

Torneo Commander - Bracket 2

Reglamento oficial · Torneo de una jornada · Presupuesto máximo USD 200

► Espíritu del torneo

Este reglamento comprende todas las reglas de los torneos de Área 52 de carácter "Bracket 2". Todo lo que está escrito en este reglamento contempla lo que la tienda entiende por Bracket 2 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 2.

- 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.
- 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.
- El valor total calculado del mazo según la regla de presupuesto.
- La confirmación de que el mazo no incluye Game Changers, combos ni tutores prohibidos.

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 2 en los torneos de Área 52

Para estos eventos, Área 52 entiende Bracket 2 como un torneo competitivo de nivel Core. Los mazos deberán ser directos y poco optimizados, con condiciones de victoria incrementales, visibles en mesa y susceptibles de interacción.

Aunque el evento es competitivo, los mazos deberán conservar el ritmo y el nivel de construcción propios de Bracket 2. Como referencia general, una partida debería permitir que los jugadores desarrollen sus planes durante al menos ocho turnos.

Como base se aplicará la definición vigente de Bracket 2 - Core de Wizards of the Coast [\[Revisar aquí\]](#), junto con la regla del turno 7 y las restricciones adicionales de este reglamento.

► Presupuesto del mazo

El valor total de las 100 cartas del mazo, incluidos el comandante o los comandantes, no podrá superar USD 200.

El precio de cada carta se calculará utilizando la versión más barata publicada en [Card Kingdom](#), sin importar la edición, el acabado o la versión física utilizada por el jugador.

El valor se fijará con los precios visibles al momento de revisar la decklist. Las variaciones posteriores durante la jornada no afectarán la legalidad del mazo.

Si el mazo supera USD 200 antes del torneo, deberá corregirse antes de participar. Si se detecta una infracción después del inicio, se aplicará la penalización de -6 puntos y el mazo deberá corregirse antes de la siguiente ronda.

► Game Changers

Límites principales: presupuesto máximo USD 200; no se permiten Game Changers ni combos.

No se permite ninguna carta incluida en la lista oficial vigente de Game Changers de Wizards of the Coast [\[Revisar aquí\]](#). Se utilizará la lista vigente el día del torneo.

► Combos

Los mazos no podrán incluir combos ni interacciones que formen un combo, y ningún jugador podrá ejecutar uno durante una partida.

Para este torneo, se considera combo una interacción intencional entre dos o más cartas que, al resolverse o repetirse, produzca de forma determinista una victoria, una condición de victoria inevitable, recursos sin límite práctico o un ciclo repetible con un resultado equivalente. La interacción no necesita ser infinita para considerarse combo.

EDHREC [\[Revisar aquí\]](#) y Commander Spellbook [\[Revisar aquí\]](#) se utilizarán como referencias de detección. La ausencia de una interacción en estas bases no la convierte automáticamente en legal.

- Una sinergia o secuencia de juego fuerte no se considera combo por sí sola si no produce uno de los resultados anteriores de forma determinista.
- Si se detecta un combo antes del torneo, el mazo deberá corregirse antes de participar.

Si se detecta o ejecuta un combo una vez iniciado el torneo, se aplicará la penalización de -6 puntos y el mazo deberá corregirse antes de la siguiente ronda. La ocultación intencional o la reincidencia quedarán sujetas a las sanciones de la sección 6. El juez tendrá la decisión final sobre si una interacción constituye un combo.

► Tutores

No se permiten tutores capaces de buscar cartas que no sean tierra, sin importar la zona a la que se envíen. Esto incluye efectos opcionales o modales que puedan buscar una carta que no sea tierra.

Los tutores de tierra están permitidos, pero solamente podrán buscar una tierra que tenga al menos uno de los cinco tipos de tierra básica: Llanura, Isla, Pantano, Montaña o Bosque. No podrán utilizarse para buscar tierras sin ninguno de esos tipos.

Si se detecta un Game Changer o tutor prohibido antes del torneo, el mazo deberá corregirse antes de participar. Si se detecta una vez iniciado el torneo, se aplicará la penalización de -6 puntos y el mazo deberá corregirse antes de la siguiente ronda.

► Turnos adicionales

Un jugador puede obtener como máximo un turno adicional inmediatamente después de su turno reglamentario. Esto permite hasta dos turnos consecutivos: el turno normal y un único turno adicional.

Si un jugador obtiene voluntariamente un tercer turno consecutivo, se considerará que encadenó turnos adicionales y recibirá una penalización de -6 puntos. Después del turno adicional permitido, el turno deberá pasar al siguiente jugador según el orden normal. El juez determinará la responsabilidad cuando un efecto obligatorio no pueda evitarse.

► 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 ganar la mesa.

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:

- Incluya, utilice o ejecute un combo prohibido una vez iniciado el torneo.
- Elimine voluntariamente a otro jugador antes de que este haya comenzado su propio turno 7.
- Incluya o utilice un Game Changer o tutor prohibido una vez iniciado el torneo.
- Obtenga voluntariamente un tercer turno consecutivo.
- Incumpla el límite de presupuesto de USD 200 una vez iniciado el torneo.

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 [\[Revisar aquí\]](#) 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

► Integridad y desarrollo de la partida

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.

► **Jugadas disruptivas permitidas**

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 que haya afectado el desarrollo, la integridad o el resultado de la partida.

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. Por ejemplo, consumir tiempo, repetir acciones sin efecto, contar recursos innecesariamente o prolongar una discusión después de la decisión del juez.
- Alterar u ocultar deliberadamente el estado de la partida. Por ejemplo, cambiar totales de vida, mover contadores, girar o enderezar permanentes, cambiar cartas de zona u ocultar información que debe permanecer visible.
- Representar información falsa sobre una acción, pago, total de vida o situación de juego.
- Manipular las reglas especiales o el sistema de puntuación para intentar provocar artificialmente una penalización a otro jugador.
- Desobedecer una instrucción directa del juez.
- Interrumpir, presionar o dificultar deliberadamente una investigación del juez.

La sanción aplicable será la pérdida de la partida. El juez podrá además ordenar la corrección del estado de juego cuando sea posible.

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

Corresponde a una conducta que ponga en riesgo la seguridad, implique fraude o afecte gravemente la integridad del torneo.

Se consideran faltas muy graves:

- Agredir físicamente, empujar, golpear, lanzar objetos o efectuar contacto físico no consentido.
- Realizar amenazas graves contra un participante, juez, organizador o espectador.

- Acosar o realizar agresiones de carácter sexual, discriminatorio o reiterado.
- Dañar intencionalmente, esconder o sustraer cartas, accesorios o pertenencias ajenas.
- Mentir deliberadamente al juez para obtener una ventaja o evitar una sanción.
- Alterar una decklist, resultado, registro de puntos u otra documentación del torneo.
- Coordinar o predeterminar el resultado de una partida. Por ejemplo, acordar anticipadamente quién ganará, registrar un resultado que no ocurrió o intercambiar concesiones entre mesas.
- Interferir gravemente con la labor del juez, impedir una investigación o negarse a cumplir una sanción.
- Acumular tres advertencias durante el evento.

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

► **Errores accidentales**

Los errores accidentales de juego no se consideran automáticamente conductas antideportivas. El juez deberá considerar la intención, el efecto causado, la reiteración y la disposición del jugador para corregir la situación.

Una conducta podrá recibir una sanción mayor cuando existan agravantes, como reiteración, intención de obtener ventaja, daño a terceros, negativa a colaborar o incumplimiento de una decisión anterior.

► **Política y decisiones estratégicas**

La política, los acuerdos y las decisiones estratégicas propias de Commander continúan permitidos. Una acción que beneficie a otro jugador no constituye por sí sola una infracción.

El juez no deberá sancionar una jugada por considerarla estratégicamente incorrecta. Para determinar que existe manipulación u obstrucción deberá haber evidencia clara, como declaraciones del jugador, acciones reiteradas, coordinación previa o ausencia evidente de una finalidad relacionada con la partida.

7. Autoridad y procedimiento del juez

► **Autoridad del juez**

El juez es la máxima autoridad reglamentaria y disciplinaria durante el evento. Sus decisiones son finales y deberán ser respetadas y cumplidas inmediatamente por jugadores, espectadores y miembros de la organización.

Un jugador podrá solicitar una aclaración de manera respetuosa. Después de entregada la explicación, deberá acatar la decisión y permitir que la partida o investigación continúe.

Se considera interferencia con la autoridad del juez:

- Interrumpir reiteradamente una explicación o investigación.
- Discutir de forma agresiva o intentar presionar al juez para modificar una decisión.
- Influir sobre testigos o impedir que otras personas entreguen su versión.
- Continuar realizando acciones después de que el juez haya detenido la partida.
- Negarse a entregar información, mostrar el mazo o cumplir una instrucción.
- Insultar, amenazar, desacreditar o desafiar públicamente la autoridad del juez.
- Impedir o dificultar de cualquier manera el cumplimiento de sus funciones.

Toda interferencia con la labor o autoridad del juez recibirá, como mínimo, una advertencia formal. Si la conducta continúa o afecta la investigación, se aplicará la pérdida de la partida. Una interferencia grave, una amenaza, una agresión o la negativa a cumplir una sanción causará la descalificación y expulsión del evento.

► **Acumulación de advertencias**

Las advertencias son acumulables durante todo el evento y no se reinician al finalizar una ronda o partida.

- 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.

► Procedimiento del juez

Cuando se informe una posible conducta antideportiva, el juez deberá:

1. Detener momentáneamente la partida y pausar el tiempo de la mesa, cuando sea posible.
2. Evitar que se realicen nuevas acciones hasta aclarar la situación.
3. Proteger la seguridad de los participantes y separar a los involucrados cuando exista riesgo de agresión.
4. Escuchar a los involucrados y, cuando sea necesario, consultar por separado a jugadores o testigos.
5. Revisar el estado de la partida, las acciones realizadas y cualquier información disponible.
6. Determinar si se trata de una jugada legal, un error de reglas o una conducta antideportiva.
7. Clasificar la conducta como leve, grave o muy grave.
8. Revisar las advertencias y sanciones anteriores del jugador.
9. Corregir el estado de la partida cuando sea posible.
10. Comunicar la decisión, la sanción y su motivo.
11. Registrar el incidente, la ronda, los involucrados y la sanción aplicada.
12. Reiniciar la partida o declarar su término, según corresponda.

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.

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 2

Core · Presupuesto máximo USD 200