



Reglas para torneos

Sistema: Torneo suizo compensado. La designación del rival en cada ronda depende de la puntuación de cada jugador en ese momento y tanto el vencedor como el vencido en una partida pueden recibir puntos. Más información en http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_suizo

Número de participantes y rondas: El número de participantes debe ser igual o menor a 2 elevado al número de rondas. Ejemplo:

- De 5 a 8 participantes, 3 rondas.
- De 9 a 16 participantes, 4 rondas.
- De 17 a 32 participantes, 5 rondas.
- De 33 a 64 participantes, 6 rondas.
- De 65 a 128 participantes, 7 rondas, etc.

Es recomendable al menos 8 participantes y un mínimo de 3 rondas con un duración máxima de 1 hora por ronda (por partida).

Modo de juego: Es la organización del torneo la encargada de determinar y avisar a los participantes con suficiente antelación el modo de juego en el torneo: Básico, por Facciones o Libre. De él depende la configuración de mazo que cada participante puede usar en las partidas. Antes de la partida, el árbitro debe comprobar los mazos para evitar que existan ID repetidos. En el modo de torneo Libre, también es posible que la organización pueda determinar el jugar con o sin monolitos.

Emparejamiento de rivales (pareo): El principio básico de funcionamiento consiste en enfrentar a cada competidor con un oponente de su misma puntuación en cada ronda. Si no es posible asignar un oponente de su misma puntuación se le asigna al que tenga la puntuación más cercana y que todavía no se hayan enfrentado.

La lista de participantes y los emparejamientos iniciales se realizan de forma aleatoria. Dos jugadores solo pueden ser enfrentados una vez en cada torneo, salvo desempate final.

Puntuación: El ganador de cada partida siempre ganará 3 puntos de torneo. El perdedor, ganará 1 punto de torneo si su diferencia en la partida con respecto al ganador ha sido de 0 a 10 puntos de recursos en bajas y 0 puntos si la diferencia es de 11 o +. A la hora de comunicar el resultado de la partida a la organización o mesa arbitral, se le indicará siempre el total del marcador en recursos de cada jugador. En caso de empate ambos jugadores recibirán 1 punto de torneo. Si los jugadores son impares y el último no puede ser emparejado pasará a la siguiente ronda como si hubiera ganado.

Determinación del ganador: Ganará el torneo aquel jugador que más puntos haya acumulado. En caso de empate ganará aquel jugador que haya acumulado durante todo el torneo más puntos de victoria, entendiendo por estos los puntos en bajas del vencedor menos los puntos en bajas del vencido en cada partida. *Ejemplo: Una partida termina 50-35. Los jugadores consiguen entonces 3 y 1 puntos de torneo respectivamente. Pero además el ganador suma a su marcador 15 puntos de victoria (50-35) que le vendrán bien por si empatara a puntos de torneo al final con otro jugador.*

Resolución de conflictos:

- El árbitro debe revisar los mazos de los jugadores para comprobar que no hay IDs repetidos. Si al terminar la partida, de todas formas, se descubriera que un jugador ha hecho trampas y tiene dos o más cartas con el mismo ID, el resultado de la partida quedaría anulado y se otorgaría victoria directa para su rival.
- En caso de que algún jugador pierda tiempo de forma deliberada, el árbitro siempre tiene el poder de penalizarlo con la partida o la expulsión del torneo si fuera necesario.
- En caso de que un jugador cuente o administre mal sus recursos en una ronda, su contrincante tiene derecho a eliminarle tropas a su elección en el campo de batalla hasta cubrir el desfase de recursos producido.
- En caso de falta de deportividad, malos modales, insultos o mal comportamiento, el árbitro o la organización tienen derecho a penalizar al jugador con esa partida o expulsarlo del torneo si fuera necesario.
- En caso de que un jugador sea descalificado, expulsado o su partida sea anulada por trampas, el resultado de la partida será automáticamente de 3-0 a favor de su rival, que además ganará 15 puntos de victoria.