

## Discusión de los arbitros o reglas de la campaña

Publicado por CeltíberoLoky - 29 Oct 2008 00:35

---

Creo que es momento para que hagais mover ficha a juanjo.

=====

## Re: Discusión de los arbitros o reglas de la campaña

Publicado por CeltíberoGil - 29 Nov 2008 19:19

---

Entonces si no interpreto mal las reglas desde el viernes 24:00 o Sábado 0:00 hasta el Lunes 24:00 se disponen de 48 horas para pasar el turno... Hay que tener en cuenta que el sábado es festivo...

Si alguien prevé que le podría llegar el turno y no pudiera jugarlo en el plazo establecido puede solicitar a los árbitros que lo jueguen por él. ¿Estoy en lo cierto?

=====

## Re: Discusión de los arbitros o reglas de la campaña

Publicado por CeltíberoMandonio - 30 Nov 2008 02:14

---

Ummm, voy a dar la nota negativa, pero:

No me parece bien el sistema de sanciones. Disculpad que lo diga cuando el tema ya está avanzado, pero la verdad es que no había leído este hilo :oops:

Básicamente no le veo el sentido. Cuando se pidieron arbitros solo se pensaba en una manera rapida de pasar el turno si alguien faltaba: Si pasan 24 horas, el arbitro mueve turno (o algo así hay en las reglas).

¿Para que sirve un sistema de sanciones? ¿En que nos beneficia a los demás que a tal o cual jugador se le quiten unidades?. ¿Cual es el objetivo de la sancion?

En mi opinión, os estais metiendo en camisas de once varas sin ninguna necesidad. Estais complicando un sistema muy sencillo y que ya ha funcionado en dos campañas.

Las sanciones solo tienen sentido si persiguen un objetivo.

¿Que objetivo extra aportan las sanciones que no aporte ya el paso del turno por parte de los arbitros si el jugador tardan más de 24 horas?

Por no hablar de los conflictos que podeis abrir, porque, al aplicar la sancion, ¿quien decide que unidades o edificios y de que manera? ¿Que pasa si el jugador esta en guerra con otro y justamente a ese otro le beneficia la desaparicion de unidades?

Imaginad que en la campaña teutónica, a Loky le disuelven diez unidades por x o por y. Pues le harían una faena, y bien gordita. Y desde luego, a los demas nos restaría bastante diversión.

En fin, lo dicho, que no le veo ni el por ni el para qué.

=====

## Re: Discusión de los arbitros o reglas de la campaña

Publicado por CeltiberoKlu - 30 Nov 2008 08:19

---

A mi tampoco me parece bien el sistema de sanciones, esto más que poner orden en la campaña, va a joder la campaña y con perdón.

No voy a extenderme mucho porque Mando lo ha dicho todo y estoy al 100% de acuerdo con él en lo que dice.

Pienso que esto de las sanciones es excesivo... la campaña está para divertirse, no para cabrearse, que esto último va a ser lo que va a conseguir estas sanciones.

Lo que veo lógico es que si se tarda en pasar el turno, vaya el árbitro y lo pase sin hacer nada, creo que esto es suficiente "castigo"; a mi modo de ver... Y no que tengas que disolver unidades, ni edificios que lo único que puede traer son malos rollos. Y ojo, que soy de los que quiere rapidez en la campaña, pero no de esta forma tan severa.

Yo ni soy ni árbitro de la campaña, ni tengo derecho a exigir lo que se debe hacer en la campaña pero veo demasiado excesivo el tema de disolver unidades/edificios por un contratiempo en la campaña.

Desde mi opinión, propongo seguir como hasta ahora, quien no pase el turno en su tiempo, se le pasa el turno sin que se le haga nada y se acabó.

=====

## Re: Discusión de los arbitros o reglas de la campaña

Publicado por CeltiberoThrandhuil - 30 Nov 2008 12:37

---

Se pensó en el tema de sanciones, para estimular a la gente a que no olvidaran pasar turnos y estuvieran atentos a que todo transcurra bien.

Por supuesto las penalizaciones no se hacen a putear, y se intenta influir lo mínimo en el jugador sancionado. No se nos ocurriría nunca disolver un ejército necesario, o que esté en posición estratégica.

Pero como dije, la campaña es vuestra, y vuestras son las reglas. Así que si quereis que no haya sanciones, no hay problema.

Por eso mismo abrí este debate aquí una vez tuvimos unas reglas, para que opinarais y decidierais sobre su uso.

Así que seguid opinando, si la mayoría preferís que no las haya, pues no las habrá.

Saludos.

=====

## Re: Discusión de los arbitros o reglas de la campaña

Publicado por CeltiberoLeonidas - 30 Nov 2008 13:01

---

Igualmente estoy de acuerdo con Mando.

=====

## Re: Discusión de los arbitros o reglas de la campaña

Publicado por CeltiberoGil - 30 Nov 2008 13:49

---

Bueno, mi idea original era que los árbitros ayudaran a pasar los turnos en caso de que estancara el paso de turno. De este modo se agilizaría la campaña y se evitrían dentro de lo posible los retrasos y esperas.

También es cierto que para que esto funcione todos tenemos que colaborar y pensar en los demás, no creo que se vuelva a repetir lo que ha pasado con Rukser en la que se han conjugado dos circunstancias adversas. Por un lado pasar mal el turno inadvertidamente y no asegurarse de la respuesta del receptor. Por otro no haber dado la contraseña a los árbitros para poder intervenir como se había pensado. No sé en qué ha consistido la sanción a Rukser pero estoy seguro de que no se necesitará una intevención similar denuevo.

La verdad, la espera entre turno y turno a todos se nos hace eterna y a veces nos ponemos nerviosos. Si todos hemos dado las contraseñas a los árbitros no creo que hagan falta más sanciones salvo la del paso automático del turno...

Si alguien sigue sin haber dado la contraseña, que no se olvide por favor porque en ese caso considero que si se repite las circunstancias que ocasionó el retraso de Rukser recibiera el mismo trato... Pero como he dicho no creo que se vuelva a producir una situación semejante...

Si la sanción a Rukser ha sido muy severa podría compensarse con un paso de turno automático para todos menos para él. Así, por ejemplo, pasaríamos todos del turno 7 al 9...

La verdad cuando propuse la idea no pensé en estos jaleos... ¿Qué pensais?

=====

## Re: Discusión de los arbitros o reglas de la campaña

Publicado por CeltiberoEco - 30 Nov 2008 14:25

---

Como bien dice mi compañero , el juego es vuestro y vosotros decidís que reglas ponéis , a nosotros en cierta manera nos de lo mismo.Solo estamos aquí para que la campaña sea lo mas fluida posible y pase los turnos lo mas rápido que podáis....

Ahora bien el sistema de sanción se pensó para incentivar el paso de los turno y compensar los despiste de alguno en favor de los que se muerden las uñas esperando turno a turno ...hay gente que pasa el turno a la velocidad del rayo y otros que agotan el tiempo al máximo....

Ahora la pregunta que yo hago es la siguiente ...

¿Por que tras acordar el sistema de árbitros y el paso de la clave había gente aun que no la habían enviado?...y digo que eran mas de 3 jugadores los que faltaban.....

Y de repente al ver lo de las posibles sanciones..que casualidad todos envían su pass.

¿Que sucederá cuando la gente se retrase en sus horarios y empecemos a coincidir con puentes etc etc ,, no se avise de que voy a faltar y todo esto retrase la campaña? Seria un sistema de compensación.

Las sanciones son muy meditadas y se hacen de la manera menos perjudicial.Digamos que la idea es tirón de orejas mas que de hacer pupa.

Pero como ya dije antes esta es vuestra campaña y vosotros decidis , a mi me da lo mismo, solo mirar la cuanta para darle al reloj en su caso , como para mantener el equilibrio y calidad de la campaña.....

A la espera estamos de lo que decidáis.....

---

## Re: Discusión de los arbitros o reglas de la campaña

Publicado por CeltiberoMencey - 30 Nov 2008 16:41

---

### CeltiberoKlu escribió:

ALo que veo lógico es que si se tarda en pasar el turno, vaya el árbitro y lo pase sin hacer nada, creo que esto es suficiente &quot;castigo&quot; a mi modo de ver...

Exacto

---

## Re: Discusión de los arbitros o reglas de la campaña

Publicado por CeltiberoRamiroI - 30 Nov 2008 23:11

---

### CeltiberoEco escribió:

Pero como ya dije antes esta es vuestra campaña y vosotros decidis , a mi me da lo mismo, solo mirar

la cuanta para darle al reloj en su caso , como para mantener el equilibrio y calidad de la campaña.....

Amén a lo dicho por Eco. No tengo ningún interés en hacer pupita a nadie. Si sólo se plantea el paso de turno como castigo, por mi de acuerdo. Hemos considerado que la sanción a Rukser tenía que ser leve y se le ha hecho el menor daño posible, y de hecho ha movido en su turno. Ahora bien, si se decide pasar a todos un turno si jugar para compensar a Rukser, pues también de acuerdo. A mí como queráis.

Eso sí, que luego nadie se venga quejando (que vaya si nos quejamos... :S ) si es siempre un mismo jugador el que retrasa a todos por repetición del error, o por dejadez, y parece que el paso de turno es poco castigo.

=====

## Re: Discusión de los arbitros o reglas de la campaña

Publicado por CeltiberoMandonio - 30 Nov 2008 23:34

---

Eco, Ramiro, Thrand. Quiero dejar claro ante todo que por mi parte pondría la mano en el fuego por la ecuanimidad de cualquiera de vosotros tres.

Perdonad si se me podía interpretar como que pudierais tener intencion o tentaciones de putear a alguien. No era para nada mi intención.

Lo que quiero decir es que las sanciones aportan intranquilidad, desazon y a la larga malos rollos. Para los jugadores y para vosotros.

Es complicaros la vida. Vais a tener que lidiar con reclamaciones y demás si poneis sanciones.

Tal y como están las reglas ahora, no puede haber ningún problema, no se pueden hacer trampas y las otras dos campañas han funcionado bien. Es normal que en estos primeros turnos haya alguna complicacion hasta que todo rueda bien. Tendreis que discutir las paradas de puentes, navidad y semana santa, pero mas o menos todo el mundo tiene las mismas fiestas. Si en estas ocasiones, todos ponen un poquito de su parte, entienden al otro y son algo más pacientes, no habrá problema alguno. ;)

Os ahorrareis dolores de cabeza si haceis simplemente lo que pone en las reglas:

A las 24 horas sin pasar el turno y sin avisar, se pasa automáticamente, aparezca o no aparezca el

jugador. 48 en fin de semana. Y los jugadores, si saben que se van a ausentar, pueden pedir a los arbitros (y a cualquier otro jugador) que les pasen el turno diciendoles que movimientos tienen que hacer.

Facil, sencillo, sin interpretaciones, reuniones ni apelaciones. Da igual lo que se diga en el foro, da igual lo que protesten los impacientes. Hasta 24 horas no se pasa el turno. A partir de 24 horas el jugador tardón &quot;pierde&quot; este turno. No da lugar a equívocos ni protestas y es suficiente castigo.

Un saludo!

=====

## Re: Discusión de los arbitros o reglas de la campaña

Publicado por CeltiberoKraken - 01 Dic 2008 08:20

---

Me gusta más la responsabilidad que la reglamentación y más la flexibilidad que la rigidez, creo que con eso lo digo todo.

Creo que sería importante que cuando alguien tiene un problema para pasar el turno llo avise con antelación y se intente solucionar.

Saludos y gracias por todo arbitruchos ;)

=====

## Re: Discusión de los arbitros o reglas de la campaña

Publicado por CeltiberoThrandhuil - 01 Dic 2008 10:23

---

Bien, vistas vuestras opiniones.

Todos los jugadores que habeis opinado, lo habeis hecho en favor de no aplicar las nuevas sanciones y dejarlo en el paso del turno.

Así que quedan revocadas hasta nueva orden las nuevas sanciones.

Rukser a sufrido penalización, pero considero que es proporcional si no inferior, a la penalización de paso de turno que le hubiera correspondido. Así que lo dejaría todo tal que está si él está de acuerdo.

Que siga la campaña!!

=====

## Re: Discusión de los arbitros o reglas de la campaña

Publicado por CeltiberoKraken - 01 Dic 2008 11:50

---

Eso que ha diho Mandonio me parece bien, como negociamos fechas conflictivas?

Lo digo porque se acerca el puente de Diciembre y las Navidades...

=====

## Re: Discusión de los arbitros o reglas de la campaña

Publicado por CeltiberoLoky - 02 Dic 2008 18:58

---

Quereis decir que Rukser ha sufrido la disolucion de algunas tropas?...pense que se le habia pasado el turno. Supongo que este es el motivo por el que se tardo tanto desde que Rukser os paso el turno a los arbitros hasta que vosotros lo pasasteis.

El sentido de la sancion es doble: Dar un pequeño escarmiento al jugador pero sobretodo acelerar la campaña. Y esto segundo con el tema de imponer sanciones y tal vamos a retrasarlo.

Además aunque seais 2 o 3 arbitros habiendo tal cantidad de sanciones y sus tipos quedara en vuestras manos la sancion y siempre podra haber quien diga que su sancion fue mas injusta que la de fulanito.

Realmente estais haciendo una gran tarea y os estais volcando muchisimo lo que ayuda a que la campaña avance rapido y que los jugadores nos veamos mucho mas motivados.

Pero estoy con el resto de jugadores. Creo que la sancion del paso de turno ya es suficiente.

Ciao ;)

=====

## Re: Discusión de los arbitros o reglas de la campaña

Publicado por CeltiberoRamiroI - 02 Dic 2008 19:11

---

### CeltiberoLoky escribió:

Pero estoy con el resto de jugadores. Creo que la sancion del paso de turno ya es suficiente.

Ok, me alegro de que todos estéis de acuerdo.

Creo que todo el tema surgió de la alarma de no poder abrir el turno al no disponer de los pass. Ahora que todos están en nuestras manos, el paso de turno es posible (e incluso probable :mrgreen: ), con lo que se podría solucionar más fácilmente cualquier contingencia.

Eso sí, id pensando qué hacer en el puente y en la Navidad. Que los árbitros también tenemos familia, amigos, aficiones... :roll:

=====