

STAR WARS™

X-WING™

EL JUEGO DE MINIATURAS



NORMATIVA PARA TORNEOS

VERSIÓN 1.2.1 / EN VIGOR A PARTIR DEL 01/11/16

El programa de juego organizado para *Star Wars: X-Wing*, patrocinado por Fantasy Flight Games y sus socios internacionales, seguirá la normativa y la estructura presentada en este documento.

INTRODUCCIÓN

Un torneo es una competición entre jugadores de *X-Wing*. Tras inscribirse en el torneo, los jugadores se dividen por parejas de manera organizada para jugar una partida. Una vez completadas varias partidas contra distintos adversarios, los jugadores se clasifican en función de sus resultados. La mayoría de los torneos finalizan con la entrega de premios a los jugadores finalistas.

Los torneos se juegan utilizando las reglas descritas en el reglamento básico de *X-Wing* y el documento más reciente de fe de erratas y preguntas frecuentes; ambos están disponibles para descarga en la página web oficial del juego. Este documento contiene reglas adicionales para las partidas de torneo.

En el presente documento se explican los conceptos más importantes de un torneo y se ofrece una descripción del formato estándar de **juego organizado, que utiliza las reglas de formación de escuadrones que limitan el tamaño de los escuadrones a 100 puntos**. Para preparar eventos con otros formatos es preciso consultar el documento de formatos alternativos, en el que se recogen las principales diferencias.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Integrantes del torneo

1. Organizador
2. Juez principal
3. Juez de mesa
4. Jugador
5. Espectador
6. Participación de los encargados
7. Conducta
 - a. Conducta antideportiva

II. Material para el torneo

1. Material del organizador
 - a. Tapetes
2. Material de los jugadores
 - a. Formación de escuadrones
 - b. Listas de escuadrón
 - c. Naves de más de una facción
 - d. Compartir componentes
 - e. Modificación de componentes
 - f. Componentes perdidos y dañados
 - g. Fichas
 - h. Productos válidos

III. Juego de torneo

1. Preparación del torneo
2. Preparación de la partida
3. Cartas de Daño

4. Naves destruidas
 - a. Cartas de Mejora descartadas
5. Margen de error
6. Oportunidades perdidas
7. **Anotar información y consulta de material ajeno a la partida**

IV. Conceptos de un torneo

1. Definiciones
2. Emparejamientos
 - a. Rondas suizas
 - b. **Corte de progresión**
 - c. **Rondas eliminatorias simples**
3. Final de la ronda
 - a. Calcular la puntuación de un jugador
 - b. **Andanada final**
4. Puntos de torneo
 - a. Margen de victoria
 - b. Procedimiento de desempate

V. Estructuras de torneos

1. Estructura básica
2. Estructura avanzada
3. Estructura personalizada

VI. Categorías de torneo

1. Distendido
2. Formal
3. Preferente

INTEGRANTES DEL TORNEO

Todas las personas que asisten a un torneo son participantes del mismo. Cada participante desempeña una función específica según sus responsabilidades en el torneo. Todos los participantes comparten la responsabilidad de comportarse de manera respetuosa unos con otros. En la *Guía de gestión de eventos* se ofrece una explicación detallada de todas estas funciones. Los participantes con funciones de encargado son el organizador, los jueces principales y los jueces de mesa. Los demás participantes son los jugadores y los espectadores.

ORGANIZADOR

Un evento debe tener exactamente un organizador; ni más, ni menos. El organizador es el encargado de supervisar todo el evento, incluidas su planificación y su ejecución. Si el organizador no designa un juez principal para el evento, también deberá asumir sus responsabilidades.

JUEZ PRINCIPAL

Un evento puede tener cualquier número de jueces principales (incluso ninguno). Un juez principal es un experto en las reglas y normativas del juego y constituye la autoridad definitiva en todo lo relacionado con su aplicación durante un torneo. Un juez principal también determina si se ha producido una conducta antideportiva, y decide la manera más apropiada de corregirla, comunicando al organizador cualquier recomendación de descalificación. Cuando un juez principal no está desempeñando activamente sus tareas, pasa a ser un espectador y debe comunicar claramente este cambio en su función.

JUEZ DE MESA

Un evento puede tener cualquier número de jueces de mesa (incluso ninguno). Un juez de mesa está familiarizado con las reglas del juego, y entre sus responsabilidades se incluye ayudar a los jugadores a resolver sus disputas y responder a cualquier pregunta sobre las reglas del juego. **Cuando un juez de mesa no está desempeñando activamente sus tareas, pasa a ser un espectador y debe comunicar claramente este cambio en su función.**

JUGADOR

Un jugador es uno de los individuos que asiste al evento para jugar a *X-Wing*. Cada jugador debe traer consigo todos los componentes que necesite para jugar una partida de *X-Wing*. **Cuando un jugador no está participando activamente en una partida de *X-Wing*, pasa a ser un espectador.**

ESPECTADOR

Un espectador es todo individuo que asiste al evento pero que no desempeña ninguna de las funciones anteriores. Los espectadores no deben interrumpir en modo alguno las partidas que se estén jugando, ni tampoco pueden proporcionar consejos o ayuda a los jugadores durante sus partidas.

PARTICIPACIÓN DE LOS ENCARGADOS

Los encargados del torneo sólo pueden **participar como jugadores** en un evento tipo Distendido del cual sean responsables si hay presente un segundo encargado. Este encargado adicional debe estar presente y ser anunciado desde el principio del torneo, y se encargará de arbitrar todas las partidas en las que participe el primer encargado. Si dos encargados se enfrentan entre sí, el juez principal deberá encargarse de arbitrar la partida.

Los encargados del torneo no pueden participar en eventos formales ni preferentes. En tales eventos se espera que dediquen toda su atención a la organización y desarrollo del torneo.

CONDUCTA

Los jugadores deben comportarse de forma respetuosa y profesional durante el torneo. Si en el transcurso de la competición surge alguna disputa entre los jugadores que éstos no pueden resolver, debe solicitarse la intervención de un juez de mesa para dirimirla y facilitar el procedimiento que se debe seguir. La interpretación de las cartas durante un torneo es responsabilidad de un juez principal, el cual podrá declarar nulo cualquier contenido del documento de erratas y preguntas frecuentes allí donde se descubra algún error.

CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

Los jugadores deben comportarse con madurez y consideración, acatando las reglas sin abusar de ellas. Quedan terminantemente prohibido alargar de forma deliberada una partida con objeto de ganar tiempo, colocar componentes sobre la mesa con excesiva violencia, exhibir conductas inapropiadas, tratar a un rival de forma descortés o irrespetuosa, hacer trampas, confabularse con los rivales para afectar a las puntuaciones y actitudes similares.

El organizador del torneo tiene plena potestad para expulsar jugadores del torneo por conductas poco deportivas.

MATERIAL PARA EL TORNEO

Se necesitan muchos materiales y componentes de juego distintos para celebrar un torneo. Tanto el organizador como los jugadores tienen la responsabilidad de aportar determinados artículos.

MATERIAL DEL ORGANIZADOR

Además de disponer de un lugar donde jugar, el organizador debe encargarse de proporcionar mesas que dispongan de una superficie de juego de 90 x 90 cm para cada **partida de dos jugadores**, así como asientos. Aunque el organizador puede marcar la superficie de juego requerida de una mesa con cinta o cualquier otro método sencillo, se recomienda encarecidamente que proporcione tapetes o un material similar de 90 x 90 cm que cree fricción y evite que las naves se muevan.

El organizador debería identificar estas mesas con números o mediante cualquier otro sistema para que los jugadores puedan localizar sus asientos fácil-

mente al comienzo de cada ronda de torneo. También es responsabilidad del organizador facilitar listas de escuadrones en blanco y lápices o bolígrafos en caso de que se requieran para el evento.

Por último, el organizador ha de tener a mano todos los documentos de reglas necesarios para poder consultarlos durante el evento. Esto incluye el reglamento básico de *X-Wing*, el documento con la fe de erratas y preguntas más frecuentes, las normativas de torneo de *X-Wing* (el presente documento), las guías pertinentes del torneo y cualquier otro documento que sea relevante para el evento. La mayoría de estos documentos pueden descargarse de la página oficial de *X-Wing* en www.EdgeEnt.com.

TAPETES

En eventos en los que los jugadores proporcionan sus propios tapetes, sólo se permiten tapetes oficiales de *X-Wing*. Esta regla existe para garantizar que todos los jugadores disfruten de una experiencia uniforme y evitar que algunos jugadores tengan ventaja al estar familiarizado con un tapete que no es de uso común. Es fácil encontrar tapetes oficiales de *X-Wing*, ya sea para estudiarlos o para jugar con ellos. Si en un evento se proporcionan tapetes, se pueden usar tapetes de otras marcas. En este caso, los jugadores podrán sustituir su tapete por un tapete oficial de *X-Wing* si disponen de uno y así lo desean.

MATERIAL DE LOS JUGADORES

Es responsabilidad de los jugadores acudir al evento con todos los componentes de juego que necesiten para jugar una partida de *X-Wing*. Esto incluye todas las miniaturas de nave, peanas, soportes, cartas de Piloto, indicadores de Nave, cartas de Mejora y fichas. Además deben asegurarse de traer consigo un mazo de Daño, dados suficientes para las tiradas de ataque y defensa, un juego completo de plantillas de maniobra y una regla de alcance. Cuando se requiera presentar una lista de escuadrón para el evento, los jugadores deben proporcionar un listado completo o acudir al local del torneo con tiempo suficiente para rellenarla *in situ*.

FORMACIÓN DE ESCUADRONES

Cada jugador debe formar un escuadrón para utilizarlo **durante todo** un torneo de *X-Wing*. Ningún escuadrón puede superar los 100 puntos, aunque sí puede contener menos de 100. Un jugador puede elegir entre desplegar un escuadrón Rebelde, uno Imperial o uno de Escoria y villanos. Los jugadores pueden utilizar el mazo de Daño de la caja básica original o el de la caja básica *El despertar de la Fuerza™*, a su elección.

Cada jugador debe incluir en su escuadrón exactamente 3 fichas únicas que representen obstáculos de su elección. Los jugadores deben seleccionar estos obstáculos de entre las 12 fichas de Asteroide incluidas en las dos cajas básicas y las 6 fichas de Desechos espaciales incluidas en los packs de expansión *YT-2400* y *VT-49 Diezmador*. Un jugador no puede elegir más de una copia de la misma ficha de Asteroide o de Desechos espaciales.

Los jugadores deberán utilizar el mismo escuadrón, mazo de Daño y obstáculos durante todo el torneo.

Listas de escuadrón

Algunos eventos requieren que los jugadores entreguen al organizador, antes del comienzo del torneo, una lista de escuadrón, incluyendo su nombre y el valor total en puntos de escuadrón, así como todas las cartas de Mejora, mazo de daño y obstáculos asociados.

Si un jugador utiliza una nave o carta de Mejora que tiene el mismo nombre y coste en puntos de escuadrón que un componente distinto disponible, el jugador debe identificar esa carta para diferenciarla del otro componente. El método recomendado para identificar una carta consiste en incluir entre paréntesis el nombre completo de la caja básica o pack de expansión al que pertenece esa carta. El jugador puede pedirle a un encargado directrices específicas acerca de cuál es el mejor método para identificar una carta para distinguirla de las demás.

Ejemplo de identificación de una carta única: *Verónica incluye un YT-1300 en su escuadrón, usando la carta de Nave "Han Solo" original y la nueva carta de Título "Halcón Milenario", ambas de las cuales tienen el mismo nombre y el mismo coste en puntos de escuadrón que otro componente. Verónica escribe "Han Solo (Halcón Milenario) 46 puntos" y "Halcón Milenario (Héroes de la Resistencia) 1 punto" en su lista de escuadrón.*

Si un encargado del torneo descubre que en la lista de escuadrón de un jugador falta información importante, debe buscar de inmediato a ese jugador y actualizar el contenido de la lista de escuadrón basándose en las cartas que el jugador está usando en ese momento. Si esto pudiera provocar un cambio significativo y potencialmente ventajoso para ese jugador, el encargado debe tener en cuenta la posibilidad de que se estén cometiendo trampas y cerciorarse de que no es así.

NAVES DE MÁS DE UNA FACCIÓN

Todas las cartas de Piloto e indicadores de Nave del escuadrón de un jugador deben pertenecer a la misma facción. Si la nave de un jugador posee diferentes versiones que pertenecen a más de una facción, el jugador podrá utilizar en su escuadrón cualquier versión de la miniatura y selector de maniobras de esa nave.

Ejemplo de naves de más de una facción: *Juan va a desplegar un escuadrón de Escoria y villanos formado por cuatro Z-95 Cazacabezas y una Firespray. La miniatura y selector de maniobras de su Firespray son de la expansión Esclavo I para la facción Imperial, dos de sus miniaturas y selectores de maniobras de Z-95 Cazacabezas son de la expansión Z-95 Cazacabezas para la facción Rebelde, y las otras dos son de la expansión Los más buscados para la facción Escoria y villanos. Todas sus cartas de piloto e indicadores de Nave, no obstante, pertenecen a la facción Escoria y villanos.*

COMPARTIR COMPONENTES

Antes de que comience o durante una ronda del torneo, cualquier jugador puede pedir que una regla de alcance, un conjunto de plantillas de maniobra y/o los dados de cada jugador se compartan durante la ronda. Cualquier decisión está sujeta a la aprobación de un juez principal o un juez de mesa.

El juez principal puede dictaminar que los jugadores compartan una misma regla de alcance, conjunto de plantillas de maniobra y/o conjunto de dados durante una ronda.

MODIFICACIÓN DE COMPONENTES

Durante un torneo, cada jugador debe usar los componentes incluidos en productos oficiales de *X-Wing* (ver "Productos válidos" en la página 4). El juez principal es la autoridad definitiva respecto a la validez de cualquier componente para un torneo. Si un componente se declara no válido para el torneo y su propietario no puede proporcionar un sustituto adecuado para él, el jugador será descalificado del torneo.

Si un jugador tiene en su escuadrón varias copias de una misma nave, debe identificarlas con una ficha, una pegatina o algún otro método, y hacer lo mismo con las correspondientes cartas e indicadores de Nave.

Se anima a los jugadores a personalizar sus escuadrones, siguiendo los criterios que se indican a continuación:

- Los jugadores pueden pintar sus miniaturas de nave. No se puede modificar la miniatura de la nave de manera que se pueda crear una confusión sobre la nave que representa la miniatura.
- Los jugadores no pueden modificar las peanas de las miniaturas si con ello se altera su tamaño o forma. Se puede añadir peso a las peanas si el hacerlo no altera su forma. **Las clavijas de las miniaturas (incluidas las clavijas de conexión fijadas en las miniaturas de las naves)** se pueden modificar o reemplazar por un método de conexión diferente.
- Las cartas deben permanecer intactas, aunque se pueden guardar en fundas protectoras. Las fundas de las cartas de Daño deben ser todas iguales y no presentar ninguna alteración.
- Los jugadores pueden marcar sus fichas y selectores de maniobras para identificarlos como suyos, siempre y cuando ello no afecte a la función del componente. Sin embargo, han de procurar no señalar los dorsos de sus selectores de maniobras con marcas asimétricas ni ningún otro modo que pueda revelar a sus adversarios las maniobras que han escogido.
- Los jugadores pueden marcar sus fichas de Asteroide, de Desechos espaciales y de Bomba para identificarlas como suyos, pero no pueden alterarlas de ningún otro modo.
- Los jugadores pueden marcar los dados con un rotulador permanente o indeleble para identificarlos como suyos, de forma que no dificulte su uso, pero no puede alterarlos de ningún otro modo.

- Si dos o más miniaturas en juego pudieran llegar a tocarse, creando conflictos con el movimiento o la colocación de las naves (por ejemplo, dos Halcones Milenarios colocados de forma que sus peanas se tocan), los jugadores deben ajustar el número de clavijas de plástico para aumentar o reducir la altura de las naves hasta que las miniaturas dejen de estar en contacto.

Componentes perdidos y dañados

Si un jugador pierde un componente durante un torneo, tiene una oportunidad para encontrar un reemplazo, si es necesario. Todo jugador que al principio o durante una ronda descubra que le falta algún componente esencial debe notificárselo a un encargado, quien interrumpirá la partida y concederá a ese jugador un breve intervalo de tiempo para que pueda encontrar un reemplazo. Si el jugador no logra encontrar un reemplazo durante ese intervalo de tiempo, deberá declararse derrotado en esa partida. Si al comienzo de la siguiente ronda de torneo el jugador sigue sin haber podido encontrar un reemplazo, deberá abandonar el torneo.

Si un componente esencial resulta dañado durante el transcurso de un torneo, el jugador tiene una oportunidad para encontrar un reemplazo. Si no logra encontrar ninguno, el componente dañado se considera perdido a menos que pertenezca a una de las siguientes categorías.

- **Carta dañada:** El jugador deja la carta original cerca del resto de su escuadrón y utiliza una carta sustituta para representarla por el resto del torneo. Uno de los encargados del torneo creará la carta sustituta, en la que incluirá el nombre de la carta y cualquier información que ya no sea legible o siga disponible en la carta dañada, además del nombre del encargado que la ha creado y la fecha en que ha sido creada.
- **Miniatura o clavija de nave dañada:** La miniatura, en su estado dañado, no impide continuar la partida y se le aplican las reglas del apartado "Modificación de componentes" en la página 4. Si la miniatura dañada impide proseguir la partida, el jugador deja la miniatura cerca del resto de su escuadrón por el resto del torneo.
- **Dado, regla de alcance o plantilla de maniobra dañada:** El jugador conserva el componente original cerca del resto de su escuadrón y pide compartir el de su adversario en cada ronda restante del torneo.

Fichas

Las fichas son representaciones de información acerca de la partida o el estado de la partida. La presencia de fichas (aparte de las fichas que son componentes esenciales) está señalada por uno o más indicadores. Los indicadores también pueden ser usados para representar múltiples fichas o algún otro tipo de información abierta o derivada. Las fichas que se consideran esenciales son los indicadores de Nave y las fichas de obstáculos, así como cualquier ficha de Bomba (en una cantidad razonable) requerida por la lista de escuadrón del jugador. Las demás fichas no se consideran componentes esenciales.

Normalmente, los jugadores utilizan como indicadores las fichas de cartón incluidas en productos oficiales de *X-Wing*. Sin embargo, los jugadores pueden optar por usar otros objetos como indicadores, siempre que estos objetos no oculten ninguna información importante del componente, no sean proclives a modificaciones accidentales, y su propósito de uso resulte evidente a ambos jugadores. El juez principal tiene la potestad de determinar la validez de cualquier indicador y su uso razonable durante una partida si el adversario del propietario de ese indicador presenta alguna objeción.

PRODUCTOS VÁLIDOS

Los jugadores solamente pueden utilizar componentes oficiales de *X-Wing* para las partidas de torneo, con las siguientes excepciones para elementos de reemplazo fabricados por terceros:

- Fichas no esenciales (ver el apartado "Fichas" en la página 4).
- Reglas de alcance cuyas dimensiones coincidan con las de una regla de alcance oficial o un segmento concreto de una regla de alcance oficial.
- Plantillas de maniobra cuyas dimensiones coincidan con las de plantillas de maniobra oficiales.

Es responsabilidad del juez principal determinar la validez de cualquier ficha, regla de alcance y plantilla de maniobra producida por terceros. No se permite el uso de cartas sustitutas a menos que sea según lo estipulado en el apartado "Componentes perdidos y dañados" en la página 4. Los componentes sólo se pueden modificar conforme a las normas descritas en "Modificación de componentes", en la página 4.

Si un jugador utiliza la aplicación de dados de Star Wars™, el dispositivo en el que se usa debe estar en todo momento a plena vista de ambos jugadores, y su adversario puede pedirle que comparta el uso de la aplicación.

Todos los componentes de *X-Wing* son válidos para los torneos de formato estándar, a menos que estén señalados con el icono épico (⊕). Para más información sobre el Juego Épico, consulta el *Documento de formatos alternativos* que podrás encontrar en nuestra página web de *X-Wing*.

No se permiten plantillas de "preparación" personalizadas, diseñadas para ayudar a los jugadores en el despliegue. Los jugadores sólo pueden usar sus reglas de alcance y plantillas de maniobra para ayudarles en la colocación de sus escuadrones durante el despliegue.

En España, todos los productos son válidos a partir de su fecha de publicación. El organizador se reserva el derecho a vetar cualquier producto según considere oportuno.

JUEGO DE TORNEO

Esta sección contiene información y consideraciones varias que deben tenerse en cuenta a la hora de jugar una partida de *X-Wing* en un torneo.

PREPARACIÓN DEL TORNEO

Antes de que empiece el torneo, el organizador debe colocar mesas válidas para partidas de torneo. Cada mesa debe contener una superficie de juego de 90 x 90 cm, con límites claramente definidos. Los jugadores deberían tener suficiente espacio en la mesa para colocar cómodamente todos los componentes necesarios para sus escuadrones.

Además, el organizador debe comunicar claramente y con suficiente antelación los detalles del evento a los jugadores.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Antes de que los jugadores puedan comenzar su partida en cada ronda del torneo, deben llevar a cabo los siguientes pasos:

1. Cada jugador coloca su escuadrón fuera de la zona de juego, junto al borde que le ha sido asignado.
2. Ambos jugadores muestran todos los componentes de sus respectivos escuadrones y asignan fichas de Identificación a las miniaturas que tengan repetidas. Si ambos han desplegado escuadrones pertenecientes a la misma facción, deberán asignar fichas de Identificación a todas las miniaturas o acordar otro método para diferenciarlas. Uno de los jugadores deberá mostrar siempre los números blancos de sus fichas de Identificación; el otro usará exclusivamente los números negros. **Antes de la primera ronda del torneo, el juez principal puede exigir que cada jugador compruebe manualmente el valor total en puntos del escuadrón de su adversario.**
3. Cada jugador puede pedir el mazo de Daño de su adversario para examinarlo y validar su contenido. Cada jugador baraja bien su mazo de Daño y se lo muestra a su rival, que podrá volver a barajarlo y cortarlo si lo desea.
4. Los jugadores determinan la iniciativa. El jugador con el total más bajo de puntos de escuadrón decide cuál de ellos tiene la iniciativa. Si ambos jugadores tienen la misma cantidad de puntos de escuadrón, deben usar un método para elegir uno de ellos al azar, como tirar una moneda al aire. El ganador decide quién tiene la iniciativa.
5. Cada jugador coge sus 3 fichas únicas de Asteroide y/o de Desechos espaciales y las deja a un lado de la zona de juego para formar una reserva de 6 obstáculos. El jugador que tiene la iniciativa elige 1 de estas fichas y la coloca en la zona de juego. A continuación, su adversario elige 1 de las fichas restantes y la coloca en la zona de juego. Ambos jugadores se turnan de este modo hasta haber colocado las 6 fichas. No se pueden colocar fichas de obstáculo a alcance 1-2 de ningún borde de la zona de juego, ni tampoco a alcance 1 de otra ficha de obstáculo.
6. Los jugadores colocan sus miniaturas por orden ascendente de la Habilidad de sus pilotos, siguiendo las reglas habituales de *X-Wing*. Los jugadores no pueden usar sus plantillas de maniobra para nada más que medir la distancia y el espacio de alcance 1 o menor desde el borde del jugador.

7. Los jugadores activan sus Escudos y preparan todos los componentes especiales que puedan necesitar. No podrán empezar a mover sus naves hasta que la organización anuncie el comienzo de la ronda de torneo.

Una vez que los jugadores completan estos pasos, deberían esperar a que se anuncie el inicio de la ronda para comenzar su partida. Si la ronda ya ha comenzado, los jugadores pueden empezar a jugar inmediatamente después de realizar estos pasos.

CARTAS DE DAÑO

Cuando una miniatura recibe una carta de Daño, ésta se coge del propio mazo de cartas de Daño del jugador que la controla. Los jugadores deben administrar sus propias pilas de descarte de las cartas de Daño, junto a sus mazos de Daño. Antes de barajar un mazo de cartas de Daño, el rival puede examinarlo para confirmar que su contenido es el correcto. Un juez principal o un juez de mesa puede examinar mazos de cartas de Daño en cualquier momento.

NAVES DESTRUIDAS

Para facilitar el cálculo de la puntuación de un jugador cuando se termina una partida (ver "Calcular la puntuación de un jugador" en la página 6), cada jugador debe tener una pila de puntuación junto a sus cartas de Nave. Cuando una nave es destruida, su propietario coloca su correspondiente carta de Nave en su pila de puntuación junto con todas las cartas de Mejora que esa nave tuviera equipadas (incluidas las que hayan sido descartadas durante la partida, misiles, bombas y demás). Las cartas de Nave de las naves destruidas se consideran fuera de juego.

Las naves destruidas y cartas de Mejora descartadas de cada jugador son información abierta.

CARTAS DE MEJORA DESCARTADAS

Cuando un efecto de juego obliga a un jugador a descartar una carta de Mejora, en lugar de hacerlo la deja boca abajo. Si un efecto de juego obliga a un jugador a descartar una carta de Mejora dual, en vez de eso la deja bajo la carta de Nave a la que está asignada. Las cartas de Mejora dual que están bajo cartas de Nave se consideran boca abajo, y las cartas de Mejora dual boca abajo se consideran fuera de juego pero permanecen equipadas en sus respectivas naves; no se colocan en la pila de puntuación, a no ser que la nave en la que estaban equipadas sea destruida.

MARGEN DE ERROR

A veces las miniaturas se mueven por accidente o se colocan erróneamente durante el transcurso normal de una partida. En estos casos se permite un pequeño margen de error en la posición y orientación de las miniaturas para que el ritmo de juego no se vea innecesariamente afectado. No obstante, los jugadores no deben abusar de este margen de error, y están obligados a utilizar las herramientas incluidas en el juego para realizar sus movimientos con la mayor precisión posible. Está terminantemente prohibido emplear fuerza excesiva al colocar un componente con la intención de mover otros al hacerlo. En caso de disputa, los jugadores deben pedir la asistencia de un encargado.

OPORTUNIDADES PERDIDAS

Los jugadores deben acatar todas las reglas del juego, recordando realizar acciones y usar efectos de cartas cuando así se indique. **Todos los jugadores tienen la responsabilidad de procurar que la partida se desarrolle correctamente y asegurarse de aplicar todas las capacidades y pasos obligatorios del juego.** Si un jugador olvida resolver un efecto de juego en el momento especificado por su texto de reglas, no podrá utilizarlo de manera retroactiva sin el consentimiento de su adversario. Se espera que los jugadores actúen de forma respetuosa y no distraigan ni apresuren deliberadamente a sus adversarios con la intención de hacerles perder su oportunidad de actuar.

Apuntar información y consulta de material ajeno a la partida

Durante una ronda de torneo, los jugadores no pueden apuntar información o consultar material ajeno a la partida.

Sin embargo, los jugadores pueden consultar en cualquier momento documentos de reglas oficiales o componentes del juego que no contengan información oculta, o pedirle a un juez que aclare algún documento de reglas oficial. Estos documentos incluyen todos los documentos e insertos disponibles en la página web de *X-Wing*, aquellos procedentes de un producto de *X-Wing*, o cualquier parte de uno de ellos.

CONCEPTOS DE UN TORNEO

A continuación se describen los principales conceptos que constituyen la estructura básica de un torneo de *X-Wing*.

Duración de las rondas de torneo

Cada ronda de torneo de *X-Wing* tiene una duración predeterminada que concede a los jugadores una cantidad concreta de tiempo para completar sus partidas. Uno de los encargados debe encender el cronómetro para una ronda de torneo cuando la mayoría de los jugadores hayan ocupado sus asientos y empezado los preparativos de la partida. Si cuando se agota el tiempo para una ronda de torneo hay alguna partida que todavía no ha concluido, sus jugadores finalizan su ronda de juego actual y luego calculan sus puntuaciones (ver "Final de la ronda" en la página 7). La duración de una ronda de torneo varía según el tipo de ronda:

- **Rondas suizas:** 75 minutos cada una.
- **Rondas eliminatorias simples (excepto la final):** 75 minutos cada una.
- **Ronda eliminatoria final:** 120 minutos.

EMPAREJAMIENTOS

Cada ronda de torneo, los jugadores son emparejados con un adversario, contra el que juegan una partida de *X-Wing*. El método de emparejamiento puede variar, dependiendo del tipo de rondas que se estén usando.

El organizador debe anunciar antes del inicio del torneo el número y tipo(s) de rondas y qué tamaño tendrá cualquier corte de progresión.

Cuando sea necesario, a un jugador se le puede asignar un *bye* en vez de ser emparejado contra un adversario. El jugador que recibe un *bye* recibe una victoria con un margen de victoria de 150 para esa ronda del torneo. Las reglas respecto a cuándo debe asignarse un *bye* a un jugador se explican más adelante.

Los jugadores no deben ser emparejados contra el mismo adversario más de una vez durante una misma etapa del torneo. Normalmente, una etapa de torneo termina cuando se realiza un corte de progresión.

Si un jugador no desea seguir jugando, debe notificárselo al organizador, quien evitará emparejarlo con nadie en futuras rondas eliminándolo del torneo. Los jugadores también son eliminados del torneo si no aparecen tras un periodo de tiempo razonable en una ronda en la que están emparejados con alguien, o si no son capaces de seguir jugando por cualquier razón. Los jugadores pueden pedirle al organizador que les permita reincorporarse a un evento del cual han sido eliminados, recibiendo una derrota por cada ronda a la que no han asistido. Los jugadores descalificados son expulsados del torneo, y no pueden reincorporarse a él.

RONDAS SUIZAS

Casi todos los torneos de *X-Wing* utilizan un sistema de emparejamiento de rivales mediante el formato suizo que otorga puntos de torneo al ganador de cada partida. Cada ronda suiza enfrenta a dos jugadores en partidas cara a cara, procurando siempre que dichos jugadores tengan puntuaciones de torneo similares y que no se hayan enfrentado ya antes. Una vez concluidas estas rondas suizas, se declara vencedor del torneo al jugador que haya acumulado más puntos de torneo, a menos que se deban jugar rondas eliminatorias simples (ver "Rondas eliminatorias simples" en la página 6).

Durante la primera ronda de emparejamientos suizos, cada jugador se enfrenta a un rival determinado al azar. En cada ronda posterior a la primera, los jugadores se enfrentarán a otro jugador aleatorio de entre todos los que tengan los mismos puntos de torneo.

Para determinar estos emparejamientos, se forma un grupo con los jugadores que tienen la mayor puntuación de torneo y se distribuyen por parejas al azar. Si en el grupo hay un número impar de jugadores, el jugador sobrante se enfrenta a un jugador aleatorio del grupo que tenga la segunda mayor puntuación de torneo. A continuación se emparejan al azar los jugadores de este segundo grupo. Este procedimiento se repite hasta que todos los jugadores hayan sido emparejados.

Si queda un número impar de jugadores en el torneo, se elige a uno de ellos al azar y se le concede un *bye* en la primera ronda. En las rondas posteriores, si queda un número impar de jugadores en el torneo, el *bye* se otorga al jugador con la puntuación más baja que aún no haya recibido ningún *bye*. Cuando un jugador recibe un *bye*, recibe una victoria con un margen de victoria de 150 (ver "Margen de victoria" en la página 7).

Durante las rondas suizas, ningún jugador debe emparejarse más de una vez contra un mismo adversario.

Ejemplo: *Juan, Estrella y Lorenzo tienen 5 puntos de torneo cada uno, la mayor puntuación de todos los participantes del torneo. Curro tiene la segunda mayor puntuación del torneo: es el único jugador que ha obtenido 4 puntos. Juan se enfrenta a Estrella. Como no hay más jugadores con 5 puntos, Lorenzo se empareja con Curro.*

CORTE DE PROGRESIÓN

Muchos torneos de *X-Wing* tienen un número predeterminado de rondas, al final de las cuales todos los jugadores que cumplen ciertos criterios avanzan a la siguiente etapa del torneo, mientras que todos los demás son eliminados. Esto suele denominarse "hacer un corte de progresión", y suele ir acompañado de un cambio en el tipo de rondas de torneo.

Estas reglas de torneo cubren el tipo de corte usado para las estructuras de torneo básica y avanzada: un número específico de los mejores jugadores (4, 8, 16 o 32) se salva del corte de progresión. En la Guía de gestión de eventos se explican tipos adicionales de cortes de progresión.

Si un jugador que se ha salvado del corte de progresión abandona el torneo antes de que empiece a jugarse ninguna partida de la siguiente etapa del torneo, el siguiente jugador mejor clasificado se salvará del corte de progresión como el jugador con la clasificación más baja de los que pasan el corte.

Ejemplo de abandono de un jugador: *Esteban finaliza en sexto lugar las rondas suizas de un torneo y forma parte de los 8 mejores jugadores (que es el número establecido para el corte de progresión). Por desgracia, le surge una emergencia familiar antes de que empiecen las rondas eliminatorias simples. Esteban informa al organizador de que va a abandonar el torneo y se marcha del recinto. El organizador avisa inmediatamente a Eva, que ocupa el noveno puesto en la lista de jugadores mejor clasificados, y le informa de que puede pasar el corte de progresión de los 8 mejores jugadores porque uno de ellos ha abandonado el torneo. Eva acepta hacerlo y pasa a formar parte de los 8 mejores jugadores, ocupando el octavo puesto. El anterior octavo mejor jugador pasa al séptimo puesto, y el anterior séptimo mejor jugador pasa al sexto puesto (que era el puesto ocupado por Esteban). A continuación el organizador empareja a estos ocho jugadores basándose en sus nuevos puestos en la clasificación.*

RONDAS ELIMINATORIAS SIMPLES

En muchos torneos de *X-Wing* se recurre a rondas eliminatorias simples, en las que el ganador de cada emparejamiento continúa en el torneo y el perdedor es eliminado de él. Las rondas eliminatorias suelen realizarse después de efectuar un corte de progresión con los 4, 8, 16 ó 32 mejores jugadores, y continúan hasta que sólo queda un jugador, quien es declarado ganador del torneo.

Para la primera ronda de una eliminatoria simple tras un corte de progresión, empareja al jugador con la puntuación más alta con el jugador con la puntuación más baja, dentro del grupo que pasó el corte. Esta es la Partida #1. Después empareja al jugador con la segunda puntuación más alta con el jugador con la segunda puntuación más baja, dentro del grupo que pasó el corte. Esta es la Partida #2. Sigue realizando emparejamientos de este modo, hasta que todos los jugadores estén emparejados.

En los torneos que comienzan con rondas eliminatorias simples, los *byes* tendrán que usarse para la primera ronda si hay un número de jugadores que sea una potencia de 2 (4, 8, 16, 32, etc.). Asigna *byes* aleatoriamente a un número de jugadores igual a la diferencia entre el número de jugadores presentes y la siguiente potencia superior de 2. Después empareja a todos los jugadores al azar. Asigna a cada emparejamiento y jugador con un *bye* un número de partida al azar, empezando por la Partida #1.

En las siguientes rondas eliminatorias, empareja al ganador de la Partida #1 con el ganador del último emparejamiento (la partida con el número más alto). Este emparejamiento será la nueva Partida #1. Si quedan más de dos jugadores, empareja al ganador de la Partida #2 con el ganador del penúltimo emparejamiento (la partida con el segundo número más alto). Este emparejamiento es la nueva Partida #2. Sigue realizando emparejamientos de este modo, hasta que todos los jugadores estén emparejados para esa ronda.

Si un jugador abandona el torneo después de que las rondas eliminatorias simples hayan empezado, el adversario actual de ese jugador (o su siguiente adversario, si el jugador abandona entre rondas) recibe un bye para esa ronda.

En las siguientes rondas de eliminatorias simples, sigue el mismo método hasta que todos los jugadores estén emparejados.

FINAL DE LA RONDA

Cada ronda de torneo termina de una de las siguientes formas:

- **Un jugador es derrotado:** Al final de una ronda de juego, todas las naves de uno de los jugadores están destruidas. El jugador que conserve al menos una nave recibe inmediatamente una partida ganada, y su adversario recibe una partida perdida.
- **Destrucción mutua:** Al final de una ronda de juego, todas las naves de ambos jugadores están destruidas. Los jugadores utilizan las reglas de "Andanada final" en la página 7 usando todas sus naves para determinar el ganador de la partida.
- **Se acaba el tiempo:** Al final de una ronda de juego, llegados al límite de tiempo. Si el tiempo termina durante una ronda de juego, los jugadores deben finalizar esa ronda antes de finalizar la partida. El jugador con la puntuación más alta recibe una partida ganada y su adversario recibe una partida perdida. Si ambos jugadores tienen la misma puntuación, utilizan las reglas de "Andanada final" en la página 7 para determinar el ganador de la partida.
- **Rendición:** Un jugador admite voluntariamente su derrota en cualquier momento de la partida. Todas las naves de ese jugador son destruidas. El jugador que se ha rendido se anota una partida perdida, y su adversario se anota una partida ganada.

Ejemplo de acabarse el tiempo: *Salvador y Helena están en medio de la fase de Activación cuando el límite de tiempo se agota. Finalizan la ronda actual de la partida hasta completar la fase Final, y luego calculan sus puntuaciones. Helena ha destruido 77 puntos del escuadrón de Salvador, mientras que Salvador ha destruido 49 puntos del escuadrón de Helena. Así pues, Helena tiene la mayor puntuación, por lo que recibe una partida ganada con un margen de victoria de 128. Salvador recibe una partida perdida con un margen de victoria de 72.*

CALCULAR LA PUNTUACIÓN DE UN JUGADOR

La puntuación de un jugador ayuda a determinar quién se anota la victoria en ciertas circunstancias y se usa para calcular el margen de victoria. Cada jugador calcula su puntuación sumando el valor total de puntos de escuadrón de las naves destruidas de su adversario, incluyendo las cartas de Mejora equipadas en esas naves. Además, cada jugador recibe la mitad (redondeando hacia abajo) del valor total de puntos de escuadrón (incluyendo cartas de Mejora) de cada nave grande enemiga cuyo total combinado de Casco y Escudos (incluyendo cualquier mejora de Casco y Escudos) haya sido reducido a la mitad o menos.

Si un jugador destruye todas las naves de su adversario, el escuadrón del adversario vale 100 puntos de escuadrón a efectos de calcular la puntuación, incluso si el total de cartas de Nave y Mejora valen menos puntos de escuadrón.

Si un jugador se rinde, todas sus Naves restantes quedan destruidas antes de calcular la puntuación de cada jugador.

Ejemplo de mitad de puntos: *A Han Solo no le quedan Escudos y tiene asignada la carta de Daño "Impacto directo". Ha sufrido 7 puntos de daño, que es más de la mitad de los 13 puntos de daño que era capaz de resistir originalmente, así que vale la mitad de su valor total de puntos de escuadrón (incluyendo las cartas de Mejora equipadas), redondeando hacia abajo.*

ANDANADA FINAL

Si ambos jugadores tienen la misma puntuación al final de una partida, deben disparar una andanada final para determinar el ganador. Para disparar una andanada final, cada jugador suma todos los valores de Armamento principal impresos y sin modificar de sus naves restantes que no han sido destruidas, y tira tantos dados

de ataque como esa cifra total. El jugador que obtiene la mayor cantidad total de resultados combinados de impacto e impacto crítico gana la partida. Si ambos jugadores obtienen una misma cantidad de resultados combinados de impacto e impacto crítico, vuelven a efectuar la tirada hasta determinar al ganador.

Si la partida termina en destrucción mutua, cada jugador suma todos los valores de Armamento principal impresos y sin modificar de todas las naves de su escuadrón y tira tantos dados de ataque como esa cifra total.

PUNTOS DE TORNEO

Los jugadores ganan puntos de torneo al final de cada ronda. Al final de un torneo, el jugador que tiene más puntos de torneo gana el torneo. En caso de que se trate de un evento de mayor envergadura, los puntos de torneo se utilizan para determinar quienes pasan el corte de progresión a las rondas eliminatorias. Los jugadores ganan puntos de torneo siguiendo este baremo:

- Partida ganada = 1 puntos de torneo
- Partida perdida = 0 puntos de torneo

MARGEN DE VICTORIA

Al final de cada partida, el jugador con la puntuación más alta suma 100 a la diferencia por la que su puntuación supera la de su adversario. Esta cifra será el margen de victoria (MdV) del jugador. El jugador que ha destruido menos puntos de escuadrón resta esa misma cantidad a 100 para determinar su margen de victoria.

Ejemplo de final de partida: *Lorenzo gana la partida, destruyendo 100 puntos de escuadrón de las naves de su adversario, Estrella, quien a su vez ha destruido 24 puntos de escuadrón de las naves de Lorenzo. Lorenzo gana por 76 puntos, a los que suma 100 para obtener un MdV de 176. Estrella ha perdido por 76 puntos, que resta de 100 para un MdV de 24.*

Si ambos jugadores tienen una puntuación idéntica, cada jugador recibe un margen de victoria de 100.

Cuando un jugador recibe un bye, recibe un margen de victoria de 150.

PROCEDIMIENTO DE DESEMPATE

Si dos o más jugadores han obtenido la misma cantidad de puntos de torneo, es preciso recurrir a un procedimiento de desempate para determinar la posición de cada jugador dentro de su grupo. El desempate debe resolverse siguiendo el orden que se establece a continuación hasta que todos los jugadores de ese grupo hayan recibido una posición diferente.

- **Margen de victoria:** El jugador con el margen de victoria más alto recibe una posición superior a todos los demás jugadores con el mismo número de puntos de torneo. El jugador con el segundo margen de victoria más alto recibe la segunda posición de ese grupo. El jugador con el tercer margen de victoria más alto recibe la tercera posición de ese grupo, y así sucesivamente.
- **Calidad de los rivales:** La calidad de los rivales de cada jugador se calcula dividiendo los puntos de torneo totales de cada rival entre el número de rondas que ha jugado ese rival; luego se suman los resultados de cada rival contra el que se ha jugado, y por último se divide ese total entre el número de oponentes a los que se ha enfrentado el jugador. Una vez determinado el jugador que se ha enfrentado a los rivales de mayor calidad, se clasifica por delante de todos los demás jugadores de su grupo cuya posición aún no se haya establecido. El jugador con la segunda mejor calidad de rivales se clasifica en segundo lugar por delante de todos los demás jugadores de su grupo cuya posición aún no se haya establecido, y así sucesivamente.
- **Procedimiento aleatorio:** Si después de completar todos los pasos previos aún hay jugadores empatados, entonces se recurre a un método aleatorio para clasificarlos por debajo de los jugadores que ya hayan sido clasificados dentro del mismo grupo.

ESTRUCTURAS DE TORNEOS

La estructura de un torneo determina el número de rondas suizas y rondas eliminatorias simples que se juegan. Todos los torneos de *X-Wing* deben utilizar uno de los tres formatos siguientes.

ESTRUCTURA BÁSICA

La estructura de torneo básica sigue un diseño muy accesible, especialmente para los participantes noveles. Esta estructura ofrece una experiencia de torneo que exige una mínima inversión de tiempo y recursos por parte de organizadores y jugadores.

Número de jugadores inscritos	Número de rondas suizas	Tamaño del corte
4-8	3	Sin corte
9-16	4	Sin corte
17-24	4	4 mejores
25-40	5	4 mejores
41-44	5	8 mejores
45-76	6	8 mejores
77-148	6	16 mejores
149 +	7	16 mejores

ESTRUCTURA AVANZADA

La estructura avanzada de torneo está ideada para los participantes que disfrutan con la competición. Esta estructura ofrece una experiencia completa para la que se requiere una considerable inversión de tiempo y recursos por parte de organizadores y jugadores.

Número de jugadores inscritos	Número de rondas suizas	Tamaño del corte
9-12	4	4 mejores
13-24	4	8 mejores
25-40	5	8 mejores
41-76	6	8 mejores
77-148	6	16 mejores
149-288	6	32 mejores
289-512	7	32 mejores
513 +	8	32 mejores

ESTRUCTURA PERSONALIZADA

La estructura personalizada se aplica a todas las estructuras de rondas que no son básicas ni avanzadas. También se incluyen en esta categoría los torneos compuestos por un número de rondas o un tamaño de corte que no dependen del número de participantes inscritos. En las guías de los torneos oficiales se incluirá una estructura específica adaptada a ese tipo de evento en concreto, o bien indicará al organizador que diseñe la estructura e informe de ella a todos los participantes. **La estructura personalizada se utiliza para los eventos oficiales de categoría preferente, como los eventos de los campeonatos nacionales, continentales y mundiales.**

CATEGORÍAS DE TORNEO

Los eventos de juego organizado de Edge Entertainment se clasifican en tres categorías diferentes que definen lo que cabe esperarse al participar en un torneo de *X-Wing*. Su propósito no es excluir a nadie de la participación, sino identificar la experiencia ofrecida por el evento para todos los que jueguen en él. Se recomienda a los organizadores de torneos no oficiales que utilicen la categoría de juego Distendido, a menos que su evento esté específicamente orientado a jugadores de naturaleza competitiva.

DISTENDIDO

Los eventos de esta categoría acogen a toda clase de jugadores, independientemente de su grado de experiencia. Los participantes han de ayudarse mutuamente para aprender a jugar, siempre que no vaya en detrimento de la diversión. El objetivo de estos torneos es disfrutar de un entorno amistoso y agradable.

FORMAL

Los torneos de este nivel requieren que los jugadores posean una mínima cantidad de experiencia. Deberían estar familiarizados con las reglas del juego y dispuestos a poner en práctica estos conocimientos a un ritmo razonable. Han de tener claras sus acciones y abstenerse de chocar sus naves contra las de sus adversarios y cometer errores de juego por descuidos. De estos eventos cabe esperar un entorno amistoso pero competitivo.

PREFERENTE

Los eventos preferentes constituyen el más alto nivel de competición en los eventos de Edge Entertainment. En esta categoría, los participantes deben poseer una experiencia moderada y estar familiarizados no sólo con las reglas del juego, sino también con la fe de erratas y las normativas de torneos. Estos eventos ofrecen un entorno de juego imparcial y competitivo.

Este documento y otras guías básicas para el juego organizado de Edge Entertainment pueden descargarse desde nuestra página oficial en:

WWW.EDGEENT.COM

© & ™ Lucasfilm Ltd. El logotipo de FFG es ® Fantasy Flight Publishing, inc. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment.

