

Torneo Commander - Bracket 3

Reglamento oficial · Torneo de una jornada · Sin restricción de presupuesto

► Espíritu del torneo

Este reglamento comprende todas las reglas de los torneos de Área 52 de carácter "Bracket 3". Todo lo que está escrito en este reglamento contempla lo que la tienda entiende por Bracket 3 y será aplicado en los torneos que este reglamento esté presente. Estos torneos son de carácter competitivo, y este reglamento está diseñado para una experiencia de juego sana dentro de un ambiente competitivo. Cada participante deberá jugar para obtener el mejor resultado posible dentro de las reglas, respetando a los demás jugadores y las decisiones del juez. Este reglamento define el nivel de los mazos, las jugadas permitidas, el sistema de puntos, las normas de convivencia y las sanciones aplicables. Su objetivo es que todos conozcan de antemano qué implica participar y que las reglas se apliquen de forma clara y consistente. Durante el evento, el juez es la máxima autoridad para interpretar y aplicar este reglamento. Al momento de hacer efectiva la entrada, los jugadores aceptan haber leído estas reglas y aceptarlas como tal para el torneo.

1. Formato del torneo

El torneo se jugará en formato Commander Bracket 3.

- Las mesas serán preferentemente de 4 jugadores.
- Si la cantidad de participantes lo requiere, podrán formarse mesas de 3 jugadores.
- La cantidad de rondas se determinará según el número de participantes; cada ronda durará 50 minutos.
 - En caso de existir hechizos en la pila cuando el tiempo se haya acabado, se resuelve la pila en split second, osea los jugadores no pueden interactuar con ella de ninguna manera, después de esto, la partida finaliza.
 - En caso de que se acabe el tiempo y que el jugador activo esté en combate, al momento de que termine la fase de combate actual del jugador activo, se termina la partida. En caso de obtener fases de combates adicionales, estas no se otorgarán si el tiempo de la ronda ya finalizó.
- Los puntos obtenidos se acumularán durante toda la jornada.
- Cada jugador deberá utilizar el mismo mazo durante todo el torneo.

2. Inscripción y decklist

Cada jugador deberá entregar su decklist completa antes del comienzo del torneo.

La decklist deberá incluir:

- Las 100 cartas del mazo.
- El comandante o los comandantes.
- Los Game Changers utilizados.
- Los combos presentes en el mazo.

El juez podrá revisar las decklists y los mazos físicos en cualquier momento.

Una vez iniciado el torneo, no se podrán cambiar cartas ni reemplazar el mazo sin autorización del juez.

3. Reglas del torneo

► Bracket 3 en los torneos de Área 52

Para estos eventos, Área 52 entiende Bracket 3 como un torneo competitivo de nivel Upgraded. Los mazos pueden estar optimizados, pero deben respetar todos los límites de este reglamento.

Como referencia general se aplicarán las reglas vigentes de Bracket 3 - Upgraded establecidas por Wizards of the Coast, junto con la Lista de Game Changers Área 52, las reglas de combos, la regla del turno 7 y las prohibiciones de este reglamento.

Cada mazo podrá incluir un máximo de 3 Game Changers y no podrá tener la velocidad, consistencia ni condiciones de victoria propias de Bracket 4 o cEDH.

► Lista de Game Changers Área 52

Límite del torneo: máximo de 3 Game Changers por mazo.

La Lista de Game Changers Área 52 incluye 63 cartas, agrupadas por color.

Blanco - 7

Drannith Magistrate; Enlightened Tutor; Farewell; Humility; Serra's Sanctum; Smothering Tithe; Teferi's Protection.

Azul - 12

Consecrated Sphinx; Cyclonic Rift; Fierce Guardianship; Force of Will; Gifts Ungiven; Intuition; Mystic Remora; Mystical Tutor; Narset, Parter of Veils; Pact of Negation; Rhystic Study; Thassa's Oracle.

Negro - 12

Ad Nauseam; Bolas's Citadel; Braids, Cabal Minion; Demonic Tutor; Diabolic Intent; Imperial Seal; Necropotence; Opposition Agent; Orcish Bowmasters; Tergrid, God of Fright; Vampiric Tutor; Wishclaw Talisman.

Rojo - 5

Deflecting Swat; Gamble; Jeska's Will; Simian Spirit Guide; Underworld Breach.

Verde - 8

Biorhythm; Crop Rotation; Elvish Spirit Guide; Gaea's Cradle; Natural Order; Seedborn Muse; Survival of the Fittest; Worldly Tutor.

Multicolor - 4

Aura Shards; Coalition Victory; Grand Arbiter Augustin IV; Notion Thief.

Incoloro / Tierras - 15

Ancient Tomb; Chrome Mox; Field of the Dead; Glacial Chasm; Grim Monolith; Lion's Eye Diamond; Lotus Petal; Mana Vault; Mishra's Workshop; Mox Amber; Mox Diamond; Mox Opal; Panoptic Mirror; The One Ring; The Tabernacle at Pendrell Vale.

► Combos

Los mazos solamente podrán incluir combos clasificados como Bracket 3 en EDHREC.

Todos los combos deberán estar declarados en la decklist. Ejecutar voluntariamente un combo antes de que comience el turno 7 del jugador genera una penalización de -6 puntos.

No están permitidos:

- Combos clasificados como Bracket 4 o superior.
- Combos que no aparezcan clasificados en EDHREC.

El juez tendrá la decisión final sobre la clasificación de una interacción o combo.

► Regla del turno 7

Un jugador solamente podrá ser eliminado después de que haya comenzado su propio turno 7.

Esta regla se aplica individualmente. Que un jugador haya comenzado su turno 7 no permite eliminar a otro que todavía no haya comenzado el suyo.

Antes del turno 7 se podrá atacar, hacer daño e interactuar normalmente, siempre que ninguna de estas acciones elimine a un jugador.

Si una eliminación ocurre debido a un efecto obligatorio y el jugador responsable de ejecutar la acción no tenía una alternativa legal razonable para evitarla, no recibirá la penalización de -6 puntos. El juez determinará la responsabilidad de la eliminación.

4. Sistema de puntos

► Puntos positivos

- 3 puntos por ganar la partida.
- 1 punto por cada jugador eliminado.
- 1 punto adicional por sobrevivir (se otorga solo en caso de empate; 2 o más jugadores sobreviven al finalizar la ronda).

Los puntos por eliminación son acumulables.

No existe un límite máximo de puntos por ronda ni durante el torneo.

► Penalizaciones de puntos

Se aplicará una penalización de -6 puntos cuando un jugador:

- Utilice o ejecute voluntariamente un combo antes de que comience su propio turno 7.
- Elimine voluntariamente a otro jugador antes de que este haya comenzado su propio turno 7.
- Utilice un combo clasificado como Bracket 4 o superior.
- Utilice un combo que no haya sido declarado o que no tenga una clasificación permitida.

Los puntos positivos se registrarán normalmente y luego se descontarán las penalizaciones correspondientes.

Estas penalizaciones son independientes de las sanciones disciplinarias descritas en la sección 6.

5. Cartas e interacciones prohibidas

Se aplicará la lista oficial de cartas prohibidas en Commander vigente el día del torneo.

Además, Área 52 prohíbe todas las cartas MLD (Mass Land Denial/Negación Masiva de Tierras) [\[Revisar aquí\]](#) y todos los combos MLD [\[Revisar aquí\]](#). Se utilizarán las listas vigentes en ambos enlaces el día del torneo.

Ninguna carta prohibida ni combinación que forme un combo MLD podrá estar presente en el mazo.

Si se detecta una carta o combo prohibido antes del torneo, el mazo deberá corregirse antes de participar.

Si se detecta una carta o combo prohibido después del inicio, el jugador podrá ser descalificado sin devolución de su inscripción.

6. Conducta e integridad de la partida

Todos deberán mantener una conducta respetuosa y deportiva, comunicar sus acciones y cuidar el material propio y ajeno. Los insultos y las agresiones de cualquier tipo son conductas antideportivas y se sancionarán según su gravedad.

► Jugadas disruptivas permitidas

Las jugadas disruptivas permitidas por las reglas forman parte normal de Commander. Una decisión no será sancionada únicamente por parecer desfavorable, poco conveniente o por beneficiar indirectamente a otro jugador.

Siempre que las cartas e interacciones utilizadas estén permitidas por este reglamento, no se consideran conductas antideportivas:

- Contrarrestar, destruir, exiliar o hacer descartar una carta importante.
- Atacar o concentrar recursos contra el jugador que representa la mayor amenaza.
- Utilizar una limpieza de mesa aunque retrase el desarrollo de la partida.
- Rechazar un acuerdo, romper una alianza de juego o tomar una decisión que beneficie indirectamente a otro jugador.
- Reservar información privada, maná o cartas de interacción para utilizarlas posteriormente.
- Elegir una línea de juego defensiva o poco habitual mientras exista una finalidad razonable dentro de la partida.

Una jugada legal no será sancionada solamente porque otro jugador considere que fue incorrecta, innecesaria o perjudicial para la mesa.

► Niveles de gravedad

Las conductas antideportivas se clasifican en los siguientes niveles:

Falta leve - Advertencia (Warning)

Corresponde a una conducta menor que puede corregirse inmediatamente y que no ha afectado de forma importante la partida.

Se consideran faltas leves:

- Realizar un comentario hostil o irrespetuoso aislado.
- Interrumpir reiteradamente a otro jugador.
- Tocar o mover material ajeno sin autorización, cuando no exista daño ni intención de alterar la partida.
- Retrasar innecesariamente una decisión sin llegar a constituir juego lento intencional.
- Discutir una decisión después de recibir su explicación inicial.
- Interferir de forma menor con la labor del juez.

La sanción aplicable será una advertencia formal (Warning).

Falta grave - Pérdida de la partida (Game Loss)

Corresponde a una conducta deliberada, reiterada o capaz de afectar de forma importante la partida, a sus participantes o a la labor del juez.

Se consideran faltas graves:

- Insultar directamente, humillar, gritar agresivamente o intimidar a otro participante.
- Continuar una conducta leve después de haber recibido una advertencia.
- Entorpecer deliberadamente la partida sin una finalidad estratégica razonable; por ejemplo, repetir acciones irrelevantes para consumir tiempo o negarse intencionalmente a avanzar el juego.
- Alterar o mutilar deliberadamente el estado de juego; por ejemplo, mover permanentes, cambiar totales de vida, ocultar información pública o mezclar zonas de juego sin autorización.
- Representar información falsa sobre una acción, regla, total de vida o estado de la partida para obtener una ventaja.
- Utilizar deliberadamente las reglas especiales o el sistema de puntuación para provocar una penalización artificial a otro jugador.
- Desobedecer una instrucción directa del juez.
- Interrumpir, presionar o dificultar una investigación del juez.

La sanción aplicable será la pérdida de la partida (Game Loss). El jugador sancionado no obtendrá puntos positivos de esa mesa y la partida continuará para los demás participantes cuando sea posible. Si la partida ya terminó, el Game Loss se aplicará a la siguiente ronda. El juez podrá además ordenar la corrección del estado de juego.

Falta muy grave - Descalificación y expulsión del evento (DQ)

Corresponde a una conducta que amenaza la seguridad, la integridad del torneo o la autoridad necesaria para dirigirlo.

Se consideran faltas muy graves:

- Agredir físicamente o intentar agredir a cualquier persona.

- Realizar amenazas graves o generar un riesgo para la seguridad del evento.
- Cometer acoso o agresiones de carácter sexual, discriminatorio o reiterado.
- Dañar, ocultar o sustraer deliberadamente cartas, accesorios u otro material ajeno.
- Mentir deliberadamente al juez durante una investigación.
- Alterar una decklist, resultado, registro de puntos u otro documento del torneo.
- Coordinar o predeterminar fraudulentamente el resultado de una partida, una eliminación o la asignación de puntos.
- Interferir gravemente con el juez, negarse a aceptar una sanción o continuar una agresión después de recibir una orden de detenerse.
- Acumular tres advertencias durante el evento.

La sanción aplicable será la descalificación y expulsión inmediata del torneo, sin devolución de la inscripción. El jugador será retirado de la clasificación final. No será necesario aplicar advertencias o sanciones previas.

► **Errores accidentales**

Un error de reglas, una acción torpe o una decisión estratégica deficiente no constituyen por sí solos una conducta antideportiva. El juez deberá considerar la intención, el contexto, el impacto y la posibilidad razonable de corregir el estado de juego.

Cuando no exista intención antideportiva, el juez podrá corregir el estado de juego, entregar una orientación o aplicar la medida de torneo que corresponda sin imponer una sanción disciplinaria.

► **Política y decisiones estratégicas**

Los acuerdos, negociaciones, alianzas temporales y decisiones que indirectamente beneficien a otro jugador forman parte normal de Commander multiplayer.

Sólo será sancionable el uso deliberado de estas decisiones para manipular el sistema externo de puntuación o provocar penalizaciones artificiales. Estas situaciones quedarán sujetas a evaluación del juez.

► **Acumulación de advertencias**

Las advertencias se acumulan durante todo el evento y no se reinician entre rondas.

- Primera advertencia: queda registrada oficialmente.
- Segunda advertencia: pérdida de la partida (Game Loss).
- Tercera advertencia: descalificación y expulsión del evento (DQ).

La pérdida de partida aplicada al acumular dos advertencias no elimina las advertencias anteriores. Una tercera advertencia siempre producirá la descalificación.

El juez podrá aplicar directamente un Game Loss o una DQ cuando la gravedad de la conducta lo justifique, aunque el jugador no tenga advertencias anteriores.

Estas sanciones disciplinarias son independientes de las penalizaciones de puntos. Las penalizaciones de puntos solamente se aplicarán en los casos expresamente indicados por el sistema de puntuación.

7. Autoridad y procedimiento del juez

► **Autoridad del juez**

El juez es la máxima autoridad durante el evento. Sus decisiones sobre reglas, estado de juego, puntajes, conducta y sanciones son finales durante la jornada y deberán ser respetadas y cumplidas.

Los participantes podrán solicitar respetuosamente una aclaración. Una vez entregada la explicación, deberán acatar la decisión y permitir que el evento continúe.

Se considera interferencia con la autoridad del juez:

- Interrumpir reiteradamente al juez mientras atiende una situación.
- Discutir de forma agresiva, presionar o intentar forzar un cambio de decisión.
- Intentar influir en testigos o participantes durante una investigación.
- Continuar realizando acciones después de que el juez haya ordenado detener o pausar la partida.

- Negarse a entregar información, mostrar el mazo o cumplir una instrucción necesaria para resolver el caso.
- Insultar, amenazar, desacreditar o desafiar públicamente al juez.
- Impedir o dificultar de cualquier otra forma el cumplimiento de sus funciones.

Toda interferencia recibirá como mínimo una advertencia (Warning). Si la conducta continúa o afecta una investigación, podrá sancionarse con Game Loss. La interferencia grave, la negativa a cumplir una sanción o cualquier agresión podrá causar la descalificación y expulsión del evento (DQ).

► **Responsabilidades del juez**

El juez será responsable de:

- Resolver dudas e interpretar las reglas durante el torneo.
- Revisar mazos y decklists.
- Determinar si una interacción constituye un combo y su clasificación.
- Aplicar puntos, penalizaciones y sanciones disciplinarias.
- Investigar posibles conductas antideportivas y escuchar a las personas involucradas.
- Registrar las advertencias y demás sanciones aplicadas.
- Proteger la seguridad de los participantes y solicitar apoyo de la organización o seguridad cuando sea necesario.
- Determinar la responsabilidad en eliminaciones obligatorias y posibles manipulaciones del sistema de puntuación.
- Resolver situaciones no previstas expresamente en este reglamento.

► **Procedimiento ante conductas antideportivas**

Cuando el juez reciba una denuncia u observe una posible conducta antideportiva, deberá seguir este procedimiento:

1. Detener la acción y pausar la partida y el reloj, si corresponde.
2. Indicar que no se realicen nuevas acciones hasta que termine la revisión.
3. Proteger la seguridad de los participantes y separar a las personas involucradas cuando sea necesario.
4. Escuchar por separado a las personas involucradas y, cuando corresponda, a los testigos.
5. Revisar el estado de juego, las cartas, los totales de vida, la información disponible y cualquier registro relevante.
6. Determinar si se trata de una jugada legal, un error accidental o una conducta antideportiva.
7. Clasificar la conducta como falta leve, grave o muy grave.
8. Revisar las advertencias y sanciones anteriores del jugador.
9. Corregir el estado de juego cuando sea posible y apropiado.
10. Comunicar de forma clara la decisión, la sanción aplicada y su motivo.
11. Registrar el incidente, la ronda, las personas involucradas y la sanción.
12. Reanudar la partida o darla por finalizada según corresponda.

Las decisiones del juez serán finales durante la jornada.

8. Clasificación final y desempates

La clasificación final se determinará por la cantidad total de puntos obtenidos.

En caso de empate, se aplicarán los siguientes criterios:

1. Mayor cantidad de victorias de mesa.
2. Mayor cantidad de eliminaciones.
3. Menor cantidad de penalizaciones.
4. Mejor resultado en la última ronda.
5. Sorteo realizado por la organización.

9. Disposiciones finales

La participación en el torneo implica la aceptación completa de este reglamento.

La organización podrá aclarar situaciones no contempladas, aplicando las mismas condiciones para todos los participantes.

¡Que gane el mejor comandante!

AREA52 - Torneo Commander Bracket 3

Upgraded · Sin restricción de presupuesto