

VII TEMPORADA DE GUERRA

LIGA SAGA MADRID

INSCRIPCIÓN DEL 25 AGOSTO
AL 25 SEPTIEMBRE EN:
sagaseptimogrado@gmail.com



ORGANIZA 7º GRADO
www.septimogrado.org

GOBLINTRADER



VII TEMPORADA DE GUERRA LIGA SAGA DE MADRID POR EL CLUB SÉPTIMO GRADO.

Las heridas de la historia están abiertas, tras años y años de enfrentamientos, de regar la tierra con la sangre de los guerreros y de los inocentes, seas de la época que seas los hombres han aprendido que sólo hay un camino posible al funesto destino, la victoria sobre sus enemigos....

Así que reúne a tu banda, haz llamar a tus guerreros y pertréchalos para el combate, busca a tus mejores aliados y uníos en un gran ejército, para hacer frente a tus mayores temores, a tus despiadados enemigos... siendo aun más despiadados que ellos conoceréis la victoria....

Cuando no hay otra salida, cuando sólo la victoria de la mano del dios que sea Ala, Cristo, Odín, Wotan... sólo por la guerra se decidirá el devenir de los próximos años....

GLORIA O MUERTE SOLDADOS.... EL DESTINO ESTÁ POR ESCRIBIRSE DE NUEVO...



INSCRIPCION Y BASES:

- La fecha para la inscripción será desde el 25-Agosto 2018 al 25 Septiembre de 2018.
- Se podrá inscribir cualquier jugador que lo desee independientemente del nivel de juego que tenga y sea o no socio del Club 7º Grado.
- El pago de la inscripción se realizará mediante "pago en mano" a los organizadores de la campaña o mediante transferencia bancaria, se facilitará por privado el número de cuenta a los jugadores que lo soliciten y deberá ser efectivo antes del 20 de Septiembre.
- La inscripción será de 15 Euros. ¿Por qué este cambio de precios? 1 euro es la cuota del club, 9 euros son para premios y los 5 euros restantes serán destinados a una fianza que se usará para sorteos al finalizar la VII campaña de guerra a todos aquellos que hayan terminado sus combates.
- A los no socios con la inscripción se les da acceso al uso de mesas, las instalaciones, escenografía, etc del Club 7º Grado, con el fin de facilitar el desarrollo de la VII campaña de guerra, siempre con respeto al Club y sus miembros y para ello se tendrán que poner en contacto, para poder hacer uso de las instalaciones, con un socio que les facilite el acceso.
- Goblin Trader* como patrocinador de la VII Temporada de guerra, ofrece las instalaciones de sus tiendas Norte y Sur, dentro del horario de tienda para poder realizar tus partidas si así lo deseas, como sede oficial junto 7º Grado de la Liga. <http://www.goblintrader.es/>
- Las partidas se podrán realizar en otras sedes que les venga bien a ambos jugadores, no hay restricciones.
- No existe un número de plazas limitadas de jugadores, tan solo el requisito de configuración óptima de ejércitos, ya que los equipos a formar serán de tres personas.
- Se podrá apuntar cualquier jugador, con o sin ejército inicialmente, la organización recolocará a los jugadores en equipos que cumplan las bases, para poder cuadrar aquellos incompletos o jugadores sueltos antes del comienzo de la VII Temporada de guerra.
- Los ejércitos deberán enviar un mail con los datos:
 - NOMBRE DEL EJÉRCITO. (Si no tienes especificalo)
 - IMAGEN DEL ESTANDARTE. (Si eres jugador suelto espera a tener equipo)
 - COMPONENTES DEL EJÉRCITO: BANDA Y PERIODO A USAR POR CADA UNO.
 - TELEFONO O METODO DE CONTACTO PARA LAS QUEDADAS DE CADA JORNADA ENTRE JUGADORES Y MAIL DE CONTACTO, DE CADA JUGADOR.
A: sagaseptimogrado@gmail.com
- Se permite el uso de miniaturas sin pintar.
- Se permite el uso de proxis, siempre que reflejen correctamente el ejército elegido, la organización podrá vetar aquellas bandas cuyas miniaturas no cumplan las características estéticas o funcionales de jugabilidad de Saga v2. Las miniaturas extremas de fantasía como orcos no pueden representar a los paganos bálticos o si es una banda de normandos a caballo, tienen que llevar caballos...
- Cada jugador combatirá un mínimo de 10 jornadas, 9 de liga regular y una 10ª especial de reto entre jugadores.

COMPOSICION DE LAS BANDAS:

-Los jugadores participarán con una banda (permitida de V2) de cada de los tres libros: A&A, EDAD DE LOS VIKINGOS o LAS CRUZADAS, pudiendo cambiar de banda a mitad de la temporada pero dentro de la misma edad.

-Los jugadores se agruparán en ejércitos de 3 Bandas de guerra (3 JUGADORES POR EQUIPO), de ellos uno será el cabecilla de la partida de guerra (CAPITAN DEL EQUIPO) que representará al grupo en toma de decisiones, interceder con los organizadores, etc.... Deberán elegir un nombre para su ejército y un estandarte que sea el escudo que les represente en la campaña.

-Los ejércitos representarán las tres edades publicadas, cada jugador llevará una edad distinta, es decir 1 de A&A, otro de la edad de los vikingos y el tercero de las cruzadas. Y se enfrentarán contra otros jugadores de la misma edad que ellos representan.

-Las bandas de Saga se formarán con 7 puntos y podrán variarse libremente de composición (LEVAS, GUERREROS, ETC) antes de cada batalla (JORNADA).

-Se permitirá el uso de 1 punto en mercenarios usados según las reglas de Saga V2, y podrá variar de una partida a otra.

-No se permite el uso de unidades o héroes legendarios. Salvo en la 9ª Jornada.

-Los ejércitos que no tengan estandarte o nombre antes del comienzo de la VII temporada de guerra, la organización les asignará uno.

-Las bandas agrupadas dentro de un ejército, tendrán que tener algún componente histórico afín (cada edad por separado) que les una en el campo de batalla, es decir cristianos con cristianos, paganos juntos, vikingos con jomsvikings, etc..., La organización velará por que se cumpla este precepto y se reserva el derecho de vetar aquellos ejércitos que no cumplan los requisitos históricos.

-Cada integrante de los ejércitos será valorado por la organización según sus conocimientos del juego para determinar los enfrentamientos dependiendo del nivel y así equilibrar la liga. Las categorías serán:

WARLORDS Los grandes señores con fama, los mas diestros en los lances de Saga y salir airosos de todos los campos de batalla y que mayor dominio del juego tienen.

GUARDIAS La mano derecha de los grandes señores, se están haciendo un nombre en este mundo de guerra, son jugadores que saben jugar perfectamente y se manejan bien en los campos de batalla.

GUERREROS Los nuevos reclutas, novatos que aun salen nerviosos al campo de batalla en busca de experiencia, los menos expertos en Saga.

-Dentro de un mismo ejército podría haber varios integrantes de cada categoría, y no será determinante pues los enfrentamientos dirigidos por categorías igualan las posibilidades de todos los ejércitos.

PRIMERA RONDA DE LA TEMPORADA DE GUERRA:

- La primera ronda consistirá en un único grupo en el que se enfrentarán todos los jugadores participantes.
- Los participantes combatirán individualmente entre ellos, unos contra otros, exceptuando a los miembros de un mismo equipo, en enfrentamientos individuales (no de ejércitos contra ejércitos) aportando sus puntos conseguidos a una clasificación individual y otra por equipos (que es la realmente importante pues es la que otorga el pase a las finales).
- Los enfrentamientos se sortearan para toda la VII temporada de guerra desde el principio, pero sólo se irán haciendo público los de cada jornada, atendiendo a la regla de enfrentamientos por categorías de jugadores establecidas por la organización.
- Las reglas de enfrentamientos por categorías dictan que ningún jugador durante la temporada de guerra (LIGA) podrá tener más enfrentamientos contra jugadores de categoría superior que contra los de su propia categoría (UN WARLORD PODRIA TENER 4 ENFRENTAMIENTOS CONTRA WARLORDS 2 CONTRA GUARDIAS Y 3 CONTRA GUERREROS POR EJEMPLO). La organización lo tendrá en cuenta a la hora de realizar los sorteos de los combates y así se dirigirá para lograr una liga más equilibrada y emocionante para todos hasta el final.
- Cada banda obtendrá los siguientes puntos de sus combates:
3 PUNTOS LA VICTORIA, 1 PUNTO EL EMPATE Y 0 PUNTOS LA DERROTA. Además cada banda obtendrá un punto extra si consigue matar al warlord enemigo en el campo de batalla. Pudiera haber escenarios que aporten más puntos extra a la clasificación.
- Se tendrá un margen de 3 semanas para poder combatir en cada ronda de juego. (Se publicarán las fechas cada jornada)
- La duración de esta primera ronda será de OCTUBRE 2018 A ABRIL 2019. Pudiendo ser que se avancen jornadas si todos los jugadores terminan sus jornadas antes de tiempo.
- La puntuación será sumada en un ranking individual que nos mostrará al mejor warlord de la temporada de guerra, y lo más importante en un ranking por ejércitos (EQUIPOS) que será lo que nos dará la posibilidad de estar en las fases finales.
- El pase a la segunda ronda será mediante una clasificación por equipos, no por clasificación individual, y se clasificarán los 4 primeros ejércitos de la tabla.
- Si dos jugadores no combaten por falta de tiempo, posible incompatibilidad de horarios, etc... Se les considera derrota a ambos, el plazo es lo suficientemente amplio para buscar una fecha, y tendrán una penalización de -1 pto en la clasificación tanto individual como por ejércitos. No jugar no te penaliza sólo a ti, también arrastras a tu equipo.
- Si un jugador no puede quedar con su contrincante, por razones de peso, podrá solicitar el uso de mercenarios para que combata por él. La organización se reserva el derecho de estudio del mercenario y si no ve correcto su uso, el jugador que no puede combatir deberá pagar un tributo (DANEGELD) a su contrincante por no combatir en los plazos. Se otorga 2 puntos al receptor del tributo y -1 punto al pagador del tributo que irán a la clasificación individual y por equipos.

-Uso de mercenario. Los mercenarios son bandas ajenas a los ejércitos de la liga, son jugadores externos, que podrán ser contratados para combatir aquellas jornadas en las que un jugador no pueda por causas mayores. De esta manera se evitan sanciones y se fomenta jugar. Para ello los 3 miembros del ejército han de estar de acuerdo y el cabecilla (capitán) ponerse en contacto con la organización con el tiempo suficiente antes de que termine el plazo de juego de la jornada para que el mercenario pueda entrar en liza. Sólo se permitirá el uso de mercenarios 2 veces por ejército en toda la temporada de guerra y sólo durante la primera ronda. Contratar al Mercenario cuesta un punto de los que consiga este en combate, es decir si gana al jugador contrincante obtiene 2 puntos, 0 puntos si empata Y -1 si pierde. El punto por matar al warlord enemigo también será contabilizado. El mercenario será propuesto por la organización y elegirá banda acorde a la edad que se esté jugando.

-La jornada 10ª del Reto, es una jornada especial y se usarán las bandas en uso de cada jugador con la diferencia de poder usar las unidades y héroes legendarios para este combate.

SEGUNDA RONDA DE LA TEMPORADA DE GUERRA:

-Accederán a ella los 4 primeros ejércitos (EQUIPOS) clasificados de la primera ronda, pudiendo darse el caso que el mejor warlord individual no se clasifique al no estar acompañado de los resultados del resto de su ejército.

-Los emparejamientos para esta 2ª Ronda serán:
PRIMERO CONTRA CUARTO.
SEGUNDO CONTRA TERCERO.

-Se enfrentarán en un 1 versus 1, los integrantes de un ejército contra los integrantes del otro ejército, en un total de 3 partidas. Cada jugador combatirá contra el contrario de su misma época.

-Las puntuaciones por enfrentamientos serán igual a la primera ronda:
3 PUNTOS LA VICTORIA, 1 PUNTO EL EMPATE Y 0 PUNTOS LA DERROTA. Además cada banda obtendrá un punto extra si consigue matar al warlord enemigo en el campo de batalla.

-Ganará la batalla (y pasara a la fase final) aquel ejército que obtenga el mejor resultado de las tres batallas.

-En caso de empate en la puntuación de los combates, la clasificación será para aquel ejército que haya obtenido mayores puntos de masacre en sus 3 partidas de la 2ª Ronda.

-En el caso de prevaler el empate, los capitanes elegirán a uno de los integrantes del ejército para que haga un combate de desempate, el que obtenga la victoria otorgará el pase a su ejército. Si sigue el empate continuarán con los otros integrantes hasta deshacer dicho empate. Tendrán dos semanas de margen para desempatar.

FASE FINAL DE LA TEMPORADA DE GUERRA:

-La fase final, se combatirá en un solo día en una gran quedada donde se dirimirán los puestos de primer, segundo, tercer y cuarto clasificado. Además participaran con partidas especiales el resto de jugadores de la liga.

-Se enfrentarán en un 1 versus 1, los integrantes de un ejército contra los integrantes del otro ejército, en un total de 3 partidas. Cada jugador combatirá contra el contrario de su misma época.

-Las puntuaciones por enfrentamientos serán igual a la primera ronda:

3 PUNTOS LA VICTORIA, 1 PUNTO EL EMPATE Y 0 PUNTOS LA DERROTA. Además cada banda obtendrá un punto extra si consigue matar al warlord enemigo en el campo de batalla.

-Ganará la batalla aquel ejército que obtenga el mejor resultado de las tres batallas.

LOS PREMIOS:

-SE OTORGARÁ UN PREMIO AL MEJOR WARLORD POR SU ACTUACIÓN INDIVIDUAL DENTRO DE LA PRIMERA RONDA.

-SE OTORGARÁ UN PREMIO (CUCHARA DE PALO) Y FIRMARÁ LA ESPADA DE LA DESHONRA AL WARLORD PEOR CLASIFICADO DE LA PRIMERA FASE.

-SE OTORGARÁ UN PREMIO AL EJÉRCITO CAMPEÓN DE LA VII TEMPORADA DE GUERRA.

-SE OTORGARÁ UN PREMIO AL EJERCITO SUBCAMPEÓN DE LA VII TEMPORADA DE GUERRA.

-SE OTORGARÁ UN PREMIO (CUCHARA DE PALO) Y FIRMARÁ LA ESPADA DE LA DESHONRA AL EJÉRCITO PEOR CLASIFICADO DE LA PRIMERA FASE.

-SE OTORGARÁ UN PREMIO AL JUGADOR MAS LIMPIO DE LA VII TEMPORADA DE GUERRA. (ELEGIDO POR LOS PARTICIPANTES)

-SE OTORGARÁ UN PREMIO AL JUGADOR CON MAS PUNTOS DE MUERTE EN LA PRIMERA FASE.

-SE OTORGARÁ UN PREMIO AL MEJOR NOVATO.

LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA EL DERECHO A CAMBIAR, MODIFICAR, AMPLIAR O REDUCIR LOS PREMIOS A ENTREGAR EN VIRTUD DE LAS NECESIDADES Y POSIBILIDADES DE LOS MISMOS....

CALENDARIO

RECLUMATIENTO:

DEL 25 DE AGOSTO AL 25 SEPTIEMBRE PARA INSCRIBIRSE EN LA VII TEMPORADA DE GUERRA LIGA SAGA MADRID. ENVIANDO MAIL A LA ORGANIZACIÓN Y PAGO DE LA CUOTA DE INSCRIPCIÓN.

PRIMERA RONDA:

- 1ª JORNADA: SEMANA 1 OCTUBRE AL 21 OCTUBRE
- 2ª JORNADA: SEMANA DEL 22 OCTUBRE AL 11 NOVIEMBRE
- 3ª JORNADA: SEMANA DEL 12 NOVIEMBRE AL 2 DICIEMBRE
- 4ª JORNADA: SEMANA DEL 3 DICIEMBRE AL 23 DICIEMBRE.
- 5ª JORNADA: SEMANA DEL 24 DICIEMBRE AL 13 ENERO
- 6ª JORNADA: SEMANA DEL 14 ENERO 3 FEBRERO
- 7ª JORNADA: SEMANA DEL 4 FEBRERO AL 3 MARZO
- 8ª JORNADA: SEMANA DEL 4 MARZO AL 24 MARZO
- 9ª JORNADA: SEMANA DEL 25 MARZO AL 14 ABRIL
- 10ª JORNADA: "JORNADA RETO" ENTRE JUGADORES DEL 3 DICIEMBRE AL 24 MARZO.

CALENDARIO SEGUNDA RONDA:

S SEMIFINALES: SEMANA DEL 15 ABRIL AL 5 MAYO.
DESEMPATES: SEMANA DEL 6 MAYO AL 12 MAYO.

JORNADA (FINAL):

QUEDADA FINAL SEMANA DEL 18 MAYO.
(LA FECHA PODRÍA VARIAR EN FUNCIÓN DE LOS PARTICIPANTES Y LOS EVENTOS DEL CLUB)

EL CALENDARIO ES UNA BASE INICIAL PERO PUEDE SUFRIR ALGUNA VARIACIÓN QUE SE IRÁ AVISANDO.



LA VI TEMPORADA DE GUERRA DE SAGA (LIGA) DE MADRID ESTÁ ORGANIZADA POR EL CLUB SEPTIMO GRADO (Miguel "Culebras" y Ángel "Gakis"). SITUADO EN EL BARRIO DE LA FORTUNA DE LEGANÉS (MADRID).

EL CLUB Y LA TIENDA GOBLIN TRADER (MADRID) OFRECEN SUS INSTALACIONES PARA EL DESARROLLO DE ESTA PARTICULAR LIGA.

TODO EL SIGUIIMIENTO DE LA LIGA, CLASIFICACIONES, INFORMACION, ETC SE REALIZARA EN EL FORO OFICIAL DEL CLUB Y SE IRAN ACTUALIZANDO SEGÚN AVANCEN LOS ENFRENTAMIENTOS.

<http://www.septimogrado.org/index.php>

RESPETAR LAS DECISIONES DE LA ORGANIZACIÓN, NUNCA SERAN PARTIDISTAS Y SOLO VELAN POR LA BUENA MARCHA DE LA TEMPORADA DE GUERRA Y LA DIVERSION.

Y LO MAS IMPORTANTE RESPETAR A VUESTROS ADVERSARIOS, AQUÍ ESTAMOS TODOS PARA LO MISMO VENCER AL CONTRARIO EN EL CAMPO DE BATALLA CON BUENAS ARTES Y QUE EL PREMIO FINAL SEAN LAS GANAS DE SEGUIR EN ESTA Y OTRAS TEMPORADAS DE GUERRA.

SE RUEGA UNA ACTITUD ACTIVA POR PARTE DE LOS PARTICIPANTES EN LA RESOLUCIÓN DE PARTIDAS Y QUEDAR CON SUS ADVERSARIOS PARA NO RETRASAR LA MARCHA.

LA ORGANIZACIÓN ALENTA A LOS JUGADORES A QUEDAR EN UN MISMO DIA, HACIENDO MACROQUEDADAS DE VARIAS PARTIDAS PARA JUGAR LOS COMBATES DE LA TEMPORADA DE GUERRA DE VARIOS JUGADORES A LA VEZ, ESTO DA MAS AMBIENTE, DIVERSION Y PIQUES ENTRE LOS JUGADORES Y EJERCITOS ENEMIGOS.... MEJORANDO ASI LA EXPERIENCIA DE LA TEMPORADA DE GUERRA.

UNA VEZ TERMINADOS LOS COMBATES, IMPRESCINDIBLE QUE EL VENCEDOR DEL COMBATE ENVIE UN MAIL CON EL RESULTADO DEL COMBATE, ¿QUIÉN HA VENCIDO Y QUIÉN HA SIDO DERROTADO? O SI HA SIDO EMPATE, E INDICANDO SI ALGUNO DE LOS WARLORDS HA CAÍDO EN COMBATE Y LOS PUNTOS DE MASACRE DE CADA UNO. NO VALE WHATSAPP NI OTRO MÉTODO DE CONTACTO SI NO LA INFORMACIÓN SE PIERDE, SE DUPLICA Y NO ES CLARA, SIEMPRE AL MAIL:

sagaseptimogrado@gmail.com. EN CASO DE EMPATE CUALQUIERA DE LOS DOS O SORTEAR CON 1D6. ESTAS BASES, NORMAS, REGLAS, SON PROVISIONALES...

LA ORGANIZACIÓN SE PERMITE MODIFICARLAS PARA PODER SOLVENTAR CUALQUIER CONTRATIEMPO QUE PUEDA SUCEDER Y ASI PODER CONTINUAR CON LA VII TEMPORADA DE GUERRA SIN PERJUDICAR A NADIE.

MUCHAS GRACIAS A TODOS POR VUESTRA PARTICIPACION, SIN GRANDES GUERREROS COMO VOSOTROS NO HABRÍA GRANDES HISTORIAS DE BATALLAS.

