Normativa para torneos

Versión 1.0 / En vigor a partir del 15/11/2018

Resumen de cambios de esta versión

- Los futuros cambios a este documento se enumerarán en esta sección.

Todos los cambios y añadidos al presente documento desde la versión previa aparecen en **rojo**.

Los torneos que sean parte del programa de juego organizado ("JO") para ***KeyForge***, patrocinado por Fantasy Flight Games ("FFG") y sus socios internacionales, seguirán las reglas presentadas en este documento.

Introducción

Un torneo es una competición entre jugadores de ***KeyForge***. 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 oponentes, 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 de ***KeyForge*** y el documento más reciente de fe de erratas y preguntas frecuentes; ambos están disponibles para descarga en la página web oficial de ***KeyForge***. 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. Torneos Sellados y torneos de Arconte. En los torneos Sellados, los jugadores abren un mazo de ***KeyForge*** nuevo en el evento y se les conceden únicamente unos instantes para revisarlo antes de empezar a jugar. En los torneos de Arconte, cada jugador trae uno de sus propios mazos para usarlo en el evento (aunque también puede simplemente comprar uno poco antes del evento).

Índice

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. Conducta
   1. Conducta antideportiva

III. Material para el torneo
   1. Material del organizador
   2. Material de los jugadores
      a. Mazos de los jugadores
      b. Cartas de identidad
      c. Fundas para las cartas
      d. Cartas perdidas y dañadas
      e. Fichas y cartas de Estado
   3. Productos válidos

IV. Juego de torneo
   1. Preparación del torneo
   2. Preparación de la partida
   3. Oportunidades perdidas
   4. Anotar información y consulta de material ajeno a la partida

V. Conceptos de un torneo
   1. Tiempos de ronda del torneo
   2. Emparejamientos
      a. Rondas suizas
      b. Corte de progresión
      c. Rondas eliminatorias simples
   3. Final de la partida
      a. Final de la partida al mejor de tres
      b. Tiempo agotado
   4. Puntos de torneo
      a. Procedimiento de desempate

VI. Estructuras de torneos
   1. Estructura básica
   2. Estructura avanzada
   3. Estructura personalizada

VII. Categorías de torneo
   1. Distendido
   2. Formal
   3. Preferente

Integrantes del torneo

Todas las personas que asisten a un torneo son sus participantes. 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 conoce bien las reglas y normativas 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.

Cuando un juez de mesa esté supervisando una partida o le pidan que resuelva alguna disputa, debe avisar a los jugadores cada vez que les vea aplicar mal las reglas del juego. Los jugadores disponen de una primera oportunidad para resolver entre ellos cualquier desacuerdo, pero todo jugador puede optar por solicitar a un juez de mesa que resuelva la disputa. Si un jugador lo pide, un juez principal puede revisar la decisión del juez de mesa y proporcionar un dictamen final.

Jugador

Un jugador es uno de los individuos que juega a ***KeyForge*** en el torneo. Cada jugador debe traer consigo todos los componentes que necesite para jugar una partida de ***KeyForge***. Esto incluye su propio mazo único, si se trata de un torneo de Arconte. Si se trata de un torneo Sellado, un jugador no necesita traer su propio mazo. Cuando un jugador no está participando activamente en una partida de ***KeyForge***, 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. Si un espectador cree haber presenciado un incumplimiento de las reglas en una partida que está contemplando (y no se trata de una oportunidad desperdiciada), puede comunicárselo a un encargado.

Participación de los encargados

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

Los encargados del torneo no pueden participar como jugadores en eventos formales ni preferentes. En tales eventos se espera que dediquen toda su atención a la organización y desarrollo del torneo. Consulta la última página de este documento para una descripción más detallada de las distintas categorías de 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 reglas allí donde se descubra algún error.

Conducta antideportiva

Los jugadores de un torneo deben comportarse con madurez y consideración, acatando las reglas sin abusar de ellas. Queda 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 oponente de forma descortés o irrespetuosa, hacer trampas, etcétera. Confabularse con los oponentes para afectar a las puntuaciones está terminantemente prohibido. Maltratar, manipular, dañar o destruir de forma intencionada las cartas o los componentes de otro jugador es motivo para la inmediata expulsión del torneo.

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 y asientos para todos los jugadores. El organizador debería identificar estas mesas con números o mediante cualquier otro sistema para que los jugadores puedan localizar sus asientos fácilmente al comienzo de cada ronda de torneo.

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 de ***KeyForge***, las normativas de torneo de ***KeyForge*** (el presente documento) y cualquier otro documento que sea relevante para el evento. La mayoría de estos documentos pueden descargarse de la página oficial de ***KeyForge***.

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 ***KeyForge***. Esto incluye fichas de Ámbar, fichas de Daño, una carta de Registro de cadenas y cartas de Estado. En el caso de los torneos de Arconte, los jugadores deben además traer sus propios mazos únicos con sus cartas de identidad.

Mazos de los jugadores

Cada mazo de ***KeyForge*** es único, y no está permitido ningún modo de construcción de mazos por parte de los jugadores. Un jugador que intente alterar el contenido de su mazo, de modo que no se corresponda con lo que se describe en su carta de identidad, no podrá participar en un torneo de ***KeyForge***. Si, en el transcurso del torneo, se descubre que un jugador ha alterado su mazo, queda descalificado y su oponente se anota una victoria en la ronda en la que participaba.

Cada jugador debe usar el mismo mazo durante todo el torneo.

NOTA: Los mazos de Señorita Ónice Censorius y Radiante Argus el Supremo son los dos mazos introductorios incluidos en la caja Básica de *KeyForge*. Estos mazos no pueden usarse en torneos porque no son únicos.

Cartas de identidad

Cada mazo de ***KeyForge*** tiene una carta de identidad que incluye el nombre del mazo y una lista de todas las cartas que contiene. La carta de identidad de un jugador debe permanecer a la vista y estar accesible en todo momento. **Los jugadores solo pueden consultar la lista de sus oponentes antes de empezar la partida** (con el límite de tiempo estándar de 2 minutos).

Todo jugador debe presentar la carta de identidad de su mazo para poder registrarse en un torneo de ***KeyForge***. Si un jugador no puede presentar su carta de identidad, el mazo asociado a ella no es válido y no puede usarse en el torneo.

Fundas para las cartas

En los torneos preferentes es obligatorio utilizar fundas protectoras opacas. Todas las cartas de un mismo mazo deben ser idénticas en cuanto a tamaño, color, textura y estado. En los torneos distendidos y formales, los jugadores pueden usar fundas transparentes, aunque en tal caso los jugadores deben asegurarse de que los dorsos de las cartas no presentan marcas distintivas. Si lo considera necesario, en estos eventos el organizador podría solicitar que se usen fundas opacas con un determinado mazo. No os obligatorio usar fundas para las cartas de identidad. Los jugadores deben traer algunas fundas de repuesto por si una funda se rompe o queda inutilizable de cualquier otro modo durante un torneo.

Dada la naturaleza de la mecánica de mazos únicos de ***KeyForge***, un jugador puede consultar el nombre de mazo impreso en el anverso de cualquier carta en cualquier momento. Si el nombre de mazo de una carta no coincide con el nombre del mazo que se está usando, se considera alteración de los contenidos del mazo, y el jugador que esté usando el mazo infractor queda descalificado, otorgando una victoria en la ronda a su oponente.

Cartas perdidas y dañadas

Los jugadores deben poner un cuidado extremo en no perder cartas de su mazo. Dada la naturaleza de la mecánica de mazos únicos de ***KeyForge***, no es posible conseguir cartas sustitutas para cartas perdidas. Cualquier jugador que descubra que le falta una carta al comienzo de una ronda deberá notificárselo a un organizador. El encargado concederá al jugador una breve extensión del tiempo de su partida para que busque la carta entre sus pertenencias. Si el jugador no logra encontrar la carta en el plazo dado, deberá declararse derrotado en esa partida. Si el jugador no logra encontrar la carta antes del comienzo de la siguiente ronda, deberá ser eliminado del torneo.

Si un jugador descubre durante una partida que le falta una carta del mazo que está usando, debe declararse derrotado en esa partida. Si la carta simplemente se cayó al suelo por un descuido, se le dará un aviso al jugador, se le permitirá que solucione el problema y podrá reanudarse la partida.

Si la carta de un jugador resulta dañada en el transcurso de un torneo, podrá usarse, a discreción de un encargado, una carta sustituta. Uno de los encargados creará la carta sustituta, en la que incluirá el nombre de la carta y cualquier información que ya no sea legible o que no siga disponible en la carta dañada, además del nombre del encargado que creó la carta y la fecha en que ha sido creada. La carta original debe mantenerse boca abajo y cerca, de forma que esté disponible para ser consultada cuando se juegue la carta sustituta.

Fichas y cartas de Estado

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.

Normalmente, los jugadores utilizan como indicadores las fichas de cartón incluidas en productos oficiales. 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 oponente del propietario de ese indicador presenta alguna objeción.

NOTA: No está permitido el uso de dados de ninguna clase en las partidas de Juego organizado de *KeyForge*.

Como ocurre con las fichas, se usan cartas de Poder o Aturdimiento como indicadores de determinada información en el transcurso de una partida. Los jugadores pueden usar otros componentes (excepto dados) para representar estas cartas, y de nuevo el juez principal tiene la potestad de determinar la validez de cualquier componente sustituto y su uso razonable.

Productos válidos

Los jugadores solamente pueden utilizar componentes oficiales de ***KeyForge*** para las partidas de torneo, con las siguientes excepciones en cuanto a componentes de terceros:

- Fichas que no tapen la información de las cartas.
- Cartas de Poder/Aturdimiento que sean claramente distinguibles.
- Fichas de Llave de color rojo, azul y amarillo que presenten diferencias perceptibles a simple vista entre su cara "A" y "B".
- Una carta de Registro de cadenas y su ficha asociada, siempre que la primera sea claramente legible y no omita ninguna información que se proporcione en el componente oficial.

Es responsabilidad del juez principal determinar la validez de cualquier ficha cuestionable producida por terceros. No se permite el uso de cartas sustitutas a menos que sea según lo estipulado en el apartado "Cartas perdidas y dañadas" en la página 5.

Todas las cartas de Estado, fichas y otros componentes promocionales entregados en eventos o torneos son válidos en todos los torneos en los que la versión original de dichos componentes sea válida.

En España, todos los productos son válidos a partir de su fecha de publicación para todos los torneos.

Juego de torneo

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

Preparación del torneo

Antes de que empiece el torneo, el organizador debe colocar mesas válidas para partidas de torneo. Los jugadores deberían tener suficiente espacio en la mesa para colocar cómodamente todas las cartas y fichas necesarias para jugar una partida. Además, el organizador debe comunicar claramente y con suficiente antelación los detalles del torneo 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 sus fichas de Daño, fichas de Ámbar y cartas de Estado a su alcance cerca de su zona de juego.
2. Cada jugador coloca su mazo, carta de identidad y tres fichas de Llave como prefiera, siempre que quede claro para su oponente dónde se encuentran todos los componentes.

3. El jugador inicial no puede determinarse por acuerdo entre los jugadores, sino que debe usarse un método aleatorio, como lanzar una moneda ("cara, empiezo yo, cruz, empiezas tú", por ejemplo). Un juez de mesa puede realizar este paso si lo solicitan los jugadores. Si esta partida es parte de una serie de partidas entre los dos mismos oponentes, en cada partida después de la primera, el jugador que perdió en la partida anterior elige quién es el jugador inicial.
4. Cada jugador baraja concienzudamente su mazo, y luego se lo ofrece a su oponente, quien puede volver a barajarlo si lo desea. Una vez que el oponente haya tenido ocasión de barajar el mazo de su oponente, cada jugador coloca su mazo en su zona de juego.
5. El jugador inicial roba una mano inicial de siete cartas, mientras que el otro jugador roba una mano inicial de seis cartas.
6. Cada jugador, empezando por el inicial, tiene la oportunidad de devolver su mano inicial a su mazo y barajarlo, en lo que se conoce como "mulligan". Si un jugador decide hacer mulligan, a continuación roba una nueva mano inicial con una carta menos que antes.

Una vez que los jugadores han completado estos pasos, deben 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.

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

Anotar información y consulta de material ajeno a la partida

Durante una ronda de torneo, los jugadores no pueden anotar 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 ***KeyForge***, aquellos procedentes de un producto de ***KeyForge*** 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 ***KeyForge***.

Tiempos de ronda del torneo

Cada ronda de torneo de ***KeyForge*** 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, se determina un ganador según las reglas del procedimiento de "Fin de la partida" de la página 8. La duración de una ronda de torneo varía según el tipo de ronda y el formato.

ARCONTE

- *Rondas suizas y rondas eliminatorias simples de una sola partida:* 35 minutos cada una.
- *Ronda eliminatoria simple de una sola partida final:* 50 minutos.
- *Rondas suizas y rondas eliminatorias simples al mejor de tres (excepto la final):* 90 minutos cada una.
- *Ronda eliminatoria simple al mejor de tres final*: 120 minutos.

SELLADO

- *Rondas suizas y rondas eliminatorias simples de una sola partida:* 45 minutos cada una.
- *Ronda eliminatoria simple de una sola partida final:* 60 minutos.
- *Rondas suizas y rondas eliminatorias simples al mejor de tres (excepto la final):* 100 minutos cada una.
- *Ronda eliminatoria simple al mejor de tres final*: 125 minutos.

Emparejamientos

Cada ronda de torneo, los jugadores son emparejados con un oponente contra el que juegan entre una y tres partidas de ***KeyForge***. El método de emparejamiento y el número de rondas 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 oponente. El jugador que recibe un bye se anota una victoria en esa ronda del torneo. Las reglas respecto a cuándo debe asignarse un bye a un jugador se explican más adelante en las secciones relevantes.

Los jugadores no deben ser emparejados contra el mismo oponente 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, quién 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 pueden reincorporarse a un evento únicamente durante la misma etapa 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 ***KeyForge*** utilizan un sistema de emparejamiento de oponentes 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, de una partida o al mejor de tres, 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 8).

Durante la primera ronda de emparejamientos suizos, cada jugador se enfrenta a un oponente 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 demás jugadores de este segundo grupo. Este procedimiento se repite hasta que todos los jugadores hayan sido emparejados.

Ejemplo de emparejamiento: *Alberto, Eli y Chema tienen 5 puntos de torneo cada uno, la mayor puntuación de todos los participantes del torneo. Alberto se empareja con Eli. Como no hay más jugadores con 5 puntos, Chema se empareja con un jugador al azar del grupo con la segunda mayor puntuación de torneo: en este caso, los jugadores con 4 puntos. Irene sale elegida al azar de entre el grupo de jugadores con 4 puntos de torneo y la emparejan con Chema.*

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.

Corte de progresión

Muchos torneos de ***KeyForge*** 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 del 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 y será considerado como el jugador con la clasificación más baja de los que pasan el corte. Esto solo se aplica si ambas etapas tienen lugar el mismo día, a menos que el organizador decida lo contrario.

Ejemplo de abandono de un jugador: *Nicolás finaliza en sexto lugar las rondas suizas de un torneo y forma parte de los 8 mejores jugadores, pero por desgracia, le surge una emergencia familiar antes de que empiecen las rondas eliminatorias simples. Nicolás informa al organizador de que va a abandonar el torneo y se marcha del recinto. El organizador avisa inmediatamente a Nano, 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. Nano acepta 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 Nicolás). A continuación el organizador empareja a estos ocho jugadores basándose en sus nuevos puestos en la clasificación.*

Una vez haya empezado la siguiente etapa del torneo, no podrán incorporarse nuevos jugadores, incluso si alguien abandona. Si un jugador abandona durante las rondas eliminatorias, el oponente del jugador recibe un bye en esa ronda.

Rondas eliminatorias simples

En muchos torneos de ***KeyForge*** 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. Durante las rondas eliminatorias, los jugadores juegan a una partida 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 n.º 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 n.º 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 demás jugadores al azar. Asigna aleatoriamente un número de partida (empezando por la Partida n.º 1) a cada emparejamiento y jugador con un bye.

En las siguientes rondas eliminatorias, empareja al ganador de la Partida n.º 1 con el ganador del último emparejamiento (la partida con el número más alto). Este emparejamiento será la nueva Partida n.º 1. 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 las rondas eliminatorias simples hayan empezado, el oponente actual de ese jugador (o su siguiente oponente, si el jugador abandona entre rondas) recibe un bye para esa ronda.

Final de la partida

Cada ronda de torneo suizo y algunas rondas eliminatorias simples constan de una partida, y al ganar de dicha partida es el ganador de la ronda. Algunas rondas eliminatorias simples se componen de dos o tres Partidas: el primer jugador que gane dos partidas gana la ronda. Una partida termina de una de las siguientes formas:

- **Tres Llaves forjadas:** Un jugador consigue forjar tres Llaves antes que su oponente.
- **Se acaba el tiempo:** Si se anuncia que se ha alcanzado el límite de tiempo de una ronda de torneo y ninguno de los jugadores tiene tres Llaves forjadas, se siguen las reglas que se explican más adelante en la sección "Tiempo agotado" para determinar el ganador.
- **Rendición:** Un jugador admite voluntariamente su derrota en cualquier momento de la partida. El jugador que se ha rendido se anota una derrota, y su oponente se anota una victoria.

Final de la partida al mejor de tres

Cuando una partida finaliza en una ronda al mejor de tres en rondas eliminatorias simples, a menos que un jugador haya ganado dos partidas de la ronda, ambos jugadores empiezan a preparar una nueva partida (como se describe en la sección de "Preparación de la partida" de la página 5). El jugador que perdió la anterior partida elige quién será el "jugador inicial".

Si se anuncia que se ha alcanzado el límite de tiempo al final de una ronda al mejor de tres y los dos jugadores han ganado el mismo número de partidas (cero o una), siguen los pasos descritos más adelante en la sección Tiempo agotado. De lo contrario, el jugador que haya ganado la primera partida de la ronda se anota la victoria para la ronda entera y su oponente se anota una derrota.

Tiempo agotado

Cuando se anuncia que se ha alcanzado el límite de tiempo de la ronda, el jugador que esté jugando el turno en curso termina su turno. Si dicho jugador no alcanza la victoria para cuando acabe el turno, su oponente puede jugar un último turno.

Si ninguno de los jugadores ha alcanzado la victoria (es decir, ha forjado tres Llaves) al final del último turno del oponente, deben seguirse los pasos que se detallan a continuación para determinar el jugador que se anota una victoria en la partida en curso. El oponente del jugador se anota una derrota. Si finaliza una ronda eliminatoria simple al mejor de tres y solo un jugador ha ganado una partida en la ronda, el jugador que ha ganado una partida se anota la victoria, y los jugadores no siguen los pasos descritos a continuación.

NOTA: Estos pasos tienen lugar en una fase de desempate posterior a la partida. Mientras se siguen estos pasos, no se considera que ninguno de los jugadores esté jugando su turno.

1. Cada jugador que tenga 6 o más Æmbar forja 1 Llave (retirando los 6 Æmbar de su reserva como de costumbre). **Las cartas que afectan a los costes de Æmbar no tienen efecto durante este paso. Cada jugador puede forjar solamente 1 llave en este paso**.
2. El jugador con más Llaves forjadas es el ganador. Si hay un empate, se continúa con el paso 3.
3. El jugador con más Æmbar restante en su reserva es el ganador. Si sigue habiendo un empate, se continúa con el paso 4.
4. Cada jugador elige una de sus Casas. A continuación, cada jugador calcula el total de criaturas aliadas que tiene en juego de esa Casa y le suma la cantidad de bonificación de Æmbar procedente de las cartas de esa Casa que sigan en su mano. Este es el "Æmbar potencial" del jugador. El jugador con más Æmbar potencial es el ganador. Si sigue habiendo un empate, se continúa con el paso 5.
5. El jugador inicial es el ganador.

Ejemplo de fin de la partida: *Se anuncia que se ha alcanzado el límite de tiempo de la ronda. Después de acabar sus últimos turnos, ni Toni ni Fernando tienen tres Llaves forjadas. Por tanto, siguen las reglas de tiempo agotado. Toni tiene una Llave forjada y 9 Æmbar; Fernando tiene dos Llaves forjadas y 3 Æmbar. Siguiendo el paso 1, Toni forja de inmediato una Llave y retira 6 Æmbar de su reserva. Ahora tanto Toni como Fernando tienen dos Llaves forjadas y 3 Æmbar en sus respectivas reservas. Por tanto, continúan con el paso 4.*

Toni elige Brobnar y Fernando elige Marte. Toni tiene 4 criaturas Brobnar en juego y 4 cartas Brobnar en la mano que le dan bonificación de Æmbar, con lo que su Æmbar potencial es 8. Fernando tiene 6 criaturas de Marte en juego y una carta de Marte en la mano que le da bonificación de Æmbar, con lo que su Æmbar potencial es 7. Toni tiene más Æmbar potencial, así que él se anota una victoria y Fernando 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:

- Victoria = 1 punto de torneo
- Derrota = 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 oponentes:** La calidad de los oponentes de cada jugador se calcula dividiendo los puntos de torneo totales de cada oponente entre el número de rondas que ha jugado ese oponente; luego se suman los resultados de cada oponente 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 oponentes 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 oponentes 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 oponentes ampliada:** La calidad de los oponentes ampliada de un jugador se calcula sumando la calidad de los oponentes de cada oponente y luego dividiendo entre el número de oponentes a los que se ha enfrentado el jugador. El jugador que se ha enfrentado a los oponentes de mayor calidad ampliada 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 oponentes ampliada 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 ***KeyForge*** 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.

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 ***KeyForge***. 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. El formato distendido se utiliza para eventos de campeonatos de tiendas.

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 cometer errores de juego por descuidos. De estos eventos cabe esperar un entorno amistoso pero competitivo. El formato formal se utiliza 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 versión más reciente del reglamento del juego y las normativas de torneos. Estos eventos ofrecen un entorno de juego imparcial y competitivo.

Este documento y otras guías para el juego organizado de KeyForge pueden descargarse desde nuestra página oficial en: **FantasyFlightGames.es**

Este documento puede imprimirse o fotocopiarse para uso personal.

© 2018 Fantasy Flight Games. ***KeyForge***, el logotipo de Unique Game y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games.