STAR WARS™ X-WING™

NORMATIVA DE TORNEO

VERSIÓN 2.1 / EN VIGOR A PARTIR DEL 28/10/2022

© & ™ Lucasfilm Ltd. El logotipo de AMG logo es una ® de Atomic Mass Games.

EVENTO DE ENCUENTRO DE ASES

En este paquete encontrarás las reglas oficiales para realizar un evento de Encuentro de Ases de ***Star Wars: X-Wing***.

Los Encuentros de Ases utilizan el formato suizo de rondas para los emparejamientos, en los que se juega hasta determinar un ganador. Los jugadores se clasifican según los resultados de sus partidas y sus posiciones finales, tal como se explica más adelante.

A continuación se detallan las responsabilidades de los jugadores y de los organizadores del evento (OE), cómo se crean los emparejamientos de jugadores, y cómo éstos ganan puntos de evento durante un Encuentro de Ases.

RESPONSABILIDADES DE LOS JUGADORES

Los jugadores que asistan a un evento tienen la responsabilidad de traer sus propias miniaturas, cartas, dados, herramientas de medición, fichas, listas de escuadrón y demás elementos del juego necesarios durante la partida.

MINIATURAS

Cada jugador debe tener las miniaturas para cada nave de su escuadrón. A los jugadores les está permitido personalizar sus miniaturas como prefieran, pero deberán seguir estas normas:

1. La miniatura debe estar compuesta en su mayor parte por elementos pertenecientes a miniaturas de la línea de ***Star Wars: X-Wing***.
2. La miniatura debe ser fácilmente identificable como la nave a la que representa.
3. Los jugadores no pueden personalizar una miniatura de tal forma que cualquier parte de la miniatura represente la propiedad intelectual de una entidad que no sea Lucasfilm; esto incluye logotipos, símbolos, elementos representativos y cualquier otra iconografía que esté registrada como propiedad intelectual.
4. El tamaño o posición de una miniatura personalizada no puede interferir con el desarrollo de la partida.
5. La miniatura siempre debe estar pegada a una peana de ***Star Wars: X-Wing*** que sea del tamaño y la forma apropiados para la miniatura a la que representa. Si dos o más miniaturas en juego llegan a obstaculizarse físicamente entre ellas, los jugadores deberán retirarlas de sus clavijas de plástico hasta que el problema haya sido resuelto.
6. Toda carta de Nave muestra un tipo de nave en el centro de su parte inferior. Los jugadores pueden utilizar cualquier miniatura de ***Star Wars: X-Wing*** que represente el mismo tipo de nave que el del piloto de su escuadrón, siempre y cuando sea fácilmente identificable como la nave a la que representa y tenga el indicador de Nave apropiado encajado en su peana. ***Ejemplo:*** *la miniatura del Carguero ligero YT-1300 personalizado puede utilizarse para representar un YT-1300 recompuesto si se le quita la pieza de la Nave de escape y se encaja el indicador de Nave apropiado en su peana.*

CARTAS

Todo jugador debe tener en la mesa todas las cartas de Nave, cartas de Mejora y cartas de Estado incluidas en su lista de escuadrón. No está permitido el uso de sustitutos para las cartas.

DADOS

Los jugadores deben utilizar dados oficiales de ***Star Wars: X-Wing***. Esto incluye los dados incluidos en la caja básica, las expansiones de dados y/o material promocional distribuido por Asmodee Spain. No está permitido el uso de sustitutos para los dados.

HERRAMIENTAS DE MEDICIÓN

Los jugadores tienen la obligación de traer su propio conjunto de herramientas de medición. Esto incluye las reglas de alcance y las plantillas de maniobra. A los jugadores nunca les estará permitido modificar sus herramientas de medición, pero sí que podrán reemplazarlas. Los jugadores que utilicen herramientas de reemplazo deberán comunicárselo al OE antes de que empiece el evento para que pueda comprobar que tienen el tamaño y la forma correctos. Los jugadores no pueden emplear herramientas de medición para las que no exista una herramienta equivalente suministrada por Atomic Mass Games.

COMPONENTES

En ***Star Wars: X-Wing*** hay dos tipos de componentes: los esenciales y los no esenciales. Los componentes esenciales son las peanas de las naves, los obstáculos, los dispositivos y las herramientas. Estos componentes tienen un tamaño específico y se suministran con las naves o cartas que los precisan. Los componentes no esenciales son las fichas (incluidas las de Identificación), indicadores (incluidos los de arcos de torreta), escudos y cargas.

A los jugadores nunca les estará permitido modificar sus componentes esenciales, pero sí que podrán reemplazarlos. Los jugadores que utilicen componentes de reemplazo deberán comunicárselo al OE antes de que empiece el evento para que pueda comprobar que las fichas tienen el tamaño y la forma correctos. Los jugadores podrán modificar o reemplazar componentes no esenciales siempre que las fichas empleadas no puedan inducir a confusión y no interfieran con el desarrollo de la partida.

LISTAS DE ESCUADRÓN

Todo jugador debe entregar una lista de escuadrón al OE antes de que empiece el evento y no podrá modificar su lista de escuadrón una vez empezado el evento. Las listas de escuadrón se crean tal como se explica en la página 47 de la *Guía de referencia* de ***Star Wars: X-Wing***, que está disponible en AtomicMassGames.com/xwing-documents.

Al crear sus listas de escuadrón, los jugadores deberán tener en cuenta si se trata de un evento de formato normal o ampliado. En un evento normal, las listas de escuadrón sólo pueden usar naves y mejoras que estén disponibles para el formato normal. En un evento ampliado, las listas de escuadrón pueden usar cualesquiera de las naves y mejoras que estén disponibles para el formato ampliado. Los documentos de costes en puntos, que están disponibles en AtomicMassGames.com/xwing-documents, detallan qué cartas y mejoras se permiten para cada formato.

Cuando se juegue un evento normal, los jugadores deberán utilizar la lista de cartas prohibidas y la lista de cartas restringidas disponibles en AtomicMassGames.com/xwing-documents.

DEPORTIVIDAD

Los jugadores deben comportarse con madurez durante el evento. Aunque en el transcurso de las partidas se produzcan disputas y desacuerdos, los jugadores siempre deberán mostrarse respetuosos con sus contrincantes, los OE y el lugar donde están jugando. En caso de que se produzca alguna disputa o discusión, los jugadores deben avisar inmediatamente a un juez para que les ayude a dirimir el desacuerdo.

En ***Star Wars: X-Wing*** hay tanto información abierta como oculta. Las cartas de Nave, las cartas de Mejora, las naves destruidas, los escudos activos o gastados, las cargas activas o gastadas y las cartas de Daño descartadas son información abierta. Los jugadores siempre pueden pedir ver cartas de Nave, cartas de Mejora y cartas de Daño descartadas tanto antes como durante la partida. Los jugadores nunca deben intentar confundir o engañar a su adversario respecto a cualquier elemento de información abierta.

Oportunidades desperdiciadas

Los jugadores deben acatar todas las reglas del juego, acordándose de 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 para ello, no podrá utilizarlo de manera retroactiva. Se espera que los jugadores se abstengan de distraer o apresurar deliberadamente a sus adversarios con la intención de hacerles desperdiciar alguna oportunidad.

Margen de error

A veces los objetos se mueven por accidente o se colocan erróneamente durante el transcurso normal de una partida. Esto es aceptable dentro de un margen razonable, pero los jugadores no deben abusar de este margen de error y están obligados a utilizar los componentes incluidos en el juego para llevar a cabo sus movimientos con la mayor precisión posible. Si un jugador cree que su adversario está abusando de este margen de error o si necesita realizar un movimiento especialmente complicado, deberá solicitar la ayuda de un juez antes de mover ninguna miniatura.

© & ™ Lucasfilm Ltd. El logotipo de AMG logo es una ® de Atomic Mass Games.

Conducta antideportiva

Los jugadores que no se comporten con madurez y consideración pueden ser expulsados del evento o recibir un aviso, a discreción de un juez o del OE.

Los ejemplos de conducta antideportiva incluyen pero no están limitados a los siguientes:

- Faltarle el respeto a otros jugadores, jueces, organizadores o espectadores.
- Intentar engañar deliberadamente a un adversario, a un juez o al organizador.
- Entorpecer deliberadamente la colocación de miniaturas, terreno o fichas en la mesa.
- Retirar rápidamente dados de la mesa antes de que el adversario pueda ver su resultado.

RESPONSABILIDADES DEL ORGANIZADOR DEL EVENTO

El organizador del evento (OE) es la persona, tienda o entidad encargada de realizar el evento. Igual que los jugadores, el OE tiene una serie de responsabilidades respecto al evento.

REGLAS DEL EVENTO

El OE debe informar a los jugadores con antelación de qué tipo de evento se va a celebrar. Esto incluye si se utilizará la formación de escuadrones normal o ampliada y si se aplicará cualquier otra regla especial para el evento.

FORMATO DEL EVENTO

El OE debe especificar si su evento es un evento normal o un evento ampliado; esto permitirá a los jugadores saber qué tipo de lista de escuadrón traer y cómo prepararse para el evento.

En un evento normal, las listas de escuadrón sólo pueden incluir naves y mejoras que figuren como válidas para el formato normal en los documentos de costes en puntos de ***Star Wars: X-Wing***, disponibles en AtomicMassGames.com/xwing-documents. En un evento ampliado, las listas de escuadrón sólo pueden incluir naves y mejoras que figuren como válidas para el formato ampliado.

Cuando jueguen en un evento normal, los jugadores deben acatar la lista de cartas prohibidas y la lista de cartas restringidas disponibles en AtomicMassGames.com/xwing-documents.

SELECCIÓN DE ESCENARIOS

En cada ronda del evento de ***Star Wars: X-Wing***, las partidas se llevarán a cabo utilizando un escenario distinto. Todas las partidas durante la misma ronda del evento utilizarán el mismo escenario. El escenario a jugar se escogerá aleatoriamente al principio de cada ronda de entre los escenarios que aún no se hayan jugado en el evento. Cuando se haya jugado cada uno de los escenarios, el escenario para la siguiente ronda se escogerá aleatoriamente de entre los que no se hayan jugado dos veces todavía. Este procedimiento se seguirá realizando hasta que cada escenario haya sido jugado exactamente dos veces, y se repetirá tantas veces como sea necesario en el transcurso del evento para mantener una distribución uniforme de escenarios.

DURACIÓN DE LAS RONDAS DEL EVENTO

Cada ronda de evento de ***Star Wars: X-Wing*** tiene una duración variable que concede a los jugadores una cantidad concreta de tiempo para completar sus partidas. El OE debe encender el cronómetro para una ronda del evento después de que la mayoría de los jugadores hayan ocupado sus asientos y empezado los preparativos de la partida. El OE nunca debe decirle a los jugadores el tiempo restante de la partida. Si cuando se agote el tiempo para una ronda del evento hay alguna partida que todavía no ha concluido, los jugadores finalizarán su ronda de juego actual y luego calcularán sus puntuaciones. La duración básica de una ronda es de 60 minutos. Para crear una duración de partida variable, tira 1 dado de ataque y 3 dados de defensa. Si el resultado del dado de ataque es ✵ o ✷, añade tantos minutos al cronómetro como el número de ⚡ y 👁 obtenidos en los dados de defensa. Si el dado de ataque saca una cara vacía, quita tantos minutos al cronómetro como el número de ⚡ y 👁 obtenidos en los dados de defensa. Si el dado de ataque saca un 👁 no añadas ni quites minutos al cronómetro.

Las partidas terminan tras doce rondas de juego o cuando el tiempo del cronómetro se agote (lo que ocurra primero).

EMPAREJAMIENTOS

Cada ronda, los jugadores son emparejados con un adversario contra el que juegan una partida de ***Star Wars: X-Wing***. Todos los Encuentros de Ases utilizan emparejamientos de estilo suizo (ver "Rondas suizas" más adelante). Si no todos los jugadores van a jugar en todas las rondas del evento, el OE debe anunciar antes del inicio del evento cuántas rondas habrá antes de que se realice cualquier corte de progresión.

Cuando sea necesario, a un jugador se le puede asignar un *bye* en una ronda en vez de ser emparejado contra un adversario. Ese jugador se anota una victoria y recibe 18 puntos de misión para esa ronda. Las reglas respecto a cuándo debe asignarse un *bye* a un jugador se explican más adelante.

Ningún jugador debe ser emparejado contra el mismo adversario más de una vez durante una misma etapa del evento. Normalmente, cada etapa de un evento termina cuando se realiza un corte de progresión.

Los jugadores pueden abandonar un evento antes de tiempo de diferentes formas:

- Si un jugador no desea seguir jugando, debe comunicárselo al OE, quien evitará emparejarlo con nadie en futuras rondas, eliminándolo del evento. Los jugadores deben comunicar al OE su intención de abandonar tan pronto como sea posible, y el OE puede aplicar penalizaciones a quienes no lo hagan, como la retención de premios (si hay alguno), según su criterio.
- Los jugadores también pueden ser eliminados del evento si no aparecen tras un periodo de tiempo razonable para una ronda en la que están emparejados con alguien, o si no son capaces de seguir jugando por cualquier otra razón. Los jugadores pueden pedirle al OE que les permita reincorporarse a un evento del cual han sido eliminados, recibiendo una derrota por cada ronda a la que no hayan asistido.
- Los jugadores descalificados por conducta impropia son expulsados del evento y no pueden reincorporarse a él.

RONDAS SUIZAS

Los Encuentros de Ases utilizan un sistema de emparejamientos de rivales mediante el formato suizo que otorga puntos de evento al ganador de cada partida (ver "Puntos de evento" más adelante). Cada ronda suiza enfrenta a los jugadores en partidas cara a cara, procurando siempre que dichos jugadores tengan el mismo número de puntos de evento y que no se hayan enfrentado ya antes. Una vez concluidas estas rondas suizas, se declara vencedor del evento al jugador que haya acumulado más puntos de evento.

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 el mismo número de puntos de evento.

Para determinar estos emparejamientos, se forma un grupo con los jugadores que tienen la mayor puntuación de evento 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 puntación de evento. A continuación, se emparejan al azar los demás jugadores de este segundo grupo. Este procedimiento se repite hasta que todos los jugadores hayan sido emparejados.

Si hay un número impar de jugadores en el evento, se elige a uno de ellos al azar y se le concede un *bye* en la primera ronda. En las rondas posteriores, si hay un número impar de jugadores en el evento, el *bye* se otorga al jugador con la puntuación más baja que aún no haya recibido ningún *bye*. Cuando un jugador recibe un *bye*, se anota una victoria y recibe 18 puntos de misión para esa ronda del evento.

© & ™ Lucasfilm Ltd. El logotipo de AMG logo es una ® de Atomic Mass Games.

CORTE DE PROGRESIÓN

Algunos Encuentros de Ases tienen un número predeterminado de rondas, al final de las cuales todos los jugadores que cumplen ciertos criterios avanzan a la siguiente etapa del evento, mientras que todos los demás son eliminados. Esto suele denominarse "hacer un corte de progresión".

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

Número de jugadores	Número de rondas	Corte de progresión
4–16	4	Sin corte
17–32	4	4 mejores
33–64	4	8 mejores
65 o más	5	16 mejores

FINAL DE LA PARTIDA

Cada partida de ***Star Wars: X-wing*** termina de una de las siguientes maneras:

- **Victoria:** Uno de los jugadores gana la partida.
- **Se acaba el tiempo:** Se agota el tiempo del cronómetro. Los jugadores terminan la ronda actual de la partida. Después de la fase Final, el jugador que tenga más puntos de misión será considerado el vencedor.
- **Empate:** Si ningún jugador ha ganado, o si ambos jugadores deciden no jugar la partida por cualquier razón, ambos jugadores se anotan un empate.
- **Rendición:** Uno de los jugadores admite voluntariamente su derrota. Ese jugador se anota una derrota y recibe 0 puntos de misión, mientras que su adversario se anota una victoria y recibe 20 puntos de misión.

CÁLCULO DE LOS PUNTOS DE MISIÓN

Los puntos de misión determinan quién gana una partida. Cuando una partida termina, cada jugador calcula sus puntos de misión sumando el total en puntos de escuadrón de naves destruidas de su adversario y sumándole a ese total todos los puntos de misión que haya recibido por el escenario y por el déficit de su adversario.

PUNTOS DE EVENTO

Los jugadores reciben puntos de evento al final de cada ronda siguiendo este baremo:

- Victoria – 3 puntos
- Derrota – 0 puntos
- Empate – 1 punto

Al final de un evento, el jugador que tenga más puntos de evento será el vencedor del evento.

PROCEDIMIENTO DE DESEMPATE

Si dos o más jugadores tienen la misma cantidad de puntos de evento, 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 reajustado su posición.

- **Calidad de los rivales:** La calidad de los rivales de cada jugador se calcula dividiendo los puntos de evento 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 adversarios a los que se ha enfrentado el jugador. Una vez determinado el jugador que se ha enfrentado a los rivales de mayor calidad, éste 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.
- **Puntos de misión combinados:** El jugador con más puntos de misión acumulados en el transcurso del evento recibe una posición superior a todos los demás jugadores con el mismo número de puntos de evento. El jugador con la segunda mayor cantidad de puntos de misión acumulados en el transcurso del evento recibe la segunda posición de ese grupo, y así sucesivamente. Los puntos de misión combinados de un jugador es la suma de los puntos de misión que ha recibido hasta entonces en cada ronda del evento.
- **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.

ESPACIO DE JUEGO

Los OE tienen la responsabilidad de proporcionar tapetes de juego u otras superficies de juego apropiadas para los eventos que realicen.

JUECES

Los OE deben tener como mínimo un juez presente en cada Encuentro de Ases que lleven a cabo. Dicho juez puede ser el propio OE o alguien designado por él. En los Encuentros de Ases, los jueces no pueden participar como jugadores en el evento. Todo juez debe ser un experto en las reglas de ***Star Wars: X-Wing*** y conocer la versión más reciente del reglamento y de la lista de erratas. Su tarea durante el evento consiste en facilitar el desarrollo de las partidas y resolver las disputas que puedan surgir entre jugadores. El dictamen de un juez siempre es definitivo, incluso aunque más tarde se compruebe que era erróneo.

Los jueces tienen también la responsabilidad de impartir avisos a los jugadores y decidir si alguno de ellos debe ser expulsado del evento. Los jueces deben avisar a los jugadores que infrinjan alguna de las reglas de deportividad mencionadas anteriormente. También deben avisar a los jugadores que intenten abusar del margen de error, del estado de información abierta de la partida, o que no estén contribuyendo a que la partida se desarrolle con normalidad y sin confusiones.

Los jueces deben expulsar inmediatamente a un jugador del evento si lo consideran necesario. Aquí hay unos cuantos ejemplos que pueden resultar en la expulsión inmediata del evento:

- Un jugador se enfada y amenaza o adopta una actitud violenta hacia su adversario, un espectador o cualquier otra persona.
- Un juez tiene razones para creer que un jugador está haciendo trampas deliberadamente.
- Un jugador ha recibido tres o más avisos durante el evento.

Jueces principales

En los eventos de gran envergadura, el OE debe nombrar un juez principal además de uno o más jueces normales. Si un jugador no está de acuerdo con el dictamen de un juez, puede pedir la intervención del juez principal, quien tomará la decisión final al respecto, invalidando si es necesario la de un juez normal.

© & ™ Lucasfilm Ltd. El logotipo de AMG logo es una ® de Atomic Mass Games.

VARIACIONES

SACAR LAS GARRAS

Sacar las Garras es una variante de evento que sigue todas las demás reglas de un Encuentro de Ases, con los siguientes cambios:

DURACIÓN DE LAS RONDAS DEL EVENTO

Cada ronda de evento de ***Star Wars: X-Wing*** tiene una duración variable que concede a los jugadores una cantidad concreta de tiempo para completar sus partidas. El OE debe encender el cronómetro para una ronda del evento después de que la mayoría de los jugadores hayan ocupado sus asientos y empezado los preparativos de la partida. El OE nunca debe decirle a los jugadores el tiempo restante de la partida. Si cuando se agote el tiempo para una ronda del evento hay alguna partida que todavía no ha concluido, los jugadores finalizarán su ronda de juego actual y luego calcularán sus puntuaciones. La duración básica de una ronda es de 60 minutos. Para crear una duración de partida variable, tira 1 dado de ataque y 3 dados de defensa. Si el resultado del dado de ataque es ✵ o ✷, añade tantos minutos al cronómetro como el número de ⚡ y 👁 obtenidos en los dados de defensa. Si el dado de ataque saca una cara vacía, quita tantos minutos al cronómetro como el número de ⚡ y 👁 obtenidos en los dados de defensa. Si el dado de ataque saca un 👁 no añadas ni quites minutos al cronómetro.

Las partidas terminan tras doce rondas de juego o cuando el tiempo del cronómetro se agote (lo que ocurra primero).

FASE DE PLANIFICACIÓN CON TIEMPO LIMITADO

A cada pareja de jugadores se le entrega un cronómetro al principio de cada ronda del evento. Durante la fase de Planificación de cada ronda de partida, se establecen 2 minutos de tiempo en el cronómetro y éste se enciende antes de que ningún jugador empiece a manipular sus selectores de maniobra. Al final de los 2 minutos, la fase de Planificación termina. Toda nave a la que no le haya sido asignado un selector de maniobra al final de la fase de Planificación realiza una maniobra por tensión durante su activación y debe omitir a continuación su paso de "Realizar una acción". La maniobra por tensión es una maniobra (2 ↑) blanca.

Ninguna parte de este producto puede ser utilizada sin consentimiento escrito. Atomic Mass Games y su logotipo son TM de Atomic Mass Games. Los componentes del producto pueden variar de los mostrados.

© & ™ Lucasfilm Ltd. El logotipo de AMG logo es una ® de Atomic Mass Games.