

BASES LIGA ESCAPE ROOM 2019 “IMAGINA TU NOCHE”

• **FASES:**

Habr  dos fases:

- Fase de clasificaci n: los equipos competir n entre ellos para clasificarse para la fase final , los s bados 2,9, 16 y 23 de marzo entre las 19h y las 22h.
- Fase final: s bado 6 de abril. Horario: Los escape rooms comenzar n a las 20:00 y finalizar n como m ximo en torno a las 21:15.

• **LUGAR:**

La fase de clasificaci n se jugar  en Imagina (C/ Ruperto Chap , 18). La fase final en la sala Escape Room de Madrid Escape College Madrid

• **DESARROLLO:**

La fase de clasificaci n se jugar  en la modalidad de juego de mesa (Saga Exit: la Caba a abandonada o El Laboratorio secreto). Los 5 equipos con mayor puntuaci n (m s uno de la fase de repesca) se clasificar n para la final en la sala de Escape College Madrid. La participaci n en la fase final incluye el autob s desde Alcobendas y monitores acompa antes.

Tem tica fase de clasificaci n 1: Se ha averiado vuestro coche, y os dirig s a buscar refugio dando con una caba a abandonada. Al llegar el alba, la puerta ha sido cerrada con una combinaci n y nadie la conoce. Las ventanas tambi n han sido aseguradas. Lo  nico que ten is para salir de aqu  es un misterioso libro y un enigm tico dial de c digos.  Podremos escapar de la caba a? El equipo necesitar  de sus habilidades de deducci n, observaci n o inteligencia para resolver los enigmas.

Puntuaci n: al finalizar la actividad, el equipo recibir  una puntuaci n, en funci n del tiempo empleado y las pistas/resoluciones solicitadas.

TIEMPO EMPLEADO	0-1 pistas	2-3 pistas	4-5 pistas	6-7 pistas	8-9 pistas	=>10 pistas
< 1,5 h	10 puntos	7	6	5	4	3
< 2 h	9	6	5	4	3	2
< 2,5 h	8	5	4	3	2	1
=> 2,5 h	7	4	3	2	1	0

Clasificaci n final: En caso de empate primar n por orden los siguientes criterios:

- 1 . N mero de resoluciones solicitadas
- 2 . N mero de pistas solicitadas (sin rango)
- 3 . Menor tiempo empleado (sin rango)

En caso de clasificarse para la final, los/as jugadores/as deber n ser las mismas personas, permiti ndose una modificaci n de m ximo el 50%

• **NORMAS:**

Fase de clasificación y repesca

Cada equipo dispondrá de un tiempo máximo de 3 horas para escapar, empleando el número y tipo de pistas o resoluciones que consideren oportunas.

El tiempo es corrido, no deteniéndose el cronómetro en ningún momento.

El equipo solo podrá solicitar pistas o resoluciones de forma consensuada/mayoritaria.

Cuando el equipo decida solicitar una pista o resolución, deberá comunicarse con la Game Master, quien acudirá a la sala y anotará la ayuda recibida.

El uso de teléfonos móviles y otros objetos personales, queda reducido a lo expuesto por el Game Master.

Una fase de repesca tendrá lugar el sábado 30, para aquellos equipos que quieran una segunda para mejorar su puntuación. La temática para el segundo juego será diferente a la primera ("El Laboratorio secreto"). En el caso de haber demasiada demanda, las mejores puntuaciones hasta el momento serán las que opten a la repesca. La fase de repesca tiene reservada una plaza directa en la final.

La Organización tiene derecho a descalificar a cualquier equipo por las siguientes infracciones:

- Información falsa. La información recibida en la hoja de inscripción, puede ser comprobada en cualquier momento, y si existe alguna falsedad esta será responsabilidad del capitán y el equipo será descalificado.
- Por conocerse de la participación de algunos de los componentes en la misma sala de escape (Edison vs Tesla, Vaticano, Casino, ¿Quién mato a David Kentley?, La habitación de Nanako o The white room) o juego (Saga Exit: la Cabaña abandonada o El Laboratorio secreto)
- Por no seguir las instrucciones del Game Master

Fase final:

La sala en la que jugará cada equipo, se sorteará previamente. El primer equipo en escapar de la sala, independientemente de su temática, será el ganador.

Se seguirán todas las normas establecidas por la sala de escape.

• **PREMIOS:**

- Al equipo ganador de la liga por puntuación (fase de clasificación): una entrada de cine por persona. No se contabilizará la fase de repesca.
- Final: Al equipo ganador de la final, una cena por persona (menús Imagina tu noche)



ALCOBENDAS

Un modelo **de ciudad**

www.alcobendas.org  

• **INSCRIPCIONES:**

La inscripción es gratuita.

Cada equipo se compondrá de 4 o 5 jugadores/as.

La actividad va dirigida a equipos cuya media de edad de todos los/as jugadores/as esté comprendida entre los 16 y los 30 años, siendo el mínimo de edad 14 años. Al menos el capitán del equipo deberá ser empadronado en Alcobendas.

Cada equipo podrá apuntarse un único día, a elegir entre los sábados 2, 9, 16 y 23 de marzo. Para la fase de repesca del sábado 30, después de haber jugado en la fase de clasificación, el grupo deberá hacer llegar su deseo de participar en ella, antes del martes 26 de marzo.

La organización se reserva cualquier cambio para el buen funcionamiento de la liga.

¡Buena suerte!