

# STAR WARS™

## DESTINY

### NORMATIVA PARA TORNEOS

**VERSIÓN 2.2 – EN VIGOR A PARTIR DEL 23/07/2018**

Los torneos pertenecientes al programa de juego organizado ("JO") para *Star Wars™: Destiny*, patrocinado por Fantasy Flight Games ("FFG") y sus socios internacionales, seguirán la normativa presentada en este documento.

# INTRODUCCIÓN

Un torneo es una competición entre jugadores de *Star Wars: Destiny*. Tras inscribirse en el torneo, los competidores 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 la Guía de referencia de *Star Wars: Destiny* más reciente, que está disponible 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 torneos, en el que los jugadores participan con mazos preconstruidos y son emparejados para jugar partidas.

## 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
2. MATERIAL DE LOS JUGADORES
  - a. Construcción de equipos y mazos
  - b. Listas de mazos
  - c. Datos
  - d. Fundas de cartas
  - e. Componentes perdidos y dañados
  - f. Fichas
3. PRODUCTOS VÁLIDOS

### III. Juego de torneo

1. PREPARACIÓN DEL TORNEO
2. PREPARACIÓN DE LA PARTIDA
3. NORMAS DE USO DE LOS DATOS
4. OPORTUNIDADES DESPERDICADAS
5. ANOTAR INFORMACIÓN Y CONSULTA DE MATERIAL AJENO

### IV. Conceptos de un torneo

1. DURACIÓN DE LAS RONDAS DE TORNEO

### 2. EMPAREJAMIENTOS

- a. Rondas suizas
- b. Corte de progresión
- c. Rondas eliminatorias simples

### 3. FINAL DE LA PARTIDA

- a. Al mejor de tres
- b. Tiempo agotado

### 4. PUNTOS DE TORNEO

- a. 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 y normativas del juego, y entre sus responsabilidades

se incluye la de 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.

Cuando un juez de mesa está supervisando una partida o se le pide que solucione alguna disputa o problema, el juez de mesa debe notificar a los jugadores en qué casos no están aplicando correctamente las reglas del juego. Los jugadores han de poder tener una oportunidad inicial para resolver por ellos mismos cualquier discrepancia, pero todo jugador puede pedir en vez de eso que un juez de mesa resuelva la situación. Todo jugador puede solicitar que la decisión tomada por un juez de mesa sea revisada por un juez principal, quien formulará un dictamen definitivo.

## JUGADOR

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

## ESPECTADOR

Un espectador es todo individuo que asiste al torneo 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. Si un espectador cree haber presenciado un incumplimiento de las reglas en la partida que está observando (y ese incumplimiento no ha consistido en una oportunidad desperdiciada), el espectador puede avisar a un encargado acerca de ese incumplimiento.

## 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 ser anunciado al 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

Todos los participantes de un torneo deben comportarse de forma respetuosa y profesional durante el torneo. Si en el transcurso de la competición surge alguna disputa entre 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 de los documentos de reglas allí donde se descubra algún error.

## CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

Los jugadores deben comportarse con madurez y consideración, acatando las reglas sin abusar de ellas. Queda terminantemente prohibido alargar deliberadamente 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

La celebración de un torneo requiere muchos materiales y componentes de juego distintos. 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 y asientos para cada jugador. El organizador debería identificar las mesas con números o mediante cualquier otro sistema para que los jugadores puedan localizar sus asientos fácilmente. También es responsabilidad del organizador facilitar listas de mazos 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 la *Guía de referencia de Star Wars: Destiny*, las normativas de torneo de *Star Wars: Destiny* (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 *Star Wars: Destiny* en <http://www.fantasyflightgames.es/>

## 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 *Star Wars: Destiny*. Esto incluye todas las cartas, fundas, dados y fichas. Además, deben asegurarse de traer consigo un mazo de cartas válido. Cuando se requiera presentar una lista de mazo, los jugadores deben proporcionar una lista completa o acudir al local del torneo con tiempo suficiente para rellenar una.

## CONSTRUCCIÓN DE EQUIPOS Y MAZOS

Cada jugador debe formar un equipo de Personajes y construir un mazo para su uso en el torneo. Un equipo de Personajes debe incluir por lo menos un Personaje y no puede exceder los 30 puntos de Personaje, aunque puede contener menos de 30 puntos. El jugador debe elegir entre llevar héroes o llevar villanos, pero no puede tener una combinación de ambos en su equipo. Un jugador puede incluir personajes neutrales en cualquier equipo.

Cada mazo debe contener exactamente 30 cartas, pero no puede contener más de dos copias de la misma carta. Todas las cartas en el mazo (excepto las cartas grises) deben coincidir en su color con uno de los personajes en el equipo correspondiente. Si un jugador tiene un equipo compuesto sólo por personajes neutrales, su mazo no puede contener cartas de héroe o de villano.

Los jugadores pueden llevar cualquier número de dados o cartas que estén citados o usados por cartas en su mazo o reserva. Estos dados o cartas deben permanecer en la reserva del jugador hasta que sean necesarios.

Cada jugador debe seleccionar también un campo de batalla y sólo uno. Los jugadores deberán utilizar el mismo equipo, mazo y campo de batalla durante todo el torneo.

## LISTAS DE MAZOS

Algunos eventos requieren que los jugadores entreguen al organizador, antes del comienzo del torneo, una lista de mazo, incluyendo su nombre, equipo de Personajes, el valor de puntos de cada personaje, campo de batalla y todas las cartas asociadas a su mazo.

Si un jugador utiliza en su mazo o en su equipo de Personajes una carta que podría confundirse con una carta distinta, y esa otra carta podría estar de forma válida en ese mazo o equipo, el jugador debe identificar esa carta de su mazo para diferenciarla. El método recomendado para identificar una carta consiste en incluir entre paréntesis el nombre completo de la carta, incluido su subtítulo, o el nombre completo del producto 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:** *Verónica incluye el "Sable de luz de Kylo Ren" en su mazo y escribe "Sable de luz" en su lista de mazo. Este nombre no es suficiente para identificar esa carta sin lugar a dudas, porque también existe el "Sable de luz" genérico o el "Sable de luz de Luke Skywalker". Verónica debe escribir "Sable de luz de Kylo Ren" en su lista de mazo.*

Si un encargado del torneo descubre que en la lista de mazo de un jugador falta información importante, debe buscar de inmediato a ese jugador y actualizar el contenido de la lista de mazo basándose en las cartas que el jugador está usando. 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.

## DADOS

Si un jugador incluye en su mazo cualquier carta que requiera un dado, el jugador debe tener el dado correspondiente al código de identificación de esa carta por cada copia de la carta. El jugador debe tener el dado (o los dos dados si está usando la versión de élite del Personaje) requerido por cada Personaje que tenga en su equipo.

Los jugadores no están obligados a revelar un dado a su adversario hasta que la carta correspondiente sea jugada durante la partida.

## FUNDAS DE CARTAS

En los eventos formales y preferentes, los jugadores han de usar fundas opacas para enfundar las cartas de su mazo. Todas las fundas de cartas pertenecientes a un mismo mazo deben tener el mismo tamaño, color, textura y estado. En los eventos distendidos, si un jugador no está usando fundas de carta opacas, debe asegurarse de que todos los reversos de las cartas que hay en su mazo tienen exactamente el mismo aspecto. Los jugadores pueden enfundar sus Personajes y campo de batalla,

pero para ello deberán usar fundas distintas a las que utilizan para su mazo. Es recomendable que los jugadores traigan unas cuantas fundas de reserva para el caso de que una de las fundas de las cartas se rompa o quede inutilizable durante el torneo.

## COMPONENTES PERDIDOS Y DAÑADOS

Si un jugador pierde un dado o carta durante un torneo, tiene una oportunidad para encontrar un reemplazo, si es necesario. Todo jugador que al empezar una ronda descubra que le falta algún dado o carta debe notificárselo a un encargado, quien 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 durante el transcurso de una partida, un jugador descubre que le falta un dado o carta de su mazo, ese jugador debe declararse derrotado en esa partida. Si el dado o la carta simplemente ha caído al suelo, debido a un descuido, el jugador recibirá una advertencia, se resolverá el problema y se les permitirá continuar con la partida.

Si durante el transcurso de un torneo resulta dañado el dado o la carta de un jugador, ese jugador tiene una oportunidad para encontrar un reemplazo. Si el jugador no logra encontrar un dado de reemplazo, ese dado se considera perdido y el jugador deberá retirarse del torneo. Si el jugador no logra encontrar una carta de reemplazo, deberá utilizar una carta sustituta para representar a la original 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 no siga disponible en la carta dañada, además del nombre del encargado que la ha creado y la fecha en que ha sido creada. La carta original deberá conservarse boca abajo y disponible para consultarla cuando se juegue la carta sustituta.

## FICHAS

Las fichas son representaciones de información acerca de la partida o el estado de la partida. La presencia de fichas se señala con uno o más indicadores. Los indicadores también pueden usarse para representar múltiples fichas o algún tipo de información abierta o derivada.

Normalmente, los jugadores utilizan como indicadores las fichas de cartón incluidas en los productos oficiales de *Star Wars: Destiny*. 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 *Star Wars: Destiny* para las partidas de torneo, con las siguientes excepciones para elementos de reemplazo fabricados por terceros:

- Fichas que no oculten o confundan la información de las cartas.

Es responsabilidad del juez principal determinar la validez de cualquier ficha 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. Todos los componentes de *Star Wars: Destiny* son válidos para los torneos de formato estándar. Todas las cartas promocionales oficiales, fichas y otros componentes entregados en torneos o eventos son válidos en cualquier formato en el que la versión original de esos componentes sea válida. En España, todos los productos son válidos a partir de 7 días desde 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 *Star Wars: Destiny* en un torneo.

### PREPARACIÓN DEL TORNEO

Antes de que empiece el torneo, el organizador debe colocar mesas adecuadas para partidas de torneo. Cada asiento debe estar dispuesto de manera que los jugadores tengan suficiente espacio en la mesa para colocar cómodamente todos los dados, cartas y fichas que vayan a utilizar durante la partida. 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 deja sus cartas de Personaje boca arriba frente a él, junto con los dados correspondientes a esos Personajes.
- 2 Cada jugador deja aparte su carta de Campo de batalla boca arriba.
- 3 Cada jugador baraja su mazo concienzudamente y lo ofrece a su adversario, quien puede barajar y cortar ese mazo si así lo desea. Después de que el adversario haya tenido oportunidad de barajar el mazo, cada jugador deja su mazo en algún lugar de fácil acceso dentro de su zona de juego y roba 5 cartas de él.
- 4 Cada jugador elige cualquier número de cartas en su mano y coloca esas cartas en una pila junto a sus personajes. Después de que todos los jugadores hayan elegido las cartas, cada jugador baraja esas cartas en su mazo, ofrece el mazo a su adversario y roba cartas de nuevo hasta tener 5 cartas en su mano.
- 5 Los jugadores preparan las distintas fichas que necesitarán durante el transcurso de la partida, separándolas formando diferentes montones cerca de la zona de juego. Cada jugador coge 2 recursos al empezar la partida.
- 6 Los jugadores tiran sus dados de Personaje iniciales y suman los valores de resultado obtenidos. Si se produce un empate, se repite la tirada hasta que deje de haberlo. El jugador con el mayor valor total elige en qué campo de

batalla combatir. En cada partida después de la primera que se produzca en un enfrentamiento al mejor de tres rondas, el jugador que ha perdido la partida anterior elige en qué campo de batalla combatir. El jugador propietario del campo de batalla elegido controla el campo de batalla y lo coloca junto a su mazo. El jugador que no es el propietario del campo de batalla elegido retira el suyo de la partida y coge 2 escudos para distribuirlos entre sus Personajes como prefiera. Tras efectuar la tirada de dados, cada jugador devuelve todos sus dados de Personaje a sus correspondientes cartas.

- 7 Se activan las capacidades “después de la preparación”.

Una vez que los jugadores completan estos pasos, deben esperar a que un encargado 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.

### NORMAS DE USO DE LOS DADOS

Los jugadores deben seguir ciertas normas para evitar equivocaciones y malas interpretaciones de los dados utilizados en la partida. Los jugadores deben dejar su reserva de dados en un sitio que esté más alejado de ellos que las cartas y Personajes que tienen en juego. Los dados que no estén en ese momento en la reserva de dados de un jugador que correspondan a cartas en juego deben colocarse sobre las cartas correspondientes.

Cuando un jugador posee múltiples cartas o efectos que utilizan un dado con el mismo código de identificación, el jugador debe especificar a qué carta o efecto en concreto se corresponde cada uno de los dados que tiene en su reserva de dados. El método recomendado para hacerlo consiste en dejar los dados dentro de la zona designada para la reservada de dados, pero con cada dado adyacente a su correspondiente carta o fuente de su efecto de juego.

Cuando un jugador realice una tirada de dados, debe efectuar la tirada en un sitio alejado de su reserva de dados. Cuando realice una tirada con múltiples dados, el jugador debe tirar todos los dados simultáneamente a menos que le resulte físicamente imposible. Cuando un jugador modifique un dado de su reserva de dados debido a algún efecto, el jugador debe tener especial cuidado en no alterar ningún otro dado. Cuando se gaste o retire un dado de la reserva de dados de un jugador, el propietario del dado debe procurar que ese dado conserve la cara que estaba mostrando hasta que llegue el momento de volver a tirarlo.

### OPORTUNIDADES DESPERDICIAS

Los jugadores deben acatar todas las reglas del juego, recordando realizar acciones y usar efectos de dados y 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 usar un efecto de juego en el momento especificado **para** ese efecto, no podrá utilizarlo de manera retroactiva sin el consentimiento de su adversario.

Se espera que los jugadores actúen de manera respetuosa y no distraigan ni apresuren deliberadamente a sus adversarios con la intención de hacerles perder su oportunidad de actuar.

## ANOTAR INFORMACIÓN Y CONSULTA DE MATERIAL AJENO

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 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 *Star Wars: Destiny*, aquellos procedentes de un producto de *Star Wars: Destiny*, o cualquier parte de uno de ellos.

## CONCEPTOS DE UN TORNEO

Los conceptos descritos a continuación constituyen la estructura básica de cualquier torneo de *Star Wars: Destiny*.

### DURACIÓN DE LAS RONDAS DE TORNEO

Cada ronda de torneo de *Star Wars: Destiny* 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 prosiguen con la partida hasta finalizar la siguiente fase de Mantenimiento (ver “Final de la partida” en la página 7).

La duración de una ronda de torneo varía según el tipo de ronda.

- **Rondas suizas:** 35 minutos cada una.
- **Rondas eliminatorias, rondas de partidas simples:** 35 minutos cada una.
- **Final de eliminatoria, Rondas a partida única:** 50 minutos.
- **Eliminatoria simple, Al mejor de tres (Excepto la final):** 90 minutos cada una.
- **Final de eliminatoria, al mejor de tres:** 120 minutos.

### EMPAREJAMIENTOS

Cada ronda de torneo, los jugadores son emparejados con un adversario, contra el que juegan entre una y tres partidas de *Star Wars: Destiny*. El método de emparejamiento y el número de partidas 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* se anota una victoria 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 sólo pueden reincorporarse a un evento durante la misma etapa del torneo en la que lo abandonaron. Los jugadores descalificados son expulsados del torneo y no pueden reincorporarse a él.

### RONDAS SUIZAS

Casi todos los torneos de *Star Wars: Destiny* 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 7).

Durante la primera ronda de emparejamientos suizos, cada jugador se enfrenta a un adversario determinado al azar. En cada ronda posterior a la primera, los jugadores se enfrentarán a otro jugador seleccionado aleatoriamente de entre todos los que tengan sus 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 a 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*.

**Ejemplo de emparejamiento:** *Juan, Estrella y Lorenzo tienen 5 puntos de torneo cada uno, la mayor puntuación de todos los participantes del torneo. Juan es emparejado con Estrella. Como no hay más jugadores con 5 puntos, Lorenzo es emparejado con un jugador seleccionado al azar de entre el grupo con la siguiente mayor puntuación del torneo (en este caso, aquellos jugadores con 4 puntos de torneo). El jugador seleccionado de ese grupo es Curro, quien se empareja con Lorenzo.*

### CORTE DE PROGRESIÓN

Muchos torneos de *Star Wars: Destiny* 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 y el comienzo de una nueva etapa en el 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.

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 que va a abandonar el torneo y se marcha del recinto. El jugador 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 *Star Wars: Destiny* se recurre a 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 un corte de progresión con los 2, 4, 6, 8 o 16 mejores jugadores, y continúan hasta que sólo queda un jugador, quien es declarado ganador del torneo. Durante las rondas eliminatorias, los jugadores libran un enfrentamiento o al mejor de tres, dependiendo 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 no 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 de 2 más elevada. Después empareja a todos los jugadores restantes 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.

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

Si un jugador abandona el torneo después de que una ronda eliminatoria simple de comienzo, el adversario actual de ese jugador (o el siguiente adversario, si lo abandona entre dos rondas) recibe un *bye* para esa ronda.

## FINAL DE LA PARTIDA

Cada ronda suiza de un torneo consiste en una sola partida; el ganador de la partida se convierte en el ganador de la ronda. Cada ronda eliminatoria simple consta de dos o tres partidas; la primera persona en ganar dos partidas es la ganadora de la ronda. Una partida termina de una de las siguientes formas:

- ✪ **Todos los Personajes derrotados:** Todos los Personajes de un jugador son derrotados. La partida termina de inmediato, ese jugador se anota una derrota y su adversario se anota una victoria. Si todos los Personajes de ambos jugadores resultan derrotados de forma simultánea, el jugador que controla el campo de batalla se anota una victoria y su adversario se anota una derrota.
- ✪ **Mazo y mano vacíos:** Si a un jugador no le quedan cartas en su mazo ni en su mano al final de una fase de Mantenimiento, la partida termina de inmediato, ese jugador se anota una derrota y su adversario se anota una victoria. Si ambos jugadores se quedan sin cartas en sus manos y mazos al final de una fase de Mantenimiento, el jugador que controla el campo de batalla se anota una victoria y su adversario se anota una derrota.
- ✪ **Se acaba el tiempo:** Si se termina el tiempo asignado para una ronda de juego, los jugadores deben proseguir con su partida hasta finalizar la fase de Mantenimiento de la ronda actual. Si llegado ese momento ninguno de los jugadores ha ganado la partida, aplican el procedimiento descrito a continuación en el apartado “Tiempo agotado” para determinar quién recibe la victoria.
- ✪ **Rendición:** Un jugador admite voluntariamente su derrota en cualquier momento de la partida. El jugador que se ha rendido recibe una partida perdida y su adversario recibe una partida ganada.

## ENFRENTAMIENTO AL MEJOR DE TRES

Cuando termina una partida que forma parte de un enfrentamiento al mejor de tres rondas perteneciente a una ronda eliminatoria simple, a menos que uno de los jugadores haya ganado dos partidas de ese enfrentamiento, los jugadores empiezan los preparativos para una nueva partida (ver “Preparación de la partida” en la página 5). El jugador que perdió la partida anterior elige en qué campo de batalla se combatirá.

Si se acaba el tiempo antes de la segunda ronda de juego de la tercera partida de un enfrentamiento al mejor de tres rondas, los jugadores prosiguen la partida hasta el final de la fase de Mantenimiento de la segunda ronda de la partida. Si tras finalizar la fase de Mantenimiento de la segunda ronda de la partida, ninguno de los jugadores ha ganado, los jugadores aplican el procedimiento descrito a continuación en el apartado “Tiempo agotado”.

Si se acaba el tiempo durante la segunda partida de un enfrentamiento al mejor de tres rondas y uno de los jugadores gana antes de la fase de Mantenimiento de la ronda actual de esa partida, dándole a ambos jugadores una victoria en ese enfrentamiento, los jugadores empiezan una tercera partida y la juegan hasta terminar la fase de Mantenimiento de la segunda ronda de esa partida, y a continuación aplican el procedimiento descrito en el apartado "Tiempo agotado".

## TIEMPO AGOTADO

Si ninguno de los jugadores ha obtenido la victoria al finalizar una ronda de torneo, deben llevar a cabo los siguientes pasos, en el orden presentado, para determinar quién recibe la victoria. El adversario de ese jugador se anota una derrota para esa ronda. Si una ronda eliminatoria simple termina de tal modo que sólo uno de los jugadores tiene una victoria acumulada para ese al mejor de tres rondas, el jugador que tiene esa victoria gana el enfrentamiento sin necesidad de aplicar los siguientes pasos:

- 1 El jugador cuyos Personajes tienen menos daño se anota una victoria. Para determinar esto, los jugadores cuentan la cantidad total de puntos de daño que hay en los Personajes que tienen en juego y suman a esa cifra el valor total de Salud de todos sus Personajes derrotados. Si ambos jugadores tienen el mismo valor total, se procede al paso 2.
- 2 El jugador al que le quedan más cartas en su mazo y mano se anota una victoria. Si a ambos jugadores les quedan la misma cantidad de cartas, se procede al paso 3.
- 3 El jugador que controla el campo de batalla al final de la partida se anota una victoria.

**Ejemplo de final de una partida:** *El tiempo para la ronda actual se acaba. Daniel y Emilia están ahora mismo en la fase de Acciones, por lo que terminan la ronda de la partida. Ninguno de los jugadores ha ganado al finalizar la fase de Mantenimiento, por lo que aplican las reglas descritas en el apartado "Tiempo agotado". Daniel tiene un total de 15 puntos de daño encima de sus Personajes, mientras que Emilia tiene un total de 13 puntos de daño. Los Personajes de Emilia tienen menos daño, por lo que ella se anota una victoria y Daniel se anota una derrota.*

## 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 punto de torneo
- ☛ **Partida perdida** = 0 puntos de torneo

## 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.

- ☛ **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.

- ☛ **Calidad de los rivales complementaria:** La calidad de los rivales complementaria de cada jugador se calcula sumando los valores de calidad de rivales de sus adversarios y dividiendo el resultado entre el número de oponentes a los que se ha enfrentado ese jugador. El jugador con la mejor calidad de rivales complementaria 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 complementaria 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 TORNEO

La estructura de un torneo determina el número de rondas suizas y rondas eliminatorias simples que se juegan. Todos los torneos de *Star Wars: Destiny* 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. La estructura básica se utiliza para eventos de campeonatos de tiendas.

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. La estructura avanzada se usa para eventos de campeonatos regionales.

NÚMERO DE JUGADORES INSCRITOS	NÚMERO DE RONDAS SUIZAS	TAMAÑO DEL CORTE
9-12	4	4 mejores
13-24	5	4 mejores
25-40	6	8 mejores
41-76	7	8 mejores
77-148	8	8 mejores
149-288	8	16 mejores
289-512	9	16 mejores
513 +	9	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 (Norteamérica y Europa) y mundiales.

## CATEGORÍAS DE TORNEO

Los eventos de juego organizado de Fantasy Flight Games se clasifican en tres categorías diferentes que definen lo que cabe esperarse al participar en un torneo de *Star Wars: Destiny*. 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. La categoría de evento distendido está pensada para torneos en tienda.

### 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 procurar evitar las confusiones y no cometer errores de juego por descuidos. De estos eventos cabe esperar un entorno amistoso pero competitivo. La categoría de evento formal está pensada para eventos de campeonatos regionales.

### PREFERENTE

Los eventos preferentes constituyen el más alto nivel de competición en los eventos de Fantasy Flight Games. 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 **más recientes**. Estos eventos ofrecen un entorno de juego imparcial y competitivo.

*Este documento y otras guías para Star Wars: Destiny pueden descargarse desde nuestra página oficial en:*

<http://www.fantasyflightgames.es/>

Se permite la impresión para uso personal.

© & ™ Lucasfilm Ltd. El logotipo de FFG es ® Fantasy Flight Games, inc. Todos los derechos reservados

