



## REGLAS

### Torneo de cEDH



## 1. Código de Conducta

- Queda terminantemente prohibido discriminar a un jugador por su raza, género, identidad sexual o religión.
- Se aplicarán las normas de [MTR - 5.4 - Conducta Antideportiva](#). Los jugadores deberán ser conscientes y estar familiarizados con la forma de actuar o proseguir en un torneo de Magic en lo referente a encontrar su mesa y notificar los resultados. La organización y jueces estarán encantados de orientarlos y ayudarlos, no obstante, retrasos sistemáticos por parte del mismo jugador por este motivo pueden derivar en una sanción o advertencia.
- Al finalizar las partidas se mantendrá un comportamiento y tono de voz moderados por respeto al resto de mesas que siguen en juego.
- La organización se reserva el derecho de descalificar/expulsar a un jugador que, a pesar de cumplir con las normas detalladas en este documento, atente de manera flagrante contra el espíritu del torneo y el modo de juego del formato Commander Competitivo (cEDH)

El incumplimiento de estas normas puede derivar en sanciones que pueden ir desde una advertencia (warning) hasta la expulsión del torneo sin derecho a una indemnización o devolución de la inscripción.

## 2. Estructura del Torneo

Siguiendo la línea general de otros torneos de CEDH (tanto online como presenciales) utilizaremos el gestor de torneos [topdeck.gg](https://topdeck.gg) que se encargará de gestionar la asignación de mesa a los jugadores y las posiciones de estos. Por este motivo es importante que todos los jugadores se creen una cuenta (es gratuita y fácil de hacer)

No habrán mesas de 3 jugadores ya que pensamos que esto afecta a las estrategias de algunos comandantes.

En este sentido la posición de los jugadores en cada mesa vendrá determinada por el orden en que aparecen en la misma (pod). En el siguiente ejemplo:

Mesa 1:

Jugador A

Jugador B

Jugador C

Jugador D

El jugador A será el primer jugador en empezar el turno. Le seguirá el jugador B y así, sucesivamente.

Sistema suizo y fase eliminatoria en función del número de jugadores.

Players	Swiss Rounds	Playoff
44-64	5	Top 13
65-100	6	Top 16

La organización se reserva el derecho de modificar el número de rondas del sistema suizo y el sistema eliminatorio

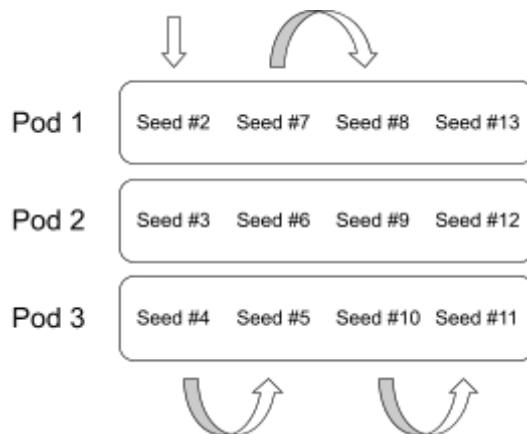
## **Sistema de puntuación del torneo y duración de las rondas**

- Este torneo seguirá el sistema de puntuación de [MTR- Appendix C - MATCH POINTS:](#)
  - 5 puntos para el ganador
  - 1 punto en caso de empate
  - 0 puntos para los perdedores
  - En caso de Bye se otorgarán 5 puntos
- Cada ronda del sistema y fase eliminatoria tendrá una duración de 90 minutos sin turnos extras. Es decir, una vez acabado el tiempo el jugador activo podrá terminar su turno y los turnos extras que se generen durante dicho turno no tendrán ninguna validez, salvo los bucles de ganar turnos infinitos. Por ejemplo: Tivit.
- El orden de los asientos al igual que el orden de juego será decidido de forma automática por el sistema
- La fase eliminatoria tendrán su propio tiempo tal y como se describe en la sección *Estructura del torneo - Eliminatorias y mesa final*
- Se aplicará la lista de [cartas prohibidas oficial de MTG para el formato Commander](#)
- Respecto a las playtest card consultar su apartado.

## Top 13

En caso de que seamos entre 44 y 64 jugadores haremos Top 13 en lugar de el clásico Top 16 que todos conocemos. Procedemos a explicar a continuación cómo funciona:

El jugador que quede primero en las rondas del Suizo clasificará automáticamente para la Final. Los 12 jugadores restantes competirán en una ronda de eliminación, con las mesas organizadas de la siguiente manera:



## Eliminatorias y Mesa Final

La fase de eliminatorias tiene las siguientes características:

- Las eliminatorias contarán con una duración de tiempo por partida de 2:30h. En caso de no haber un ganador, el jugador que pasará a la final será el que haya obtenido más puntos durante la fase de rondas.
- Las posiciones de la mesa final se designarán en base a la clasificación que hayan obtenido los jugadores durante la fase de rondas, la mesa final dispondrá de un tiempo de 3:30h. Para este torneo a diferencia de otros torneos de cEDH, añadiremos la norma de que los jugadores NO podrán pactar un empate para reiniciar la mesa.
- En caso de acabar el tiempo o concurrir en una las situaciones en las que no sea posible designar un ganador asignaremos las posiciones en función del resultado obtenido durante la fase de rondas.

### 3. Proxys & Lista

Todas las cartas de la Reserved List tendrán un equivalente permitido como Proxy y los jugadores podrán añadir hasta 25 cartas extra de su elección que no pertenezcan a la Reserved List.

Recomendamos llevar un proxy con **el gramaje adecuado y un arte reconocible** por ejemplo de los que se hacen en páginas como mpcfill/makeplayingcards o **una tierra con el nombre escrito de la carta**. Sugerimos para este último llevar una copia impresa por si fuera necesario consultar el texto original.

Imagen de ejemplo:



**Los jugadores son responsables de que sus Proxys se aadecuen a las normas del torneo establecidas en este documento.**

## **Identificando las Proxys en la decklist**

Los jueces y los organizadores pueden necesitar saber cuales cartas son Proxy en tu deck. Por ejemplo durante los deck checks.

Debido a esto, los jugadores necesitan especificar en sus decklist cuales cartas son sus Proxy. Esto debe ser realizado añadiendo una copia duplicada en su Sideboard por cada Proxy en tu mazo principal. El Sideboard o Banquillo en español no debe contener otras cartas.

Se puede tomar como ejemplo esta [lista](#), con las siguientes Proxys añadidas como duplicado en el Sideboard:

- Gilded Drake
- Imperial Seal
- Mox Diamond
- Mindbreak Trap
- 

**Todo jugador debe haber subido su lista al topdeck antes del día 8, el último día para subir la lista será el día 7, el día anterior al torneo, el día 8 antes del inicio procederemos a cerrar las listas!!!**

## 4. Bucles infinitos no deterministas

Según el reglamento que se puede leer en: [MTR 4.4 Repeticiones](#)

“Una repetición es una forma de atajo de torneo que involucra detallar una secuencia de acciones que se repiten y luego realizar una cantidad de iteraciones de esa secuencia. Las acciones de la repetición deben ser idénticas en cada iteración y no pueden incluir acciones condicionales (“Si esto, entonces aquello.”)”

En un esfuerzo para permitir más estrategias y más diversidad entre los decks, algunos bucles no deterministas, como aquellos relacionados con barajar el deck o cualquier otro elemento aleatorio, podrán estar permitidos únicamente si todos los oponentes están de acuerdo.

Por defecto, los jueces no suelen permiten los bucles no deterministas debido a que no es posible para los oponentes especificar un punto en el bucle donde interactuar, en el sentido de que puedas atajar y tener una clara idea de como es el estado de juego.

## 5. Empates intencionales

Mientras que es completamente aceptable para los Jugadores decidir empatar un juego de manera intencional, y en algunas situaciones puede ser una situación elegante para una aparente situación de “Kingsmaking”, hay algunas implicaciones en cuanto a la logística del torneo o la conducta de los jugadores:

- En cualquier ronda, los jugadores tienen permitido empatar intencionalmente, pero no empezaran otro juego. En la ronda del suizo su partida simplemente acabara en empate y en las eliminatorias y la final del torneo el ganador será determinado por su posición en el suizo.
- En cualquier situación, **un jugador no puede ser coaccionado para empatar intencionalmente**. Esto significa que tu puedes proponer un empate, pero no puedes imponer forzadamente a un oponente, ya que esto sería considerado Soborno o Coercion según el reglamento de Magic [MTR Rules 5.2](#)
- Algunas veces, los jugadores pueden hacer tratos para “eliminar” a un jugador que no acceda a un empate intencional, de esa forma los jugadores restantes pueden empatar la partida intencionalmente. Ten en mente que **los jueces no obligarán a mantener dichos tratos**, igual que cualquier otros.

## 6. Conceder

Algunas cartas, estrategias o líneas de juego, como aquellas asociadas a Najeela o Tivit son dependientes del aspecto multijugador de Commander. Para facilitarles, los Jugadores **deben** conceder en sus turnos con la pila vacía. Esto da a todos los Jugadores la oportunidad de jugar las estrategias de sus barajas. Las siguientes excepciones aplican a esta regla:

- Si un jugador está disconforme en una partida y le gustaría dejar de jugar como resultado, por favor llama al juez inmediatamente.
- Si un jugador debe dejar el juego debido a una emergencia, por favor llama al juez inmediatamente.

Por lo que refiere al reglamento: [MAMTR - 2.5. Conceding or Intentionally Drawing Games or Matches](#) - Si un jugador concediendo a “velocidad de instantáneo” afectará al resultado de un juego, el Jugador y todos sus permanentes controlados por el anteriormente son considerados de existir todavía hasta el final del turno.

## 7. Charla en la mesa

Entendemos que la discusión entre Jugadores, planteamientos y estrategias es parte integral del juego en Commander.

- Siguiendo el reglamento: [MAMTR - 1.10 Players](#) - Los jugadores que son eliminados durante una partida serán considerados espectadores.

Cuando se esté discutiendo sobre cartas en la mesa:

- Los jugadores no están obligados a revelar información privada, aunque pueden hacerlo si lo desean, mientras que sigan las reglas definidas en [MAMTR - 3.13 Hidden Information](#)
- Los jueces no forzarán el cumplimiento de tratos o promesas.
- Al resolverse cartas como Intuition, Thoughtseize o similares, un jugador puede solicitar consejo a sus oponentes.

## **8. Captura de imágenes y grabación de partidas y voces de jugadores**

La Asociación Dakkon tendrá permisos para grabar, editar y usar todo tipo fotos y videos en el espacio de celebración del torneo de cara a publicitar el evento al igual que futuros eventos y transmitir las partidas por internet.

Registrándose en el evento usted acepta que se realicen estas grabaciones y fotografías al igual que su distribución en internet con los fines expuestos en el párrafo anterior.

## **9. Política de cobro y reembolso**

### **Cobro**

La organización anunciará por los diferentes métodos donde se publicite dicho evento, el precio y habilitará un sistema de inscripción que todas las personas interesadas en inscribirse en el torneo deberán seguir para asegurarse una plaza. De la misma forma, la organización le confirmará por correo electrónico su inscripción y le asegurará una plaza en el evento.

### **Política de reembolso**

La organización de un evento conlleva unos gastos y esfuerzos de logística que deben estar cubiertos con cierta antelación a la celebración del mismo. Por este motivo, entendemos que por causas de fuerza mayor un jugador inscrito no pueda asistir al evento y solicite el reembolso. La organización estudiará el caso particular de cada jugador inscrito que lo solicite y decidirá si se procede al mismo en función de las causas que llevan al jugador a solicitarlo y en caso de ser favorable se realizará el reembolso en un plazo no mayor de 72 horas después de la finalización del evento.

***No se realizarán reembolsos a aquellas personas que lo soliciten en un plazo inferior a 15 días de la celebración del evento.***