

CRPC



REGLAMENTO DEL TORNEO INTERNO DEL CARACAS ROLE PLAYING CLUB

Los torneos internos tiene como finalidad llevar a cabo un ranking interno personal de nuestros miembros y expandir el Club y para ellos, están invitados todos nuestros miembros y cualquier persona que desee iniciarse con el Rol y el mundo de juegos que lleva el CRPC con la finalidad de unirse a nuestro Club

1. En los Torneos Internos de nuestro Club , podrán participar miembros del CRPC, sea cual sea su condición , los Consules y los novicios, así como las personas que no pertenecientes a otro club deseen aprender y unirse al CRPC.
2. El Torneo se desarrollará de la siguiente forma:
 - Se dará inicio al Torneo a la hora de apertura de la biblioteca , con el proceso de inscripciones para jugadores y masters, este proceso llevara como máximo una hora.
 - Una vez terminado el proceso de inscripción se comenzará a jugar con las mesas que estén listas y se abrirá un lapso de espera para los rezagados de una hora más.
 - Luego de cerrado este lapso no habrá una nueva oportunidad para inscribirse y se dará por comenzado oficialmente el torneo
 - Las aventuras deberán durar como mínimo tres (3) horas y como máximo cuatro (4) horas y cuarto.
 - Una vez empezada la aventura es potestad del master si acepta la entrada de más héroes.
 - Culminada la etapa de Rol se pasará a la etapa de MK si fuere el caso o de HC o MW o Magic dependiendo del torneo.
 - Comenzada la etapa de MK o cualquier otro juego afín, se dará comienzo oficialmente a la final del torneo con un tiempo máximo de una hora cuarenta y cinco min.
3. Solo se permitirán por mesa máximo dos miembros del mismo Clan.
4. Los master podrán jugar en la batalla final conjuntamente con los héroes pero sin obtener puntuación.
5. Los PJ son propiedad de sus respectivos directores de juego.
6. Se recomienda a jugadores y directores de juego llevar sus dados y manuales.
7. En caso cualquier empate en algún lugar, el desempate se realizará determinando al ganador al azar mediante dados en la lucha de dos guerreros de 10 hp cada uno con thaco 18 y armaduras de tres, con espadas de doble puño
8. Ningún jugador puede inscribirse dos veces en el mismo torneo ni en tres torneos consecutivos con el mismo director de juego, al menos que no haya ningún director de juego esperando por jugadores o viceversa. De lo relativo a la inscripción se hará aleatoriamente por parte de la mesa técnica.
9. En caso de que un jugador participe en dos módulos, serán promediadas sus dos jugadas.
10. Cualquier director de juego puede llevar a personas que le ayuden a representar algún NPC de su aventura, sin embargo no está permitido la presencia de dos directores de juego en una mesa, amenos que sea utilizada la figura del **AGUILA DE DOS CABEZAS**, para lo cual el puntaje de los master será dividido entre los dos. La dirección y evaluación del juego queda a cargo **EXCLUSIVAMENTE** del director de juego.
11. **BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SE DEVOLVERÁ EL DINERO DE LA INSCRIPCIÓN.**
12. Cualquier otra situación o evento que el jurado considere pertinente será comunicada a nuestros miembros en el momento de la premiación.