamientos impropios o tóxicos como alternativa a su expulsión de la liga. La organización se reserva el derecho a definir con posterioridad cuántos puntos en base a la gravedad de los hechos o, en cualquier caso, el derecho de expulsión.

Juego limpio

- En esta Liga creemos en el fairplay y en la honestidad de todos los participantes, de la misma forma que no se toleran ni las trampas en contra del reglamento del juego, ni tampoco las conductas antideportivas que afecten al desarrollo normal de la partida y/o de la competición.
- Si algún jugador detecta alguna de estas situaciones, duda de alguna regla o alguna jugada, debe decirlo abiertamente en la mesa para tratar de solucionarlo entre los jugadores, consultando el reglamento o revisando lo que sea necesario, no siendo esto motivo de ofensa por parte del resto de jugadores. Puede haber sido simplemente un despiste.
- Si no se soluciona la situación o se detecta reiteración, se deberá avisar a alguien de la organización, que tomará las medidas que considere oportunas.
- En el caso de que existan trampas demostradas, o algún otro tipo de hecho inapropiado, el Comité de Sanciones y Bonificadores podrá expulsar al jugador de la Liga, en otros casos, dicho Comité analizará el caso para tomar las medidas que considere oportunas.
- En cualquier caso, queremos fomentar una competitividad sana y dejar claro que el objetivo principal de la liga es pasárselo bien y conocer nuevos juegos, ya sea ganando o perdiendo. Esperamos que todos los participantes jueguen para ganar su partida, pero no queremos que nadie por ello lo pase mal (Ni el propio jugador ni sus compañeros de partida).

Premios y Sorteos

- En la medida de lo posible, se intentará que haya premios para los 3 primeros clasificados según la Clasificación general al final de la Liga.
- También en la medida de lo posible se intentará que haya sorteos de juegos principalmente para los participantes que tengan al menos 8 partidas jugadas, y entrarían en más sorteos cuanto más alto estén en la Clasificación general.
- Es posible que se incluyan sorteos durante las jornadas para los participantes en las mismas, según condiciones de los patrocinadores.
- Se anunciarán más detalles cuando sea posible

Reglas de la Liga

- En caso de que surjan dudas de interpretación de las reglas de la liga durante el transcurso de la misma será la organización la encargada de resolverlas.
- La organización se reserva el derecho a realizar los cambios oportunos que se consideren necesarios sobre el reglamento, especialmente si se observa cualquier comportamiento que atente contra la deportividad y el buen ambiente de la liga.