

Versión 1.0.1

Pag. 1

Todos los torneos soportados por el programa de Juego Organizado para escaramuzas de Imperial Assault, patrocinados por Fantasy Flight Games (“FFG”) y sus socios internacionales, seguirán las reglas proporcionadas a continuación.

El principio de este documento provee de niveles de juego de torneo y detalla la estructura de torneo de escaramuza de Imperial Assault. A continuación, están las reglas de construcción de ejércitos que se usarán en conjunto de la Guía de Escaramuza de Imperial Assault. Al final del documento están las reglas de conducta y componentes legales en partidas de torneo.

Todos los torneos de Imperial Assault debes jugarse como eventos de escaramuza.

REGLAS E INTERPRETACIONES.

Los torneos sancionados se jugarán usando las reglas proporcionadas por los manuales de juego y la Guía de Escaramuza de Imperial Assault, que pueden ser descargados de página de soporte de Imperial Assault en cualquier momento. Si se encuentra alguna contradicción entre uno de los manuales y la Guía de Escaramuza, la Guía de Escaramuza toma preferencia.

Las resoluciones más adecuadas y actualizadas para los componentes se pueden encontrar en las FAQs más recientes, disponibles en la página de soporte de Imperial Assault. Durante una competición, los jugadores deben remitirse a las FAQs para resolver disputas concernientes a valores impresos e iconos, o la interpretación del escrito de una carta. También, la regla de oro se aplica al interpretar los efectos e interacciones de una carta: si el texto de reglas de una carta contradice a las reglas del juego, las reglas de la carta toman preferencia.

El juez principal es la autoridad final en cuanto a interpretación de las cartas durante un torneo y puede anular las FAQ cuando descubra un descuido o error.

NIVELES DE JUEGO DE TORNEO.

Los torneos de Juego Organizado de Fantasy Flight Games se dividen en tres niveles de juego. Cada nivel indica que expectativas deben tener los jugadores, jueces y organizadores de torneo mientras estén envueltos en un torneo de Imperial Assault. Además, los niveles competitivo y premier aseguran que sin importar donde se juegue un torneo, se hará con los mismos estándares de juego y reglas que otros torneos del mismo tipo en diferentes países.

· Casual.

Los eventos casuales enfatizan la diversión y una atmósfera amistosa. Estos eventos ayudan a crear una comunidad local y son una buena manera para que nuevos jugadores experimenten su juego favorito sin preocuparse de si conocen todas y cada una de las reglas. Este nivel incluye ligas, noches de juego semanales, etc.

· Competitivo.

Los eventos competitivos requieren que los jugadores tengan conocimientos generales de las reglas del juego. Mientras que los jugadores experimentados pueden ir a estos eventos a competir por premios, los jugadores no deben ser castigados por su falta de conocimiento en los puntos más delicados de las reglas de Imperial Assault. Los jugadores pueden ir a estos eventos esperando una experiencia consistente de tienda a tienda. Este nivel incluye los Torneos

de Tienda y eventos sancionados por FFG únicos (como el Asalto a Imdaar Alfa de X-Wing del 2014).

· Premier.

Los eventos premier son del más alto nivel de competición en los torneos de Fantasy Flight Games, y todos los jugadores, jueces y organizadores de torneo implicados deben mantener los niveles más altos de conducta. Se asume que los jugadores están familiarizados con las reglas del juego, así como con las últimas FAQs y reglas de torneo, y deben esperar que todas las reglas se cumplan a rajatabla. Los Campeonatos Regionales, Nacionales y Mundiales son eventos premier.

ESTRUCTURA DE TORNEO.

Los torneos de Escaramuza de Imperial Assault se realizan con una serie de rondas de torneo de 55 minutos, más 10 minutos adicionales para preparar el mapa y despliegue. Los organizadores del torneo pueden ajustar la duración de la ronda hasta 10 minutos, con un mínimo de 45 y un máximo de 60 (más los 10 minutos de preparación), si hay la necesidad de hacer un torneo más corto o se espera que los jugadores necesiten más tiempo. Si un TO altera la duración de las rondas, debe informar a todos los jugadores previamente al torneo. Si una ronda llega al límite de tiempo y hay jugadores que siguen jugando, deben terminar la ronda de juego actual antes de terminar la partida.

Cada ronda de torneo, los jugadores consiguen puntos de torneo basados en su resultado en la partida. Después de un número de rondas predeterminado, (ver “Estructura de rondas” en la pag. 3), el jugador con más puntos es el ganador del torneo a menos que hayan rondas eliminatorias programadas.

Para torneos más largos y competitivos, habrá un corte a rondas de eliminación. En estos torneos, después de terminar las rondas de Suizo, los jugadores mejor clasificados (ya sea top 4, 8 o 16, dependiendo del número de jugadores), se jugarán rondas a eliminatoria simple para determinar el campeón del torneo. El TO debe anunciar si habrá rondas de eliminación y de cuanto será el corte antes de empezar el torneo.

· Preparación del torneo.

Antes de que empiece el torneo, el TO debe preparar mesas adecuadas para una partida de torneo. Cada mesa debe tener un espacio de 1 metro cuadrado para que los jugadores puedan preparar el mapa de escaramuza y poner sus cartas de despliegue y demás componentes. El TO debe asignar a cada mesa un número con el propósito de identificar los emparejamientos.

Pag. 2

· Procedimiento de preparación de escaramuza.

Los siguientes pasos deben seguirse antes de que el TO anuncie oficialmente el principio de una ronda de torneo:

1. El TO determina que misión jugarán todos los jugadores durante la ronda. El TO roba una carta de Misión al azar de las misiones legales para el torneo (ver “Mapas y Misiones legales” en la pag. 5) usando las reglas de la Guía de Escaramuzas de Imperial Assault. Una vez que el TO elija una misión, él pone a parte esa carta de Misión para que no pueda ser elegida una segunda vez durante las rondas de Suizo del torneo. Para torneos más largos, puede ser necesario que se repita alguna misión durante las rondas eliminatorias.

2. Cada jugador revela sus cartas de Despliegue y asigna marcadores de ID a cada grupo de despliegue. Los jugadores no revelan las cartas de su mazo de Comando.
3. Los jugadores determinan la iniciativa siguiendo las reglas de la Guía de Escaramuzas de Imperial Assault. El jugador con la iniciativa es el responsable de proveer los componentes necesarios para preparar el mapa de Misión de Escaramuza seleccionado.
4. Los jugadores se refieren al diagrama de misión de escaramuza que corresponda a la carta de Misión seleccionada para la ronda. Los jugadores usan ese diagrama para montar el mapa.
5. El jugador con la iniciativa elige una de las zonas de despliegue y despliega todas sus figuras en esa zona. Luego el otro jugador despliega todas sus figuras en la zona de despliegue contraria.
6. Cada jugador baraja su mazo de Comando y lo ofrece a su oponente. El oponente puede barajar y cortar el mazo si lo desea. Luego cada jugador roba tres cartas de su mazo de Comando.

Después de completar la preparación, los jugadores deben esperar a que el juez anuncie el principio de la ronda para empezar a jugar.

· Fin del juego.

Un encuentro de escaramuza termina de una de las siguientes formas:

1. Tan pronto como un jugador haya acumulado 40 puntos de victoria (PVs) derrotando figuras, por efectos de carta y efectos de la misión. El jugador con más PVs consigue una victoria y el contrario consigue una derrota.
2. Si todas las figuras de un jugador son derrotadas. El jugador con al menos una figura en pie consigue una victoria y el contrario consigue una derrota.
3. Después de completar la Fase de Estado de la ronda actual, si se ha terminado el tiempo. (Los jugadores pueden terminar la ronda si se avisa del fin del tiempo a mitad de ronda) Cada jugador calcula su total de PVs de derrotar figuras, efectos de misión y efectos de cartas. El jugador con más PVs consigue una victoria y el contrario consigue una derrota.
4. Un jugador concede voluntariamente su derrota en cualquier momento durante la partida. El jugador que concede recibe una derrota y el contrario consigue una victoria.

En la rara situación en la que ambos jugadores tengan el mismo número de PVs al final de la partida, el jugador con más PVs conseguidos derrotando figuras hostiles gana la partida. Si el resultado sigue siendo empate, el jugador con menos marcadores de heridas en sus figuras restantes gana. Si los jugadores siguen igualados, la partida termina en empate.

· Puntuación.

Los jugadores consiguen puntos de torneo al final de cada partida tal como sigue:

- Victoria: 3 puntos de torneo.
- Empate: 1 punto de torneo.
- Derrota: 0 puntos de torneo.

Estos puntos se usan para determinar el ganador del torneo. En caso de un evento mayor, se usan para determinar quien pasa el corte a las rondas eliminatorias.

- Desempates.

Si hay jugadores con los mismos puntos de torneo, el empate se soluciona mirando el SOS. El jugador con el SOS más alto gana el empate y se pone en la posición superior del ranking entre los empatados en puntos de torneo. El SOS es fácilmente calculable añadiendo el total de puntos de torneo de los oponentes de un jugador.

Si los jugadores siguen empatados tras calcular el SOS, el empate se soluciona mirando el SOS extendido. Para ver el SOS extendido de un jugador, hay que calcular el SOS de cada uno de sus rivales y se han de sumar los resultados. El jugador con el SOS extendido más alto gana el empate y se pone en la posición superior entre los jugadores empatados en puntos de torneo.

Si los jugadores siguen empatados tras calcular el SOS extendido, los jugadores se posicionan aleatoriamente.

Pag. 3

· Emparejamientos.

En los torneos de escaramuza de Imperial Assault se empareja a los jugadores usando el sistema Suizo. Para la primera ronda, los jugadores se emparejan al azar. Para eventos del nivel casual, los jugadores pueden pedir al TO que no se empareje a los jugadores amigos que hayan venido juntos, si es posible, para la primera ronda. Para la segunda ronda y más adelante, el jugador con mejor posición se empareja contra el segundo, el tercero con el cuarto, y así sucesivamente. Si hay un número de jugadores impar, el jugador con peor posición consigue un bye (ver "Byes" más adelante).

Mientras se realizan los emparejamientos para la segunda ronda en adelante, el TO debe asegurarse de que ningún jugador sea emparejado con otro jugador con el que ya se haya enfrentado. Si hay alguno, ese jugador se empareja con el siguiente mejor clasificado con el que no haya jugado.

· Byes.

Ocasionalmente, los torneos tienen un número impar de participantes, resultando en que un jugador no tenga oponente durante una ronda e inmediatamente sea trasladado a la siguiente ronda. Esto se llama "obtener un bye". El jugador que recibe un bye se determina al azar durante la primera ronda. En rondas sucesivas, el bye es asignado al jugador con menos puntos de torneo. En caso de un empate por la peor posición, el bye es concedido al jugador con peor SOS.

Cuando un jugador recibe un bye, se le concede una victoria para la ronda y no recibe puntos de SOS por la ronda.

- Byes especiales.

Para los Campeonatos Regionales, Nacionales y Mundiales, algunos jugadores pueden llegar al torneo con la primera ronda ganada por bye conseguido en un torneo anterior. Este bye es llamado "superbye" y se trata de forma diferente a un bye normal resultante de un número de jugadores impar.

Un jugador con un superbye consigue una victoria en la primera ronda del torneo. A parte, el jugador recibe el máximo de SOS posible como si su "oponente" hubiese ganado todas las rondas siguientes.

· Estructura de rondas.

La duración y estructura de un torneo es determinada por el número de jugadores. Para torneos casuales, los TOs pueden elegir el número de rondas si sienten que encaja mejor en las necesidades del torneo y de los jugadores.

El número de rondas de suizo sugeridas y las rondas eliminatorias para el nivel competitivo de torneos de escaramuza de Imperial Assault se indican a continuación.

Número de Jugadores	Número de Rondas	Corte
Hasta 8	3	Sin corte
9-16	4	Top 4
17-32	5	Top 8
33-64	6	Top 8
65 o más	7	Top 8

El número de rondas de suizo y de rondas de eliminación para un torneo de nivel premier de escaramuza de Imperial Assault se indican a continuación.

Número de Jugadores	Número de Rondas	Corte
Hasta 16	4	Top 4
17-32	5	Top 8
33-64	6	Top 8
65-128	7	Top 8
129-256	7	Top 16
257 o más	8	Top 16

- Rondas eliminatorias.

En torneos grandes, el TO puede “hacer un corte” después de un número de rondas predeterminado y dependiendo del tamaño del torneo (ver las tablas de “Estructura de rondas” justo encima). Para determinar qué jugadores pasan el corte, todos los jugadores son ordenados según sus puntos de torneo de mayor a menor. Si hay jugadores empatados, todos los jugadores con los mismos puntos se ordenan según su SOS. Los jugadores mejor posicionados empiezan a continuación las rondas de eliminación simple, y los demás jugadores se remueven del torneo.

Los emparejamientos de las rondas eliminatorias se determinan según el ranking de los jugadores. El jugador mejor posicionado, se empareja con el peor posicionado, el segundo mejor con el segundo peor, y así sucesivamente. Una vez emparejados, el cuadro se cierra y no se reempareja cada ronda. Cuando un jugador pierde, es eliminado del torneo. Cuando quede un solo jugador, se le proclama campeón del torneo. Si una partida termina en empate en una ronda de eliminación, el jugador con la iniciativa gana la partida. La partida final se juega sin límite de tiempo.

El TO debe anunciar si habrán rondas eliminatorias y de qué tamaño será el corte antes de empezar el torneo.

Pag. 4

- Enfrentamientos espejo.

Un enfrentamiento espejo es cuando dos jugadores emparejados usan la misma facción. Los emparejamientos de torneo no favorecen que las partidas sean contra la facción contraria, por lo que pueden suceder los enfrentamientos espejo. Si jugadores de una misma facción se emparejan para una partida, las reglas de juego normal se aplican; cada jugador puede jugar cartas con nombres únicos incluso si el oponente usa la misma carta.

Para facilitar los enfrentamientos espejo, cada jugador está obligado a diferenciar sus figuras de las del rival, incluyendo las figuras con nombres únicos. Los jugadores pueden hacer esto de varias maneras, ya sea usando los contadores y etiquetas que vienen en el juego, marcando cada grupo de despliegue con marcadores, o pintando las figuras, todos son métodos aceptables.

CREACIÓN DE EJÉRCITOS.

Cada jugador debe llevar un ejército a un torneo de Imperial Assault. Cada ejército debe seguir las reglas de creación de

ejércitos encontradas en la Guía de Escaramuzas de Imperial Assault y ha de constar solamente de figuras oficiales de Imperial Assault. Los proxies no son permitidos.

Un ejército de Imperial Assault consta de figuras y de sus correspondientes cartas de Despliegue, cualquier carta de Mejora de Escaramuza, y de un mazo de Comando de 15 cartas. El coste total de las cartas de Despliegue y de Mejoras de Escaramuza no puede sobrepasar los 40 puntos. Cada mazo de Comando debe contener exactamente 15 cartas, y el coste total de las cartas de un mazo de Comando no puede sobrepasar los 15 puntos.

Cada jugador debe enviar un listado del ejército detallando todas las cartas de Despliegue, de Mejora de Escaramuza, y de Comando al TO antes de empezar el torneo. Los jugadores deben usar ese ejército durante todo el torneo. Para torneos de nivel casual, los jugadores no necesitan enviar el listado de ejército, pero no pueden cambiar su ejército entre rondas.

Cada jugador debe llevar todos los componentes necesarios para su ejército y para las partidas. Esto incluye, pero no está limitado a, cartas de Despliegue y sus figuras correspondientes, cartas de Comando, dados, contadores y marcadores, y todas las piezas de mapa y cartas de Misión legales para cualquier misión de Escaramuza. El TO no tiene la obligación de proveer ningún componente a los jugadores.

- Modificación de componentes.

Durante partidas de torneo, se pide a los jugadores que usen los componentes incluidos en los productos oficiales de Imperial Assault (ver “Productos Legales” en la pag. 5). El juez es la autoridad final sobre la legalidad de cualquier componente en el torneo. Si un componente es considerado ilegal y el jugador no puede localizar un reemplazo adecuado, el jugador es descalificado del torneo.

Es posible que un jugador tenga múltiples copias idénticas de cartas de Despliegue en su ejército. Para evitar confusión, se requiere que cada figura sea identificada por su jugador y su grupo de despliegue. Esto puede hacerse con un marcador, etiqueta o cualquier otra forma de marcarlo.

Se alienta a los jugadores a personalizar sus ejércitos de Escaramuzas de las siguientes formas:

- Los jugadores pueden usar las etiquetas y marcadores de ID, incluidos en la caja básica de Imperial Assault, aplicando etiquetas iguales a cada figura de un grupo y colocando el contador correspondiente en la carta de Despliegue de ese grupo.
- Los jugadores pueden pintar sus figuras de Imperial Assault.
- Las cartas de Despliegue y de Misión no pueden ser alteradas, aunque pueden ser enfundadas por protección. Las cartas de Comando deben ser enfundadas, y sus fundas deben ser idénticas y sin marcas.
- Los jugadores pueden marcar otros componentes de Imperial Assault, como piezas de mapa, contadores, etc. para indicar su propiedad, pero no pueden alterarlos de ninguna otra manera.

CONDUCTA.

Se espera que los jugadores, jueces y todos los demás participantes de un torneo se comporten de forma respetuosa y profesional durante el torneo.

- Conducta no deportiva.

Se espera que los jugadores actúen de una forma madura y considerada, y que jueguen con las reglas, sin abusar de

ellas. Esto prohíbe intencionadamente el perder tiempo (stalling), tratar los componentes con excesiva fuerza, comportamiento inadecuado, tratar a un oponente con falta de cortesía o respeto, etc. Que los jugadores pacten el resultado para manipular las puntuaciones está terminantemente prohibido.

El juez principal, a su propia discreción, puede expulsar a jugadores del torneo por conducta no deportiva.

· Participación del juez.

El juez puede participar en torneos de nivel casual o competitivo de los que sea responsable, aunque solo si hay un segundo juez presente. El segundo juez debe ser anunciado al principio del torneo y es responsable de las resoluciones en las partidas que participe el juez principal. Si los jueces juegan entre ellos, el juez principal es el responsable de las resoluciones durante esa partida.

Durante torneos premier, los jueces y los TOs no pueden participar. Se espera que los jueces y TOs presten su atención completa a juzgar y organizar el evento.

Pag. 5

· Oportunidades perdidas.

Se espera que los jugadores jueguen de forma óptima, recordando realizar acciones y usando los efectos de las cartas en el momento indicado. Si un jugador olvida usar un efecto durante el momento especificado por ese efecto, no puede usarlo de forma retroactiva sin el consentimiento de su oponente. Se espera que los jugadores actúen con respeto y que no distraigan intencionadamente o den prisas a su oponente con la intención de que pierdan oportunidades.

PRODUCTOS LEGALES.

Sólo son legales para su uso en torneo los componentes oficiales de Imperial Assault. No se pueden usar reemplazos (proxies), ni de cartas, ni de figuras. Los jugadores no pueden usar los marcadores de figuras incluidos en la caja básica de Imperial Assault en torneos sancionados. Marcadores y contadores fabricados por terceros pueden ser permitidos a discreción del juez principal. En Norteamérica, los productos de Imperial Assault son legales a partir de su salida. Los jugadores de fuera de Norteamérica, deben consultar con su TO para determinar que productos son legales en torneo.

Fantasy Flight Games solo puede distribuir Imperial Assault en ciertos territorios. Como resultado de esto, FFG no da soporte a torneos en territorios donde no se vende Imperial Assault.

· Mapas y Misiones legales.

Empezando por el 1 de Marzo del 2015, los mapas legales y las misiones que los acompañan durante esta temporada son: Mos Eisley Outskirts, Massassi Ruins y Moisture Farm. Todos los torneos competitivos y premier deben usar estos mapas y sus misiones a menos que se especifique de otra forma por FFG.

Se puede acceder a este documento y a otros adecuados para el juego organizado de FFG (en inglés), desde la página de Soporte al Juego Organizado de FFG en: <http://www.fantasyflightgames.com/opsupport>.