

# REGLAS DEL TORNEO WEISS SCHWARZ

-Torneo de Nivel 1: Torneo de ambiente amigable y casual. Puede haber jugadores nuevos, por lo tanto los arbitros seran menos estrictos, e instruiran a los jugadores en caso de cometer una infracción.

-Torneo de Formato Libre: Se permiten mazos con cartas de series diferentes y cartas PR.

-Los organizadores del Nippon-Ku pueden participar si lo desean, excepto el/los arbitro/s.

## 1. Cartas

### 1.1. Legalidad de las cartas

-Los jugadores que utilicen fundas, deben usar fundas opacas de manera que no se pueda apreciar diferencias entre cartas desde el reverso o los laterales.

-Todas las fundas deben ser iguales.

-En caso de detectar una carta que no cumpla estos criterios, se prohibirá su uso.

-Se permite utilizar 3 modalidades de "chuletas" de traducción si se juegan cartas japonesas:

1. Dentro de las fundas.

2. Un documento impreso con la traducción de cada carta.

3. Consulta web en Hearth of the Cards o Little Akiba a través de un smartphone.

-El texto de las "chuletas" debe incluir la información correcta de la carta, y no impedir la visibilidad de información que no esté incluida en la "chuleta".

-La veracidad de la traducción, es responsabilidad del jugador, y cualquier infracción en este aspecto no será perdonada.

-Toda la información de la carta necesaria para la partida debe ser legible por todos los jugadores. Si cualquier firma, dibujo o modificación oculta cualquier información necesaria, esa carta será prohibida.

-Si un jugador usa una carta con una errata y hace uso de ella, será penalizado. Las cartas se tratan con el texto más actualizado. Si cualquier errata es anunciada por Bushiroad, será aplicada.

Consulta las erratas en <http://ws-tcg.com/en/rules/errata/>

-Las cartas serán revisadas por el arbitro antes del comienzo.

### 1.2. Posición de las cartas

-Los jugadores deben mantener todas las cartas en su mano por encima del nivel de la mesa.

-Los jugadores no tienen permitido mover cartas en su mano por debajo del nivel de la mesa.

-Las cartas que no se van a usar en la partida no deben estar sobre la mesa.

### 1.3. Cartas comodín

-Solo los arbitros pueden hacer cartas comodines. Si se detecta una carta doblada o distinguible de las demas en caso de no usar fundas, se creará una carta comodín. Cuando un arbitro hace una carta comodín, la original se quedará en la mesa pero fuera y lejos del Deck.

### 1.4. Mezcla y corte

-Los Decks deben ser barajados para aleatorizar apropiadamente las cartas.

-Los jugadores deben barajar a la vista de los oponentes.

-Los jugadores deben dar la opción de cortar a su oponente o si lo prefiere, al arbitro.

-Si un jugador piensa que el mazo que va a cortar no esta debidamente aleatorizado, puede pedir al otro jugador que vuelva a barajar o pedir a un arbitro que determine si esta bien aleatorizado.

## 2. Desarrollo del Torneo

Si el número de participantes es 8, se realizará el torneo con el método de Eliminación doble, de lo contrario se realizará siguiendo el metodo de Ronda Suiza

### 2.1. Eliminación Doble

-Cuando un jugador pierde **2 veces** es eliminado del torneo.

-Los jugadores son emparejados al azar en la primera ronda. En las siguientes seran emparejados de acuerdo a la tabla.

-Cada ronda constará de una sola partida.

- Cada ronda dura 30 minutos. Excepto la final que no tendrá límite de tiempo.
- Si al finalizar los 30 minutos no se ha terminado la partida, el jugador en turno tiene derecho a acabar su turno. Entonces el jugador con mayor nivel pierde la partida; si tienen el mismo nivel el jugador con más cartas en el clock pierde la partida; si tienen las mismas cartas en el clock será un empate.

## **2.2. Ronda Suiza**

- Los jugadores son emparejados al azar en la primera ronda. En las siguientes serán emparejados de acuerdo a sus puntos. Los emparejamientos no se repetirán.
- El jugador que gana la ronda gana 3 puntos, el perdedor 0. En caso de empate ambos ganan 1.
- Cada ronda constará de una sola partida. Si se considera oportuno el árbitro podrá modificar el número de partidas por ronda.
- Cada ronda dura 30 minutos
- Si al finalizar los 30 minutos no se ha terminado la partida, el jugador en turno tiene derecho a acabar su turno. Entonces el jugador con mayor nivel pierde la partida; si tienen el mismo nivel el jugador con más cartas en el clock pierde la partida; si tienen las mismas cartas en el clock será un empate.

### **2.2.1 Número de Rondas**

2 - 4 jugadores: 3 rondas con emparejamientos repetibles

5 - 8 jugadores: 3 rondas

9 - 16 jugadores: 4 rondas

17 - 32 jugadores: 5 rondas

33 - 64 jugadores: 6 rondas

Si se considera oportuno el árbitro podrá modificar el número de rondas.

## **3. Otras reglas**

- No se permiten cambiar de Deck ni las cartas en este durante el torneo.
- Los jugadores no pueden pactar un empate.
- Un jugador puede decidir rendirse, pero solo antes de terminar la partida.
- En caso de ausencia de un jugador se esperará 5 minutos, si no se presenta perderá esa ronda.