



REGLAS BATCOMPETITIVAS

MARZO 2022 V1.0

REGLAS BÁSICAS

Las partidas BatCompetitivas siempre se jugarán usando la versión mas reciente del reglamento de Batman Miniature Game de Knight Models™, incluyendo expansiones y cualquier material online como erratas, FAQs, cartas de personaje, cartas de Objetivo, cartas de Encuentro y cartas de Evento, así como cualquier regla adicional que incluyan los packs BatCompetitivos (si las hay). El contenido publicado antes de 2017 no puede ser usado. Las BatCompeticiones tendrán un número de rondas proporcional al número de jugadores inscritos. Un evento BatCompetitivo debe tener al menos cuatro jugadores. Las partidas serán entre dos jugadores (1 vs 1), y llevadas a cabo sobre un área de 36" x 36" (90cm x 90cm). Para poder considerarse una BatCompetición oficial, el Organizador debe solicitar un pack BatCompetitivo oficial, y debe cumplir todas las normas incluidas en este.

RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR

Los jugadores que participan en una partida BatCompetitiva deben traer sus propias miniaturas, cartas de Objetivo, cartas de Encuentro, cartas de Evento, la aplicación de BMG actualizada en su versión más reciente, dados, cinta métrica, marcadores, contadores y plantillas necesarias para jugar. Los marcadores se pueden colocar en las miniaturas, pero siempre debe de quedar claro al oponente los efectos que se aplican a cada miniatura.

LISTA DE BANDA

Los jugadores deben traer dos listas de Banda diferentes de la misma banda, y solo podrán usar estas dos listas durante toda la BatCompetición. Deben cumplirse las reglas de Formación de Bandas descritas en el reglamento de Batman Miniature Game. La Banda no puede superar los 350 puntos de Reputación, \$1500 de Presupuesto y 20 cartas de Objetivo. Cada jugador debe proporcionar dos copias completas de sus listas de banda - una para el organizador del evento, y otra para las partidas, la cual podrá ver el rival en todo momento.

Ademas, cada jugador debe elegir 3 cartas de Encuentro y Evento para cada lista.

PUNTUACIÓN

Las partidas de una BatCompetición utilizan un sistema de Puntos de Victoria (PdV) que determinan el vencedor. La diferencia de PdV obtenida indica quien ha ganado, lo cual establecerá la clasificación del jugador.

Puntos BatCompetitivos (PB)

Diferencia de PdV al final de la partida:

PdV	RESULTADO	VENCEDOR (PB)	PERDEDOR (PB)
0-2	Empate	3	3
3-9	Victoria	5	2
10+	Victoria Total	5	0

Los Puntos BatCompetitivos logrados serán registrados junto con los PdV obtenidos en cada partida, ya que el recuento total de Puntos de Victoria se utilizará como método de desempate. Estos Puntos BatCompetitivos se registrarán en posteriores actualizaciones del ranking oficial de Batman Miniature Game.

Desempates

En caso de un empate en Puntos Batcompetitivos, se determinará el desempate siguiendo estos pasos en orden:

1. El jugador con el mayor número de PdV totales en sus partidas gana.
2. Si continua el empate, gana el jugador que tenga mas sospechas al final de sus partidas.
3. Si continua el empate, gana el jugador que haya causado mas Bajas en todas sus partidas (Coste de Rep).
4. Si continua el empate, gana el jugador con menor coste de Reputación total en su banda.
5. Si continua el empate, gana el jugador que menos dólares haya gastado en su banda.
6. Si el empate persiste, decide el vencedor al azar.

PINTURA Y CONVERSIONES

Knight Models™ anima a todos los jugadores a pintar las miniaturas de sus bandas, ya que esto mejora la experiencia de juego, aunque no es obligatorio para asistir a una BatCompetición. Se permite la conversión de miniaturas en BMG siempre y cuando cumplan las siguientes normas:

- La miniatura no tiene ningún material registrado reconocible que no sea de Knight Models™.
- La mayor parte del volumen de la miniatura conversionada debe estar compuesto por piezas de Knight Models™. Para evitar confusiones, la conversión debe incluir elementos icónicos de la miniatura representada.
- Un arma puede ser conversionada, siempre que dicha arma represente el mismo tipo de arma (por ejemplo, una espada es una espada, y no un hacha).
- Las miniaturas deben usar su tamaño de peana correspondiente. Se pueden añadir nuevos elementos a peana, siempre que no impidan las labores de medir distancias.
- Cualquier miniatura conversionada debe ser identificada e informada al adversario antes del inicio de la partida. El organizador de la BatCompetición, tras examinar la miniatura, tendrá la última palabra sobre si esta cumple los requisitos o no. Los proxis no están permitidos. Las versiones de Cartas de Personaje Alternativas creadas por Knight Models™ si están permitidas. Las miniaturas que no han sido lanzadas a la venta o que aun no están disponibles al público en la fecha de la BatCompetición, no están permitidas, salvo que dichos modelos estén a la venta durante la BatCompetición.

DEPORTIVIDAD

El objetivo de cualquier BatCompetición es fomentar la diversión, en partidas deportivas con un espíritu amistoso de cooperación y rivalidad. Si una discusión con otro jugador se convierte en una situación incómoda, detente de inmediato y llama al organizador de la BatCompetición (o árbitro) para que pueda evaluar la situación. La decisión del árbitro es definitiva. Un organizador tiene autoridad para descalificar a un jugador, si considera que su comportamiento es antideportivo o considera que es poco cooperativo.

EMPAREJAMIENTOS

En la primera partida, los emparejamientos serán al azar. Los emparejamientos de las siguientes partidas seguirán el sistema "Suizo", basado en las puntuaciones de los jugadores.

RONDA LIBRE (BYES)

Si el número de jugadores es impar, el jugador libre durante la primera ronda de emparejamientos recibe una Ronda Libre. En partidas posteriores, el jugador que ocupe

la última posición recibe la Ronda Libre. Si un jugador ya ha recibido una Ronda Libre, se le otorgará al siguiente jugador que no la haya recibido comenzando desde el final de la clasificación. El jugador que reciba la Ronda Libre obtiene 5 PB, 10 PdV, el 50% del coste de su Reputación total como Bajas (redondeando hacia arriba) y 4 Sospechas.

ESCENOGRAFÍA

Recomendamos el uso de elementos de escenografía de diferentes tamaños, desde cajas y pales hasta grandes edificios. Como mínimo, intenta proporcionar los siguientes elementos (o equivalentes) en cada mesa:

- Un mínimo de cuatro edificios con un tamaño superior a 15 cm de alto, 15 cm de largo y 10 cm de ancho.
- Tres edificios de tamaño menor al recomendado en el anterior punto.
- Muchos elementos pequeños como barreras, cajas, contenedores, coches, etc... Éstas son solo recomendaciones y el organizador tiene la última palabra sobre el montaje de las mesas.

COMENZAR UNA PARTIDA

En las BatCompeticiones, hay un cambio de reglas que afecta al inicio de una partida.

En lugar de elegir al azar las cartas de Encuentro y Evento, usa el siguiente método.

El Jugador con la Iniciativa es el Jugador A, mientras que el otro jugador es el Jugador B.

El jugador que tiene la Iniciativa (Jugador A) elige Encuentro o Evento. Después el otro jugador (Jugador B).

Sigue los siguientes pasos:

1. El Jugador A elige Encuentro o Evento.
2. Las cartas elegidas se colocan boca arriba.
3. El Jugador B prohíbe una de las cartas (colocándola boca abajo).
4. El Jugador B elige sus propios Encuentros o Eventos, la elección contraria al Jugador A.
5. Las cartas elegidas se colocan boca arriba.
6. El Jugador A prohíbe una de las cartas (colocándola boca abajo).
7. A continuación, ambos jugadores cogen sus cartas, y en secreto eligen una de ellas. Las cartas elegidas son el Encuentro y el Evento jugados durante la partida.

Un jugador puede solicitar ver la Lista de la Banda de su oponente antes de que comience la partida. Además un jugador puede solicitar ver cualquier Carta de Personaje antes y durante una partida, siempre y cuando no ralentice excesivamente el juego.

REGISTRO DE PUNTUACIONES

Al final de cada partida, ambos jugadores deben anotar la siguiente información en su hoja de BatCompetición: nombre del oponente, resultado de la partida, PdV obtenidos, Sospechas amistosas actualmente en el área de juego y puntos de miniaturas eliminadas (el coste de reputación de los modelos se convierte en Bajas). Las miniaturas fuera del área de juego al finalizar la partida se consideran Bajas. Una vez registrada toda esta información, se le comunica al organizador.

FINAL DE UNA BATCOMPETICIÓN

Los Puntos BatCompetitivos determinan la clasificación final de los jugadores.

NÚMERO DE PARTIDAS (RECOMENDADO)

No. DE PARTICIPANTES	No. DE PARTIDAS
4-8	3
9-16	4
17-32	5
33+	6

VARIANTES OFICIALES DE BATCOMPECIONES

Hay distintas variantes que pueden ser utilizadas; divididas por categoría. Se recomienda no usar más de una variante por categoría, aunque se pueden usar más.

Variante de Lista de Configuración

Estándar – Los jugadores pueden llevar dos listas diferentes de la misma banda/equipo. Los jugadores deben anunciar cual quieren usar después de ser emparejados con su oponente, pero antes de que comience la secuencia previa a la partida. Las listas se elige en secreto y se revelan al mismo tiempo.

Purista – Solo puedes incluir en tu mazo de Objetivo cartas que sean de tu afiliación. y las cartas de Objetivo asociadas a los personajes incluidos en la lista.

Una lista – Se necesita una lista con un máximo de 12 miniaturas..

Puntos de Reputación – Valor de puntos de reputación diferentes al estándar.

Leyenda – Se permite el uso de miniaturas con el rango Leyenda.

Eterno – Se permite el uso de miniaturas Eternas. Con esta variante no está permitido usar Cartas de Torneo a menos que también sean Eternas.

Variantes de Pintura

Estándar – No es obligatorio que las miniaturas estén pintadas.

Pintado – Aunque la miniatura no esté terminada, al menos debe tener una capa base, con dos zonas de color distintas. Las bases pueden ser planas.

Pintura Avanzada – Todas las partes de una miniatura deben pintarse de forma diferenciada, con al menos una sombra y un perfilado den todas las zonas. Por ejemplo, el color del pelo debe ser diferente al de la carne o la tela. Las bases deben estar terminadas. Si no esta claro si una miniatura cumple o no estos requisitos, el organizador tendrá la última palabra.

Variantes de Número de Partidas

Estándar – Todos los jugadores deben participar en el mismo número de partidas, como se ha descrito anteriormente, establecido por el número de participantes. La BatCompetición continua hasta que haya un claro ganador.

(X) Partidas – El organizador debe establecer un número de partidas, independientemente del número de jugadores. Esta variante también termina cuando uno de los jugadores tiene más Puntos BatCompetitivos que cualquier otro. Si hay un empate en Puntos BatCompetitivos, el ganador es el jugador con mayor número de Puntos BatCompetitivos y PdV.

REGLAS ADICIONALES

Una BatCompetición tiene reglas adicionales y escenarios nuevos que hacen las partidas más dinámicas y equilibradas.

Solo puedes incluir 1 tipo de carta de Objetivo asociada a un personaje incluido en tu lista de banda (debes incluir todas las copias, si las hay).

Se consideran miniaturas Eternas aquellas que solo aparecen en la app de Batman Miniature Game cuando selección dicha opción en los ajustes. Estas miniaturas no están permitidas a menos que el torneo utilice la variante Eterna.

Las miniaturas con el rango Leyenda no se pueden utilizar.