

BRACKET 3 – LANDFALL

Parámetros, reglas, sanciones y FAQ para eventos y torneos de Commander

En el presente documento establece los parámetros que componen el denominado *Bracket 3* en el formato Commander para los **eventos y torneos que realice Landfall**. Invitamos a todos quienes quieran utilizarla a hacerlo, como también contactarse con nosotros para discutir mejoras.

Estos parámetros resultan necesarios debido a la ambigüedad en la definición oficiales, las cuales no ofrecen criterios suficientemente claros ni consistentes para su aplicación práctica. .

Estas definiciones buscan ofrecer una herramienta útil y pública para el diseño de eventos y ligas promoviendo una experiencia de juego más justa y estructurada.

Estos parámetros, no están escritos en piedra e iremos viendo en los torneos y ligas como van evolucionando, analizando si es necesario ser modificados.

Bracket 3 o “Upgraded” Reglas básicas

Se entiende un mazo perteneciente al bracket 3 el que cumple con las siguientes reglas de construcción, según las definiciones de wotc:

- Hasta 3 cartas de la lista de changers. <https://scryfall.com/search?as=grid&order=color&q=is\:gamechanger>
- No se permiten combos intencionales de dos cartas que puedan ejecutarse durante el *early game* —entendido este como cualquier turno anterior al séptimo del jugador inicial.
- No se permiten bloqueo (lockouts) ni un control absoluta de la mesa antes del turno siete del jugador inicial.
- Se permite la inclusión de cartas que otorguen turnos extra, siempre que su cantidad sea reducida (máximo tres en total) y no exista la posibilidad de que sean *loopeadas* o encadenadas de manera consistente para generar una secuencia indefinida de turnos, no se pueden jugar dos turnos extras seguidos.
- Ninguna carta que haga negación masiva de maná. Tampoco esta permitido construcción intencional de sinergias que te permitan hacer negación masiva de mana.

Para efectos de los torneos y ligas de Landfall, aplicaremos los siguientes alineamientos:

COMBOS QUE NO SE PUEDEN LLEVAR EN EL MAZO

En primer lugar, se entenderá por “combo” cualquier interacción o combinación de cartas que permita generar un valor arbitrario (o “infinito”), o bien que establezca una condición de victoria inmediata (“ganas el juego”).

En consecuencia, toda interacción que produzca un valor arbitrario será considerada combo, incluso si dicho valor no resulta determinante en ese momento.

A modo de ejemplo, se considerará combo la producción de una cantidad arbitraria de fichas giradas o la generación de maná incoloro ilimitado, aun cuando ese recurso no se utilice inmediatamente o no tenga como utilizarse en ese minuto, poder castear del cementerio “infinitamente” una criatura. En otras palabras cualquier “infinito” aunque no “haga nada” será considerado combo.

En **segundo lugar**, se definirá como ***combo que no se pueden tener el deck*** aquel que cumpla las siguiente condición:

1. Cualquier combinación de dos cartas cuya suma de *Mana Value* (MV) sea igual o inferior a seis.
2. Si el combo requiere un permanente en el campo de batalla como prerequisite, esos prerequisites no contarán dentro del número de cartas ni tampoco en el mana value.

Utilizaremos <https://commanderspellbook.com/> para verificar si es considerado prerequisite o no. [ver ejemplos abajo en rulling]

Tener un combo ilegal en el mazo es una sanción de prohibición de construcción. Revisar Sanciones mas abajo.

¿Qué pasa con el resto de los combos?

Los combos que no estén dentro de estas prohibiciones se pueden llevar sin problema en el mazo. Combos de dos cartas cuyo CMC sea igual o mayor a 7 o combos de 3 cartas o mas (sin importar su cmc). **Pero, se podrán ejecutar desde turno 7 del primer jugador del pod, o mejor dicho que todos hayan podido jugar 6 turnos.** Que es la cantidad mínima de turnos que el Bracket espera que duren promedio las partidas. **Por tanto combos de dos cartas con mana value de 7 o mas se pueden tener en el mazo.**

Recordemos que los Brackets introdujeron, el termino “combos intencionales en el mazo”. Nada de esto es penalizado, si el combo se ejecuta gracias a una pieza que un oponente puso el campo de batalla o el loqueo de mesa se realizó en una combinación de una carta tuya con la de un oponente.

Los turnos extras no son considerados para la contabilidad de la penalización: Son 7 turnos sin considerar los turnos extras que se haya tomado el jugador.

CONTROL DE MESA Y ELIMINAR UN JUGADOR

Control de mesa: Será penalizado cualquier jugador que, antes del turno 7 del primer jugador del pod (sin considerar turnos extra), cumpla con alguna de las siguientes condiciones: 1) Tenga un control de mesa tal que vuelva insignificante el juego de sus oponentes; 2) Tenga un combo en mesa; 3) Tenga en mesa la capacidad de infligir daño letal a todos los oponentes. Desde el año 2015 hemos llamado esta situación “no es tu lugar”. Pueden revisar en detalle la siguiente publicación para profundizar.

Eliminar un jugador: Habrá una ventana previa para poder eliminar a jugadores por medios que no sean combo. Estamos probando en algunas ligas y torneos que sea desde que un jugador jugó su quinto turno y otras desde que jugó su turno seis – contando su turnos extras-. Por tanto un jugador que llegó antes que el resto a su turno quinto o sexto por haber jugado un turno extra, ya puede ser eliminado.

NEGACIÓN MASIVA DE MANA

En primer lugar, entenderemos como *negación masiva de maná* como cualquier hechizo, habilidad o construcción de mazo que permita destruir, exiliar, devolver, barajar, girar en mantenimiento, no enderezar, cambiar controlador, forzar sacrificio, convertir en otro tipo de tierra básico sin añadir el original, cambiar de generación de color o tipo, o que hayan efectos basados en estado que pongan el permanente en cementerio, **de cuatro o mas tierras.**

En segundo lugar, las cartas que permitan reemplazar las tierras destruidas o sacrificadas no serán excluidas de esta categoría, salvo en los casos en que la reposición de tierras sea total y sin restricciones. Por ejemplo, si una carta permite reemplazar las tierras afectadas únicamente con tierras básicas, seguirá considerándose destrucción masiva de maná.

En tercer lugar, Si una carta tiene la posibilidad de provocar negación o destrucción masiva de maná, aunque solo sea bajo determinadas circunstancias, quedará igualmente prohibida. Esto aplica incluso si en otros escenarios no produce dichos efectos o si la negación **depende en parte** de la voluntad del jugador afectado.

Por tanto cartas cuyo coste incluye un valor de “X”, cartas y efectos que, cuando aparecen en etapas tempranas de la partida, generan una penalización excesiva al uso de las tierras. Cartas como *Static Orb*, *Tangle Wire*, *Vorinclex*, *Voice of Hunger* y cartas con *Annihilator 4* o mas entran dentro de esta categoría.

TIP: Si están pensando incluir una carta en su mazo que podría hacer negación masiva de mana solo en algunas circunstancias: la carta no se puede jugar.

REGLAS DE INTERPRETACIÓN

Se instará a jueces, jugadores y organizadores de torneos que adopten estas normas a interpretar siempre las reglas bajo el espíritu del *bracket 3* y los ajustes aquí establecidos. En consecuencia, si una carta, situación de mesa o combo admite más de una interpretación, deberá priorizarse aquella que respete el espíritu del *bracket 3* y que garantice una experiencia de juego positiva y equilibrada. En otras palabras se aplicará una interpretación restrictiva y conservadora.

Lo mismo para el control de mesa antes del turno 7.

SANCIONES

Las sanciones por incumplir los lineamientos del Bracket 3 estarán orientadas a preservar la experiencia de juego esperada por el resto de los jugadores, buscando siempre mantener la coherencia con las normas acordadas y el espíritu del formato. Por tanto castigaremos a los jugadores que no respetaron el espíritu del juego sin entorpecer la experiencia del resto de los jugadores. **Las ligas que se siguen jugando con logros mantendrán sus sanciones en logros (ejemplo, combear antes de tiempo – x puntos, eliminar alguien antes de tiempo -x puntos)**

Turnos extra:

Cualquier intento de encadenar turnos extra resultará en la pérdida inmediata del turno adicional involucrado. Asimismo, si un jugador intenta tomar más de tres turnos extra durante una misma partida, los turnos adicionales se consideran perdidos y no podrán ejecutarse.

Incluir cartas que hacen destrucción masivas de maná:

Es un sanción de construcción de mazo. Estas cartas son ilegales, por tanto no se pueden incluir en el mazo, incluirlas transforma el mazo en ilegal, siguiendo el IPG 3.4 (Infraction Procedure Guide) la sanción es game loss inmediato y para continuar en la siguiente ronda, deberá reemplazar las cartas por tierras básicas. Sus efectos no aplican en la partida.

Combos prohibidos:

Es una sanción de construcción de mazo. El combo es ilegal, por tanto no se pueden incluir en el mazo, su inclusión transforma el mazo en ilegal, siguiendo el IPG 3.4 (Infraction Procedure Guide) la sanción es game loss inmediato y para continuar en la siguiente ronda, deberá reemplazar alguna de las cartas por una tierra básica. Sus efectos no aplican en la partida.

Combear antes de tiempo y eliminar a alguien antes de tiempo: El jugador es retirado de la mesa con cero puntos, la partida sigue. Sus efectos no aplican en la partida.

Rulings y FAQ

En este espacio iremos agregando ejemplos de cartas que son considerados early game combo o negación de maná, como también rulings que hayamos dado en ligas o torneos. Estas cartas son referenciales, por tanto los ejemplos no son taxativos, que una carta no esté incluida acá no quiere decir que esté permitida, si piensas utilizar una carta que realiza algo similar a una de estas cartas, sugerimos no incluirla en el mazo.

3. ****From the Ashes**** es considerada Negación de Maná: Destruye todas las tierras, y en determinadas circunstancias o escenarios puede dejar sin tierras a un oponente, jugadores que no jueguen básicas (mazos cinco colores), jugadores que jueguen muy pocas tierras básicas en sus mazos, entre otras. Además consideramos que la destrucción de tierras, independiente del segundo efecto de la carta, es negación de mana.
4. **Ejemplos de prerequisites: El combo** Isochron Scepter con Dramatic Reversal es un combo de dos cartas y cmc 4, por que los permanentes que produzcan 3 mana son pre requisitos. **El combo** Dualcaster Mage y Twinflame tampoco es valido por que tener otra criatura en el campo es prerequisite. **El combo** Gravecrawler y Phyrexian Altar es de dos cartas, por que tener otro zombie en mesa es considerado prerequisite.
5. Respecto a control de mesa y tener un combo antes del turno 7 del primer jugador, es una situación que todos los años desde que existe el Circuito Nacional de Commander y las ligas que hemos organizados se denominado “no es tu lugar”, acá un post explicativo [Revisar esta publicación](#)
6. Respecto la Negación Masiva de Mana: Instantáneos o efectos que tengan la posibilidad de negar las tierras aunque sea una sola vez, como Mana Short no se pueden tener. La continuidad del efecto no es requisito.
7. Respecto combinaciones de cartas que puedan ser negación de mana, tampoco se pueden jugar, es por eso que la regla habla de **construcción de mazos** tambien, el Bracket 3 busca **eliminar por completo** las formas intencionales de negar de forma masiva el mana, por tanto combinaciones como Mycosynth Latticet y Vandalblast
8. Jugar cartas que puedan eliminar una tierra, si son permitidas. Destruir tierras está permitido, lo que no está permitido es hacerlo de forma masiva. Esto sin perjuicio de la sanción en algunas ligas y torneos de no negar más de la mitad de las tierras que tenga un jugador.
9. Un jugador antes de su turno 6 no es “inmortal” como algunos preguntaron, puede perder si se queda sin cartas, otro jugador puede eliminarlo y obtener la penalización.
10. Q: ¿Que pasa con un jugador que obtiene muchos recursos los primeros turnos, lo que le permite tener respuestas para todo y simplemente esperar llegar a su turno 7 y combear?

A: Estas situaciones generalmente se dan con cartas como Necropotence, o situaciones muy opresivas los primers turnos. En estos casos, donde un jugador transforma el juego y las acciones de los oponentes son irrelevantes o no alteran significativamente el desarrollo de la partida, la sanción es no es tu lugar. Revisar la publicación que está mas arriba.

Dudas y preguntas que no se encuentren acá, hazlas a landfall.edh@gmail.com : solo responderemos las que sean realmente relevantes o que no quede claro de las reglas.