

Reglamento General de Torneos

KIMUFEST 2026

1. Inscripciones y Participación

- **Edad mínima general:** La establecida por cada juego regulado (comúnmente +8 o +10 años). Los menores de 14 años requerirán la supervisión física y acompañamiento de su tutor legal en el recinto.
- **Puntualidad rigurosa:** Los jugadores deberán presentarse en su mesa asignada al menos 5 minutos antes de la hora fijada. De no comparecer pasados 10 minutos del inicio oficial, se decretará la pérdida de la partida por abandono.
- **Fair Play y Respeto:** Queda terminantemente prohibida toda conducta antideportiva, insulto, intimidación o intento de trampa. Su comisión conllevará la expulsión inmediata y firme de todo el torneo.

2. Comportamiento e Interacción en Mesa

- **Antiextorsión y Prohibición de "Kingmaking":** No se tolera el beneficio o ayuda deliberada hacia otro jugador para desequilibrar o decidir el ganador en caso de no poseer opciones matemáticas de victoria propia.
- **Permanencia de movimientos (Pieza Tocada, Pieza Jugada):** Una vez una ficha, carta, miniatura o loseta sea soltada de la mano, la acción y el movimiento se considerarán completamente cerrados, impidiéndose rectificaciones ulteriores.
- **Soberanía arbitral:** Ante cualquier conflicto o desviación interpretativa, el veredicto del Juez de Mesa o del personal de organización de la Asociación Kimera será soberano, definitivo e inapelable.

3. Sistema de Clasificación General de Puntos de Mesa

Para aquellos torneos organizados mediante fases de rondas previas o suizas, se implementará el siguiente baremo acumulativo de puntuación:

- **1er Clasificado (Ganador de Mesa):** 5 puntos de torneo.
- **2º Clasificado:** 3 puntos de torneo.
- **3er Clasificado:** 2 puntos de torneo.
- **4º Clasificado (si aplica):** 1 punto de torneo.

4. Especificaciones Técnicas y Reglas Especiales por Juego

I. Torneo de Carcassonne (Viernes 26, 18:30)

- ---

Formato y Objetivo: Duelos estrictos en formato 1 vs 1 (o mesas de hasta 4 jugadores según la afluencia final). El objetivo es acumular la mayor cantidad de puntos tras la colocación de la última loseta del saco.
- **Regla de Agilidad (Robo Anticipado):** El participante robará su nueva loseta del saco al finalizar el turno previo. De este modo, planificará su jugada de forma oculta mientras el resto de competidores actúan, garantizando el ritmo dinámico del campeonato.
- **Colocación y Criterios:** La loseta debe anexarse compartiendo al menos un lado con otra previamente jugada, respetando la continuidad exacta del dibujo gráfico (camino conectados, murallas cerradas). Se empleará el reglamento de la edición actual para el cómputo final de Granjeros (3 puntos por cada ciudad completada en su territorio de pradera).

II. Torneo de Riftbound (Sábado 27, 16:00)

- ---

Formato y Emparejamientos: Competición estructurada mediante sistema Suizo Puro a lo largo de las 4 horas de duración programadas.
- **Reglas Especiales de Competición:** Cada ronda constará de enfrentamientos donde los mazos y estrategias deberán ceñirse a las reglas estándar oficiales. Está prohibido alterar la composición de la reserva de cartas una vez validado el registro inicial ante el Staff de Torneos.

III. Torneo de Toy Battle (Sábado 27, 16:30)

- ---

Despliegue y Mecánica: Formato de eliminación directa o suizo según la cantidad inscrita. El despliegue de los ejércitos se ejecutará de manera alterna entre ambos rivales, otorgándose la iniciativa inicial a quien venza en una tirada pura de dados.
- **Mediciones y Línea de Visión Físicas:** Las distancias se certificarán empleando la regla milimetrada oficial del juego, permitiéndose la pre-medición libre de trayectorias antes de declarar formalmente cualquier acción de ataque. Se aplicará el criterio estricto de "visión real" en tres dimensiones desde la óptica física de la miniatura. En caso de discrepancia irresoluble, se lanzará un dado de control (1-3: línea obstruida; 4-6: visión despejada).
- **Validación de Dados:** Los dados se lanzarán siempre al interior de las bandejas o zonas limpias acotadas por la organización. Si un dado quedase en posición inestable o "montado" sobre escenografía, se procederá a su repetición obligatoria.

IV. Torneo de Tumblin-Dice (Sábado 27, 18:00)

- ---

Mecánica de Lanzamiento: Torneo de habilidad para un máximo de 15 plazas. Los participantes se turnarán para lanzar sus dados deslizándolos por el tablero escalonado con el fin de expulsar las piezas contrarias y maximizar su puntuación multiplicadora. Cualquier dado que abandone los límites

físicos de la estructura se considerará nulo de forma inmediata.

V. Torneo de Knarr (Sábado 27, 18:30)

- ---

Formato de Gestión: Fase previa competitiva tras las sesiones vespertinas de aprendizaje. Los jugadores aplicarán sus estrategias de reclutamiento de tripulaciones vikingas y rutas comerciales sobre mesas oficiales supervisadas por Aventurem Dinamización.

VI. Torneo de Digimon TCG (Domingo 28, 11:00)

- ---

Estructura de Juego: Torneo de cartas coleccionables coordinado por Ábaco en salas 210 y 211. Se aplicarán los manuales de reglas y listados de cartas restringidas y prohibidas de la federación oficial de juego vigente a la fecha del evento.

VII. Torneo de Unmatched (Domingo 28, 12:00)

- ---

Formato y Control de Personajes: Competición intensiva de combates tácticos de asimetría para 8 jugadores. Se prohíbe el cambio de héroe asignado a mitad del cuadro clasificatorio; el luchador validado en la ronda de apertura deberá mantenerse hasta la final o eliminación.

Anexo Extra: Reglamento de Catan (Variante Clásica Incorporada)

- ---

Formato y Victoria: Configuración de mesas de 3 o 4 participantes según afluencia. Se proclama vencedor de mesa el primer jugador que declare, durante el transcurso de su turno activo, la posesión consolidada de 10 o más puntos de victoria.
- **Normas Comerciales y de Desarrollo:** Las fases de negociación e intercambio de materias primas quedan limitadas en exclusiva al jugador que sustente el turno de juego activo. Las cartas de desarrollo compradas no podrán ser desveladas ni jugadas en ese mismo turno, exceptuando que se trate de una carta de Punto de Victoria directa que certifique la victoria inmediata del jugador en dicha acción.
- **Gestión del Ladrón (Tirada de 7):** Al resultar un 7 en la fase de dados, todo participante cuya reserva de cartas en mano exceda de 7 unidades vendrá obligado a descartarse de la mitad exacta de las mismas (redondeando el remanente hacia abajo). El desplazamiento del peón del ladrón a un hexágono productor diferente al actual es obligatorio.