

ESTRUCTURA DEL TORNEO

- Se jugarán tres rondas suizas de 70 minutos.
- Las rondas controladas por tiempo serán de 70 min desde la orden del juez para comenzar. A los 70 minutos se termina la partida. Salvo dos excepciones: 1) Si hay una pila en curso se deberá resolver las interacciones que se encuentren en ese momento en la pila más todas las que se puedan agregar a la misma pila. Una vez que la pila esté vacía y la prioridad vuelva al jugador activo, se dará por terminada la partida. 2) Si se está en fase de combate, se debe desarrollar toda la fase completa sin restricciones.
- Si han pasado 5 minutos desde que se acabó el tiempo y no se ha resuelto la pila, la partida se termina.
- El ganador de una partida obtendrá 3 puntos. En el caso de empate, todos los jugadores que continúan vivos en el juego obtendrán 1 punto.
- Los resultados de una partida deberán ser reportados al juez y/o a los organizadores del torneo.
- **Los jugadores se sentarán en el orden indicado en el pod publicado, jugador 1, 2, 3 y 4, comenzando siempre el que aparece primero.**

REGLAS DE CONSTRUCCIÓN DE MAZO

1- Los mazos deben ser acorde a Bracket 3, según las reglas oficiales de Magic
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 negociación masiva de maná. Tampoco esta permitido construcción intencional de sinergias que te permitan hacer negociación masiva de mana.

4- Se pondrá a cada torneo un plazo para comenzar a enviar las listas, las que deberán venir registradas en alguna de las plataformas de registro de mazos, una vez que se reciba el deck se congelará el precio del mazo, por tanto, si sube de precio al día del torneo no importa. Se debe enviar un pantallazo del decklist con el detalle del precio de cada carta al lado, en el video de más abajo se explica cómo configurar el moxfield para poder ver la lista de esta forma.

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:

Cualquier combinación de dos cartas cuya suma de Mana Value (MV) sea igual o inferior a seis.

Si el combo requiere un permanente en el campo de batalla como prerrequisito, esos prerrequisitos no contarán dentro del número de cartas ni tampoco en el mana value. Utilizaremos <https://commanderspellbook.com/> para verificar si es considerado prerrequisito o no.