

Reglas del I Campeonato de España de Sekigahara

A – INTRODUCCIÓN.

Estas reglas de campeonato son válidas para el Campeonato de España de Sekigahara (CES) a celebrar el sábado 21 de septiembre de 2019 en Zaragoza con ocasión de la convención Batalladores 2019 y en el espacio provisto por la organización de dicho evento.

B – TRANSCURSO DEL CAMPEONATO.

El torneo emplea el juego *Sekigahara* de la editorial GMT en cualquiera de sus ediciones y la última versión de las reglas de juego, que marca una diferencia en el despliegue inicial entre la primera y la segunda ediciones. Aparte de esto, en el despliegue inicial se colocan 3 en lugar de 4 bloques de cada bando en la casilla de reclutamiento, más los que correspondan por la puja de bando (ver apartado C), más abajo).

El torneo se jugará en tres o cuatro rondas (dependiendo del número de participantes) eliminatorias, siempre y cuando se cubra un cupo mínimo de 8 participantes. Con entre 8 y 15 participantes habrá dos rondas eliminatorias, y tras ellas la final. Con 16 participantes se jugarían 3 rondas eliminatorias y la final. Consultar más abajo para los desempates y el horario del campeonato.

En la 1ª ronda eliminatoria cada participante se sentará en una mesa frente a un jugador escogido por sorteo al inicio del torneo. Con 8 ó 16 participantes todo ganador en la 1ª ronda pasa a 2ª ronda. Con 9-15 participantes sólo 4 ganadores pasan a segunda ronda, determinando aquellos que pasan según los criterios descritos más abajo en D) Desempates. Con 8-15 participantes, los 2 ganadores de la 2ª ronda son los finalistas. Con 16, los 4 ganadores de la 2ª ronda pasan a 3ª ronda, de la cual saldrán los 2 finalistas. En la partida final entre los finalistas se decide el ganador del campeonato.

El horario para las rondas clasificatorias se anunciará en las reglas específicas (Sección I). Se ruega que los jugadores sean puntuales. No presentarse a tiempo puede suponer la descalificación automática.

El ganador del torneo recibirá como premio dos bolsas de tela con los blasones de Ishida Mitsunari y Iyeasu Tokugawa, que podrá usar para su propia copia del juego y dónde deberá introducir las manos y alzar en señal de victoria en la ceremonia final.

Otros premios y distinciones se dejan a discreción de la organización de Batalladores 2019.

C – PUJA DE BANDOS.

Una vez los contendientes se han sentado a la mesa, es preciso decidir con que bando juega cada uno. Para ello se lleva a cabo una puja con el siguiente procedimiento (de nuevo descrito en las reglas del WBC, <http://boardgamers.org/yearbkex/skpgge.htm>).

Se determina al azar quien comienza la puja. Ese jugador declara un bando de preferencia y un número de bloques que puede ser 0. Su adversario decide si acepta, o si desea pujar un número mayor de bloques por controlar el mismo bando que ha declarado su adversario. En este caso la vez pasa al pujante inicial que debe decidir si sube la puja o se planta. Y así sucesivamente, cambiando de jugador hasta que uno de los dos gana la puja y se lleva el bando que ha escogido, mientras que su adversario toma el otro bando añadiendo a su caja de reclutamiento el número de bloques de la puja del ganador.

Ejemplo: Pedro y Juan compiten en la misma mesa. Pedro inicia la puja con 0 bloques por Tokugawa. Juan sube la puja a 1 bloque. Pedro a su vez la sube a 2 bloques. Juan se planta. Pedro se queda con Tokugawa (negro) con los 3 bloques iniciales en reclutamiento, mientras que Juan se queda con Mitsunari (amarillo) con 5 bloques en reclutamiento.

D – DESEMPATES.

Los empates entre jugadores ganadores se resolverán al final de la primera ronda empleando el siguiente orden, usado en la WBC:

1. Número de rondas jugadas. Cuantas menos, mejor. Si hay empate:
2. Victoria súbita (por muerte de líder, toma del castillo de Osaka, descalificación, o haber agotado tiempo). El jugador que ha logrado la victoria súbita supera al que haya ganado por puntos. Si todos ganaron por victoria súbita:
3. La cantidad de puntos de victoria al final de la partida, menos los obtenidos por el oponente de la partida. Si hay empate:
4. Pasa el jugador que ganó con el bando Ishida Mitsunari (amarillo). Si todos ganaron con el mismo bando:
5. Se desempata a suertes (arrojando una moneda, sacando cartas, etc...)

En la final:

Se sigue el mismo procedimiento indicado arriba para los desempates en primera ronda, deteniéndose en el punto 4.

E- FAIR PLAY Y CONDUCTA DURANTE EL CAMPEONATO.

Aunque se trata de un torneo, se espera de los jugadores que se diviertan y muestren especial consideración hacia los participantes noveles. Todos los jugadores han de trabajar juntos para conseguir:

- Que haya una atmósfera agradable aunque competitiva en la mesa de juego.
- Que se emplea el reloj de forma correcta durante el transcurso de la partida.
- Que se evitan o corrigen rápidamente errores con las reglas del juego.
- Que las cartas de cada bando se mantienen separadas.
- Que las piezas se mueven acorde con el reglamento del juego.
- Que las fichas de control de objetivos se colocan y retiran correctamente.
- Que se cuenta correctamente el punteo durante las batallas.

Además:

1. Cada jugador ejerce soberanía completa sobre sus propios movimientos y acciones durante la partida. .
2. Está **estrictamente prohibido** para jugadores tanto como para espectadores hacer comentarios sobre la partida en curso. No puedes declarar tus intenciones, ni hacer propuestas conjuntas , ni revelar el contenido de tu mano, ni comentar estrategias o táctica de ningún tipo. Cualquier charla acerca de la partida en curso habrá de aguardar a la conclusión de la misma. **El incumplimiento de esta regla puede llevar consigo la descalificación inmediata**, concediéndose al oponente la victoria súbita.

3. Las piezas deberían moverse de forma lenta y deliberada a fin de evitar errores y ambigüedades.
4. El movimiento de una pieza puede ser corregido siempre y cuando no haya concluido la fase de movimiento actual, y únicamente si no hay duda acerca de si la posición final de la pieza se hubiera podido alcanzar a través de un movimiento legal.
5. Cuando los jugadores adviertan que accidentalmente pasaron por alto algún aspecto de las reglas (tanteo en una batalla, bloques eliminados, espacios movidos, etc.) ha de llevarse a cabo inmediatamente la corrección debida si la configuración de las piezas permite realizarlo sin ambigüedades. Sin embargo, si el jugador afectado ya ha completado su *siguiente* fase, se mantiene la situación presente del tablero. Es decir, no puedes corregir errores u omisiones de las reglas de tu propio turno si ya has completado tu turno siguiente al del error.
6. Similarmente, cuando los jugadores adviertan que accidentalmente olvidaron marcar una conquista, ésta ha de ser corregida inmediatamente si dicha conquista sucedió de sin lugar a dudas y si el otro bando no ha acabado aún su siguiente fase de movimiento.
7. La jugada legal de una carta no puede ser revocada. Una carta sobre la mesa es una carta jugada. “Carta en la mesa, presa”.
8. Lo mismo se aplica al despliegue de bloques en batallas. El despliegue de un bloque en batalla no puede ser revocado.
9. De acuerdo con las reglas de juego, las cartas ***han de ser jugadas de una en una antes de desplegar el bloque (o bloques)*** correspondiente(s) durante los combates. Acto seguido se despliega el bloque (o bloques) correspondiente(s) a la carta jugada e inmediatamente se marca el tanteo de combate en la pista que hay a un lado del mapa. Este procedimiento se sigue tanto para batallas campales como para asedios.
10. Al final del combate, los jugadores pueden examinar brevemente las cartas que acaban de ser jugadas por ambos bandos.
11. Acto seguido las cartas jugadas se colocan cara arriba en el descarte en el orden deseado por el jugador a cuyo bando pertenecen.
12. No se permite: a) inspeccionar ninguno de los mazos, ni siquiera el descarte, de ningún jugador; b) esconder tu mano de cartas (por ejemplo, debajo de la mesa) excepto de forma breve para reordenarlas; c) anotar las disposiciones de tropas de los oponentes, las cartas jugadas, o cualquier otro tipo de anotación o ayuda para la memoria.
13. Si existe alguna disputa acerca de una regla del juego, del torneo, o de una posible violación del reglamento, los jugadores deberían convocar al jurado si al menos uno de ellos cree que esto es necesario.
14. A menos que se les convoque de forma específica como tales, los miembros del jurado son meros espectadores. Excepto en lo que concierne al uso del reloj (ver sección G), más abajo).

F – NOTACIÓN DE LAS PARTIDAS.

A efectos de calcular los desempates y para recoger estadísticas, en cada partida se proveerá a ambos jugadores de una hoja con espacios para que anoten sus nombres, las pujas de bandos, el ganador de la partida, el tipo de victoria (súbita o puntos), las rondas jugadas, y la puntuación al final de la partida. Una vez la partida ha acabado, se ha de llamar al jurado para anotar las

puntuaciones. *La situación de la partida no se puede alterar y las cartas no pueden ser tocadas hasta que llegue el jurado a la mesa.*

Cada jugador es responsable de sus propios mazos de cartas. Se debe cerciorar de que su mazo está bien barajado, tanto al inicio de la partida como en el momento en el que se agote y sea preciso un rebaraje. No se permite llevar a cabo un rebaraje hasta que se haya agotado completamente todo el mazo.

G – LIMITE DE TIEMPO.

Se emplean relojes de ajedrez en todas las partidas del torneo. Cada partida comienza con 60 minutos en el reloj de cada jugador (120 minutos entre ambos). La sección H provee reglas detalladas acerca de cuando se ha de iniciar y detener el reloj.

Si uno de los bandos agota su tiempo en el reloj, el oponente se proclama ganador por victoria súbita.

H – PROTOCOLO DEL TURNO.

A fin de acelerar la partida y evitar confusiones, se emplea el siguiente procedimiento para cada turno de la partida:

1. La colocación inicial de la partida y la fase administrativa de refuerzos (6.2 en el reglamento) y de puja por el orden de turno (6.3), se llevan a cabo simultáneamente por ambos jugadores y con el reloj detenido.
2. El reloj es puesto en funcionamiento tan pronto como se revelan las cartas de la puja de orden de turno, siendo responsabilidad del jugador que ha perdido la puja pulsar el botón para que comience a marchar el reloj del oponente.
3. Este ha de decidir quien comienza el turno. Lo indica de viva voz y pulsa el botón del reloj para que corra el tiempo de su oponente si desea que éste comience el turno.
4. Durante toda la fase de movimientos y combate de los turnos A y B de cada jugador durante la “semana” en juego el reloj sigue en marcha para un jugador u otro de forma continua – incluso durante combates – cuando dicho jugador ha de tomar una decisión y el adversario ha de guardarle.
5. Además de pulsar el botón del reloj para que corra el tiempo del adversario, un jugador debería indicar claramente cuando ha terminado una fase concreta y pasar la vez al siguiente jugador de manera clara.
6. El reloj se detiene al concluir el último combate del turno B del segundo jugador de la semana.
7. **El jurado se reserva el derecho a intervenir en una mesa en la que observe un reloj con ambas esferas detenidas cuando debería estar corriendo una de ellas** (uno de los jugadores está pensando una jugada, un despliegue de bloque en una batalla, o una jugada de carta, y el adversario está aguardando su decisión) para añadir tiempo al reloj del jugador cuyo reloj debería estar detenido a modo de penalización. La cantidad de tiempo añadida será decidida a discreción por el jurado.

Notas: Si, ya sé que parece injusto penalizar al jugador cuyo reloj debería estar detenido de todas formas, en lugar de aquél cuyo reloj debería estar corriendo. Pero la responsabilidad de poner en marcha el reloj de un jugador recae siempre en su adversario. A este jurado no le importa que en un reloj este consumiendo tiempo la esfera equivocada – jeso es problema del jugador que le está regalando tiempo a su adversario! – lo único que le preocupa es que queden detenidos relojes que deberían estar en marcha.

Además de lo indicado arriba:

1. El reloj (ambas esferas) es detenido:

- En la mencionada fase de refuerzos (6.2).
- Brevemente al terminar un combate para que ambos jugadores retiren los bloques eliminados y las cartas gastadas y tomen nuevas cartas del mazo.
- Brevemente para permitir que un jugador rebaraje su mazo al agotarse éste.
- Cuando se convoca al jurado.
- Para discusiones sobre las reglas, otras aclaraciones, y pausas.

2. En batallas campales:

- Tiene que correr el tiempo para el jugador que tiene iniciativa (obligación de desplegar un bloque).
- Tan pronto como se haya desplegado un bloque, hay que pulsar el reloj para darle oportunidad al adversario a jugar una carta de Lealtad (*Loyalty Challenge*, LC). **Esto ha de hacerse siempre** (incluso cuando se juega un líder sin carta).
- Este jugador puede tomarse tanto o tan poco tiempo como quiera para tomar una decisión. Si declina la jugada de una carta LC y el adversario tiene aún la iniciativa, declara “paso” y pulsa el reloj para hacer correr el tiempo a su adversario.
- Al concluir la batalla, las bajas son escogidas primero por el jugador perdedor y después por el ganador, cada uno contra su tiempo de reloj.
- Escogidas las bajas, se para brevemente el reloj para que ambos jugadores recolocuen bloques, recojan cartas jugadas, y tomen nuevas cartas del mazo.

3. En asedios:

- Corre el tiempo del jugador asediante para que juegue cartas y despliegue bloques hasta que declara finalizado el asedio y pulsa el reloj para correr el tiempo del asediado.
- Entonces el asediado escoge bajas, las retira, y detiene el reloj.
- Con el reloj detenido brevemente, ambos jugadores quitan cartas jugadas, bloques eliminados, y toman nuevas cartas a su mano.

I – HORARIO PARA EL CAMPEONATO DE ESPAÑA DE SEKIGAHARA

El campeonato se jugará durante el transcurso de la convención Batallador, a celebrarse entre el 20 y el 22 de septiembre de 2019 en Zaragoza.

- Sábado 21 de septiembre. 9:30. Reunión en el lugar de celebración de la convención para la presentación, últimas aclaraciones y consultas, y reparto de mesas.
- Primera ronda. 10:00 del sábado 21.
- Segunda ronda. 12:30 del sábado 21.
- Tercera ronda (final con menos de 16 jugadores). 16:30 del sábado 21.
- Cuarta ronda (final si hay 16 participantes). 19:00 del sábado 21.

A la conclusión de la final, ceremonia de entrega de premios y cierre.

Los jugadores deberían llegar aproximadamente una media hora antes del inicio de cada sesión para asegurarse ante imprevistos.