

REGLAS DE TORNEO DE MAGIC: THE GATHERING

Efectivas desde el 14 de julio de 2017

Introducción.....	4
1. Fundamentos de torneos.....	6
1.1 Tipos de torneos.....	6
1.2 Publicar información de torneo.....	6
1.3 Roles de torneo.....	6
1.4 Elegibilidad de participación.....	6
1.5 Número de DCI.....	8
1.6 Organizador de torneo.....	8
1.7 Juez principal.....	8
1.8 Jueces de piso.....	8
1.9 Administrador de resultados.....	9
1.10 Jugadores.....	9
1.11 Espectadores.....	11
1.12 Niveles de imposición de reglas.....	11
2. Mecánicas de torneo.....	12
2.1 Estructura de partida.....	12
2.2 Regla Juega o Roba.....	12
2.3 Procedimientos Pre-Juego.....	12
2.4 Concediendo o empatando intencionalmente juegos o partidas.....	13
2.5 Procedimientos de fin de partida.....	13
2.6 Extensiones de tiempo.....	13
2.7 Registro del Mazo.....	13
2.8 Control de Mazos.....	14
2.9 Apelaciones al Juez Principal.....	14
2.10 Abandonando un torneo.....	14
2.11 Tomando Notas.....	15
2.12 Dispositivos electrónicos.....	15
2.13 Cobertura en video.....	16
2.14 Total de vidas.....	17
3. Reglas de Torneo.....	18
3.1 Desempates.....	18
3.2 Formatos y categorías de puntajes.....	18
3.3 Cartas Permitidas.....	18
3.4 Cartas de Reemplazo.....	19
3.5 Cartas de listado.....	19
3.6 Identificación e interpretación de una carta.....	20
3.7 Nuevos lanzamientos.....	20
3.8 Marcadores de Juego.....	20
3.9 Barajado de cartas.....	20
3.10 Protectores.....	21
3.11 Cartas Marcadas.....	21
3.12 Información oculta.....	22
3.13 Cartas giradas o invertidas.....	22
3.14 Orden del cementerio.....	22
3.15 Sideboard.....	22
4. Comunicación.....	23
4.1 Comunicación entre jugadores.....	23

4.2	Atajos de torneo.....	24
4.3	Secuencia fuera de orden.....	25
4.4	Habilidades disparadas.....	26
4.5	Comunicación de equipos / Gigante de dos cabezas.....	26
5.	Infracciones de torneo.....	27
5.1	Hacer Trampa.....	27
5.2	Soborno.....	27
5.3	Apuestas.....	27
5.4	Conducta Antideportiva.....	28
5.5	Juego Lento.....	28
5.6	Ayuda externa.....	28
6.	Reglas de torneos Construidos.....	29
6.1	Restricciones de construcción de mazo.....	29
6.2	Legalidad de las cartas.....	29
6.3	Construcción de Mazos en Formato Estándar.....	30
6.4	Construcción de Mazos en Formato Modern.....	31
6.5	Construcción de Mazos en Formato Vintage.....	32
6.6	Construcción de Mazos en Formato Legacy.....	33
6.7	Construcción de Mazos en Formato Bloque Construido.....	34
7.	Reglas de torneos Limitados.....	37
7.1	Restricciones de construcción de mazo.....	37
7.2	Uso de cartas en torneos limitados.....	37
7.3	Construcción continua.....	38
7.4	Producto anormal.....	38
7.5	Registro de conjunto de Mazo cerrado.....	38
7.6	Creación de mesas de draft.....	38
7.7	Procedimientos de Booster Draft.....	39
8.	Reglas para torneos en equipo.....	40
8.1	Nombre de los Equipos.....	40
8.2	Composición e Identificación del Equipo.....	40
8.3	Reglas de comunicación de equipos.....	40
8.4	Reglas de Construcción de Mazo Unificado.....	40
8.5	Torneos Rochester Draft por Equipos.....	40
8.6	Torneos Mazo Cerrado por Equipos.....	41
9.	Reglas de torneos de Gigante de dos cabezas.....	43
9.1	Estructura de partida.....	43
9.2	Reglas de comunicación.....	43
9.3	Regla Juega o Roba.....	43
9.4	Procedimiento pre-juego.....	43
9.5	Reglas de Gigante de dos cabezas construido.....	43
9.6	Reglas de Gigante de dos cabezas limitado.....	43
9.7	Torneos Booster Draft Gigante de dos cabezas.....	44
10.	Reglas de sanción.....	45
10.1	Mínimos de participación.....	45
10.2	Cantidad de rondas.....	45
10.3	Torneos sólo por invitación.....	45
10.4	Algoritmo de emparejamiento.....	45
	Apéndice A—Cambios desde versiones anteriores.....	48
	Apéndice B—Límites de tiempo.....	49
	Tiempos en Booster Draft.....	50
	Tiempos en Rochester Draft.....	50

Tiempos en draft en Gigante de dos cabezas.....	51
Apéndice C—Explicación de desempates.....	52
Puntos de partida	52
Puntos de juego.....	52
Porcentaje de victorias de partida.....	52
Porcentaje de victorias de juego	53
Porcentaje de victorias de partida de los oponentes	53
Porcentaje de victorias de juego de los oponentes.....	54
Rondas libres	55
Apéndice D—Mezcla de sobres recomendada para torneos limitados	56
Apéndice E—Cantidad de rondas recomendadas en torneos suizos	57
Apéndice F—Nivel de Imposición de Reglas de los programas	58

Introducción

La DCI es una organización mundial dedicada al juego organizado. Promociona, desarrolla y hace cumplir reglas y políticas usando los objetivos y filosofías definidos en este documento, en la Guía de procedimientos de infracciones de **Magic: The Gathering** y el documento Juzgando a Nivel de Imposición de Reglas Normal. Constantemente revisa estas reglas y políticas para asegurarse de cumplir sus objetivos.

Hay dos tipos de torneos de **Magic** sancionados: casuales y oficiales. Los torneos oficiales ofrecen Puntos Planeswalker por cada victoria, empate o ronda libre que obtenga un jugador. Los torneos casuales ofrecen un único Punto Planeswalker por participar.

El propósito de este documento es proveer la infraestructura usada para organizar torneos de **Magic: The Gathering** (“**Magic**”) definiendo las reglas, responsabilidades y procedimientos adecuados a seguir en todos los torneos sancionados por la DCI de **Magic**.

Los torneos sancionados por la DCI deben organizarse consistentemente sin importar su ubicación. Esto asegura un trato equitativo de los jugadores en distintas regiones y permite una transición sencilla hacia torneos internacionales. Todos los jugadores son tratados del mismo modo y comparten las responsabilidades de acuerdo a Nivel de Imposición de Reglas (NIR) del torneo. Tanto jugadores como oficiales deben cooperar para alcanzar el objetivo común de un correcto torneo sancionado por la DCI. Los jugadores y oficiales deben tratarse mutuamente de manera respetuosa, siguiendo tanto las reglas como el espíritu con el cual fueron creadas. Son responsables de seguir la última versión de las Reglas de torneo de **Magic** y las Reglas Completas de **Magic: The Gathering**. Los espectadores tienen su propio grupo de responsabilidades. Los individuos que infrinjan las reglas de la DCI estarán sujetos a las penalizaciones definidas por el documento adecuado para el Nivel de Imposición de Reglas del torneo.

La información en este documento puede contradecir (o no tener información contenida en) las Reglas Completas. En esos casos, ese documento tiene precedencia.

Los documentos oficiales de información publicados en el sitio web de Wizards of the Coast para torneos específicos pueden definir políticas o procedimientos alternativos o adicionales, Si existe una contradicción entre este documento y un la información oficial publicada en el sitio web de Wizards of the Coast, la información oficial tiene prioridad.

Wizards of the Coast se reserva el derecho de alterar estas reglas, así como el derecho de interpretar, modificar, clarificar, o de cualquier otro modo efectuar cambios oficiales de estas reglas sin aviso previo.

Las actualizaciones durante 2017 de este documento están programadas para ser anunciadas de la siguiente manera:

Fecha de anuncio	Fecha de vigencia	Fecha de anuncio	Fecha de vigencia
16 de enero de 2017	20 de enero de 2017	10 de julio de 2017	14 de julio de 2017
13 de marzo de 2017	17 de marzo de 2017	28 de agosto de 2017	1 de septiembre de 2017
24 de abril de 2017	28 de abril de 2017	25 de septiembre de 2017	29 de septiembre de 2017
14 de junio de 2017	19 de junio de 2017	11 de diciembre de 2017	15 de diciembre de 2017

Las últimas versiones están disponibles en <http://wizards.com/document/magic-gathering-tournament-rules>**Error! Hyperlink reference not valid..**

1. Fundamentos de torneos

1.1 Tipos de torneos

Los torneos oficiales sancionados se dividen en dos tipos: Premier y no Premier. Los torneos premier son organizados por Wizards of the Coast u Organizadores de torneos elegidos. Tienen nombres y características únicas. Los torneos no Premier son torneos que no son explícitamente Premier.

Hay dos grandes formatos de torneos: Limitado y Construido. Cada uno tiene reglas específicas a su formato. En los torneos limitados, todo el producto para jugar es provisto durante el torneo. En los torneos contruidos, los jugadores compiten usando mazos preparados de antemano. Algunos torneos Premier pueden incluir varios formatos durante el mismo torneo.

1.2 Publicar información de torneo

Wizards of the Coast se reserva el derecho de publicar información de un torneo sancionado por la DCI en cualquier momento (incluyendo durante el torneo). La información del torneo incluye, pero no está limitada a, los contenidos de los mazos de uno o más jugadores, descripciones de estrategias de juego, transcripciones y reproducciones de video. Los organizadores de torneo también pueden publicar esta información una vez que el torneo está terminado.

Wizards of the Coast se reserva el derecho de publicar información de penalizaciones y suspensiones.

1.3 Roles de torneo

Para los propósitos del torneo se definen los siguientes roles:

- Organizador de torneo
- Juez principal
- Juez de piso
- Administrador de resultados
- Jugador
- Espectador

Los primeros cuatro roles mencionados se consideran oficiales del torneo. El juez principal y los jueces de piso se consideran colectivamente jueces. Un mismo individuo puede actuar en cualquier combinación de roles de oficial de torneo. Los individuos que no son jueces en un torneo son espectadores de cualquier partida en la cual no estén jugando. Los miembros de la prensa son considerados como espectadores.

1.4 Elegibilidad de participación

Cualquiera puede participar como jugador en un torneo sancionado por la DCI excepto:

- Individuos actualmente suspendidos por la DCI. La lista actual de jugadores suspendidos por la DCI se encuentra en <http://www.wizards.com/default.asp?x=dc/suspended>. Los individuos actualmente suspendidos por la DCI no pueden actuar como oficiales de torneo;
- Otros individuos específicamente prohibidos de participar por políticas de la DCI o de Wizards of the Coast (a determinar a sola discreción de Wizards of the Coast);
- Individuos de trece (13) años o menos que no tengan el permiso de sus padres o tutores;
- Cualquiera prohibido por las leyes locales, estatales o federales, las reglas del Organizador de torneo o la administración del local.

Cualquiera puede participar como oficial de un torneo (Organizador de torneo, Juez principal, Juez de piso o Administrador de resultados) en un torneo, excepto:

- Individuos actualmente suspendidos por la DCI;
- Cualquiera que haya jugado en el torneo, a menos que sea un torneo que explícitamente permite a sus oficiales jugar mientras están actuando como oficiales del torneo.

Los oficiales de torneo pueden jugar en torneos oficiales sancionados por la DCI en los cuales son oficiales del torneo sí (y sólo sí) el torneo es de alguno de los siguientes tipos:

- Friday Night **Magic**
- Presentación
- Launch Party
- **Magic** Game Day
- Otros torneos no-Premier de **Magic**
- Torneos en los cuales la hoja informativa oficial del torneo de Wizards of the Coast específicamente permita a los oficiales de ese torneo jugar en él.

Si uno o más oficiales del torneo juegan en él, debe ser organizado con Nivel de Imposición de Reglas Normal. Si hay oficiales del torneo jugando en él y el torneo no es uno de los mencionados arriba, el torneo será invalidado. Los oficiales del torneo deben officiar los torneos de manera justa sin importar sus propios intereses.

Los propietarios de organizaciones que organizan Eventos Premier no pueden jugar en esos torneos, incluso si el propietario no figura como un oficial del torneo (organizador, juez y/o administrador de resultados) para ese torneo.

Los Eventos Premier incluyen los siguientes torneos: **Magic: The Gathering** World Championship, World **Magic** Cup, Nationals, Nationals Last Chance Qualifiers, Pro Tour, Regional Pro Tour Qualifiers, Regional Last Chance Qualifiers, Preliminary Pro Tour Qualifiers, Pro Tour Qualifiers, Grand Prix, Grand Prix Trials, WPN Premium Tournaments y WPN Premium Qualifiers.

Algunos torneos tienen criterios adicionales de elegibilidad de jugadores y oficiales de torneo (por ejemplo, torneos por invitación, como los torneos de Pro Tour).

La Política de invitación de eventos premier define las reglas de elegibilidad específicas para ciertos tipos de torneos premier por invitación (por ejemplo Pro Tours).

Los individuos que tengan preguntas sobre la elegibilidad de torneo deberían contactar al Administrador de Políticas de la DCI (Scott.Larabee@wizards.com).

1.5 Número de DCI

Los participantes de un torneo deben dar su número de DCI al administrador de resultados durante la inscripción. Los jugadores que no tengan un número de DCI deben obtener uno de <https://accounts.wizards.com/> antes de participar del evento. Si un jugador no tiene un número de DCI previo al evento, el Organizador de torneo puede proveer uno. Los jugadores solo pueden tener un número de DCI, y los jugadores con varios números de DCI deben contactar a Wizards of the Coast para combinar su información de dos o más números de DCI. Los resultados que contengan números o nombres provisionales o alguna otra clase de recordatorio no deberían ser reportados a la DCI.

1.6 Organizador de torneo

El organizador de un torneo es responsable de toda la logística del torneo, incluyendo:

- Asegurarse de tener un número de sanción de la DCI.
- Ofrecer un lugar para el torneo que cumpla con las necesidades y expectativas del torneo.
- Promocionar el torneo antes de la fecha del evento.
- Conseguir personal adecuado para ser oficiales del torneo.
- Proveer todos los materiales necesarios para operar el torneo (por ejemplo producto para los torneos en formato Limitado).
- Reportar los resultados del torneo a la DCI.
- Guardar los talones de resultados de partidas de cada torneo por un período de 6 meses (para ayudar con apelaciones de partidas).

1.7 Juez principal

Los torneos sancionados requieren de la presencia física de un juez principal durante el juego para resolver disputas, interpretar las reglas y tomar otras decisiones oficiales. El juez principal es la autoridad judicial final en cualquier torneo sancionado por la DCI y todos los participantes del torneo deben seguir sus interpretaciones. Aunque es beneficioso, el juez principal no necesariamente tiene que ser un juez certificado.

Las responsabilidades del juez principal incluyen:

- Asegurarse que se sigan todos los pasos necesarios para lidiar con violaciones a las reglas de juego o política con que se encuentre o que se le informen.
- Dictar las decisiones de reglas definitivas en todas las apelaciones, potencialmente contradiciendo la decisión de un juez de piso.
- Coordinar y delegar las tareas entre los jueces de piso según se necesite.

Si es necesario, el juez principal puede transferir sus tareas a cualquier juez si no puede cumplirlas por un tiempo. Además, en circunstancias excepcionales, si de lo contrario la integridad del torneo podría verse dañada, el organizador del torneo puede reemplazar al juez principal.

Algunos torneos premier pueden tener varios jueces principales y/o distintos jueces principales para distintas partes del torneo. Todos los jueces principales comparten las mismas responsabilidades y tienen la misma autoridad mientras ofician de juez principal.

1.8 Jueces de piso

Los jueces de piso están disponibles para los jugadores y espectadores para responder preguntas, lidiar con jugadas ilegales o asistir con pedidos razonables. No tienen por qué estar certificados.

Los jueces generalmente no ayudarán a los jugadores a determinar el estado de juego actual pero pueden responder preguntas sobre las reglas, interacciones entre cartas o proveer los textos de las cartas relevantes del documento de referencia de cartas Oracle™. A Nivel de Imposición de Reglas Normal, el juez puede ayudar a un jugador a entender el estado de juego en pos de su educación. Si un jugador desea hacer su pregunta lejos de la mesa, esa solicitud debe ser normalmente respetada. Los jugadores no pueden solicitar que un juez en particular responda sus dudas, pero puede solicitar que un oficial del torneo ayude a traducir. Esta solicitud podrá ser cumplida a discreción del juez original.

Los jueces no intervienen en un juego para evitar acciones ilegales, pero sí intervienen tan pronto como se ha roto una regla o para prevenir que una situación se complique.

1.9 Administrador de resultados

El administrador de resultados asegura la creación correcta de las parejas y todos los otros registros necesarios durante el torneo. Las responsabilidades del administrador de resultados incluyen:

- Generar las parejas correctamente en cada ronda e ingresar correctamente los resultados de esas rondas.
- Generar posiciones para publicar antes y después de la última ronda Suiza. Para otras rondas se puede publicar también a criterio del Juez principal.
- Resolver todos los problemas de resultados que surjan consultando con el juez principal.
- Asegurarse que toda la información necesaria es incluida en el informe del torneo que será enviado a la DCI.

El juez principal es la autoridad definitiva al determinar acciones correctivas para errores de resultados.

1.10 Jugadores

Los jugadores son responsables de:

- Comportarse de manera respetuosa hacia los oficiales de torneo, otros participantes y espectadores y evitar tener conductas antideportivas en todo momento.
- Mantener un estado de juego claro y legal.
- Cumplir con los tiempos de inicio y límites de tiempo anunciados.
- Llamar la atención sobre cualquier infracción de las reglas o políticas que noten en sus partidas.
- Llamar la atención de un juez sobre cualquier oferta de soborno, apuesta, determinación incorrecta de resultado de juego y cualquier discrepancia en su registro de partidas de torneos.
- Informar a la DCI de cualquier discrepancia en su historial de partidas, puntajes o Puntos Planeswalker tan pronto como se entere de ella. Si los jugadores creen que hay una anomalía en su historial de partidas, posiciones o Puntos Planeswalker, deberían revisar la Política de apelaciones de eventos de **Magic: The Gathering** ubicada en <http://wpn.wizards.com/document/magic-event-appeals-policy>.
- Poseer un único número de membresía de DCI. Los individuos que tengan más de un número deben contactar al Servicio de Atención al Cliente de Wizards of the Coast en <http://www.wizards.com/customerservice> para que sus números puedan ser combinados.
- Evitar inscribirse en torneos en los que no pueden participar por políticas (por ejemplo el ganador de un Preliminary Pro Tour Qualifier de **Magic: The Gathering** no puede jugar en más Preliminary Pro Tour Qualifiers esa temporada).
- Estar familiarizado con las reglas contenidas en este documento.
- Estar físicamente presente en el torneo. Los jugadores no pueden inscribirse para un torneo sólo para conseguir Puntos Planeswalker.

Los jugadores deben traer los siguientes ítems para participar en un torneo:

- Un método físico, visible y confiable para mantener y anotar información del juego (fichas, contador de vidas, papel y lápiz, etc.).
- Un número de membresía DCI válido y registrado a nombre del participante. Los nuevos jugadores pueden registrar su membresía DCI al inscribirse en el torneo.
- Cualquier material específicamente requerido para un formato de torneo particular, como un mazo ya armado y/o listas de registro para torneos construidos.

Los jugadores mantienen su responsabilidad incluso si un juez les ayuda.

Los miembros individuales de un equipo son considerados jugadores, y son igualmente responsables de los procedimientos necesarios del torneo, así como de completar correctamente sus talones de resultados de partida. Los jugadores solo son responsables por los juegos que juegan ellos mismos y no por juegos que juegan sus compañeros de equipo, pero se espera que señalen las violaciones de reglas que observan en las partidas de sus compañeros de equipo.

Los jugadores que no cumplan con sus responsabilidades serán sujetos a penalizaciones y revisión posterior de la DCI. Wizards of the Coast y la DCI se reservan el derecho de suspender o revocar la membresía de un jugador sin advertencia previa por cualquier razón que consideren necesaria.

1.11 Espectadores

Cualquier persona físicamente presente en el torneo y que no está en una de las categorías mencionadas es un espectador. Los espectadores son responsables de permanecer pasivos y en silencio durante las partidas y otras secciones oficiales del torneo en la cual se requiera a los jugadores también permanecer en silencio. Si los espectadores creen que han visto una violación de política o reglas, se los incita a avisar a un juez tan pronto como sea posible. En Nivel de Imposición de Reglas Normal o Competitivo, los espectadores pueden pedir a los jugadores que pausen la partida mientras avisan a un juez. En Nivel de Imposición de Reglas Profesional, los espectadores no deben interferir con la partida directamente.

Los jugadores pueden requerir que un espectador no observe sus partidas. Estas solicitudes deben ser realizadas por intermedio de un juez. Los oficiales de torneo pueden pedir a un espectador que no observe una partida.

1.12 Niveles de imposición de reglas

Los Niveles de imposición de reglas (NIR) son una manera de comunicar a los jugadores y jueces qué expectativas pueden tener del torneo en términos de rigidez en la imposición de reglas, juego técnicamente correcto y procedimientos usados.

El Nivel de Imposición de Reglas de un torneo generalmente refleja los premios entregados y la distancia que podría esperarse que un jugador viaje para participar.

El Nivel de Imposición de Reglas adecuado para programas específicos se encuentra en el Apéndice F.

Normal

Los torneos normales están focalizados en los aspectos sociales y de entretenimiento, no en el profesionalismo. La mayoría de los torneos se organizan en este nivel a menos que ofrezcan premios grandes o invitaciones. Se espera que los jugadores conozcan la mayoría de las reglas de juego, hayan oído hablar de políticas y lo que está “realmente mal”, pero normalmente juegan de la misma manera que juegan en casa. Los jugadores siguen siendo responsables de seguir las reglas, pero el foco está en la educación y juego deportivo más que el juego técnicamente preciso. Las infracciones en estos torneos están cubiertas por el documento Juzgando a Nivel de Imposición de Reglas Normal, ubicado (en inglés) en <http://wpn.wizards.com/document/magic-gathering-judging-regular-rel>.

Competitivo

Los torneos competitivos son aquellos con importantes premios en efectivo y/o invitaciones para torneos profesionales. Se espera que los jugadores conozcan las reglas de juego y que esté familiarizados con las políticas y procedimientos, aunque los errores no intencionales no se castigan con severidad. Estos son torneos que protegen los intereses de todos los jugadores asegurando la integridad del torneos mientras al mismo tiempo se reconoce que no todos los jugadores están íntimamente familiarizados con la estructura de torneos profesionales, los procedimientos correctos y las reglas. Las infracciones en estos torneos están cubiertas por la Guía de procedimientos de infracciones, ubicada (en inglés) en <http://wpn.wizards.com/document/magic-infraction-procedure-guide>.

Profesionales

Los torneos de nivel profesional ofrecen grandes premios en efectivo, prestigio y otros beneficios que atraen a los jugadores de lugares distantes. Estos torneos esperan de los jugadores un alto nivel de comportamiento y juego técnicamente correcto, más que en los torneos competitivos. Las infracciones en estos torneos están cubiertas por la Guía de procedimientos de infracciones, ubicada (en inglés) en <http://wpn.wizards.com/document/magic-infraction-procedure-guide>.

2. Mecánicas de torneo

2.1 Estructura de partida

Una partida de **Magic** consiste en una serie de juegos que se juegan hasta que un lado ganó un número fijado de juegos, normalmente dos. Los juegos empatados no cuentan para este objetivo. Si la ronda termina antes de que un jugador haya ganado la cantidad necesaria de juegos, el ganador de la partida es el jugador que ganó más juegos en ese momento. Si ambos jugadores ganaron igual cantidad de juegos, la partida es un empate.

El Organizador de torneo puede cambiar la cantidad de juegos que deben ganarse en cualquier parte del torneo mientras esta elección sea anunciada antes de que comience el torneo. Los resultados de las partidas (no los resultados de los juegos individuales) son reportados a la DCI para incluirlos en los Puntos Planeswalker.

2.2 Regla Juega o Roba

Para el primer juego de una partida, un jugador designado (el ganador de un método aleatorio como un lanzamiento de dado o de una moneda) durante las rondas suizas, o el jugador mejor posicionado al final de las rondas suizas durante las partidas de eliminatoria, elige si juega primero o segundo. Ese jugador debe declarar esta elección antes de mirar su mano. Si no realiza una elección, se asume que juega primero. El jugador que juega primero salta el paso de robar de su primer turno. A esto se le llama la regla de jugar o robar.

Después de cada juego en una partida, el perdedor de ese juego decide si juega primero en el siguiente juego. Puede esperar hasta después de usar el sideboard para tomar esa decisión. Si el juego anterior fue un empate, el jugador que decidió jugar o robar al comienzo del juego empatado decide nuevamente.

2.3 Procedimientos Pre-Juego

Se deben realizar los siguientes pasos en un tiempo razonable antes de que cada juego comience:

1. Si se permite usar el sideboard, los jugadores pueden quitar cartas de sus mazos y agregar cartas de su sideboard.
2. Los jugadores barajan sus mazos. Los pasos 1 y 2 pueden repetirse.
3. Los jugadores presentan sus mazos a sus oponentes para que barajen adicionalmente. El sideboard (si existe) también es presentado en este momento.
4. El jugador designado debe decidir si juega primero o segundo en este momento, si no lo hizo hasta ahora (ver la sección 2.2).
5. Cada jugador roba 7 cartas. Opcionalmente, estas cartas pueden separarse boca abajo sobre la mesa.
6. Cada jugador, en orden de turno, puede realizar mulligans. (Las reglas sobre mulligans se pueden encontrar en las Reglas Completas de **Magic**, regla 103.4.) Si un jugador hace un mulligan, repite el barajado y la presentación descripta arriba.

Se considera que el juego comienza una vez que todos los jugadores terminaron sus mulligans. Los procedimientos pre-juego pueden realizarse antes de que comience oficialmente el tiempo de ronda.

2.4 Concediendo o empatando intencionalmente juegos o partidas

Si un juego o partida no ha terminado, los jugadores pueden conceder o acordar mutuamente empatar en ese juego o partida. Se considera que una partida está terminada una vez que se completó el talón de resultados o, si no se usan talones, un jugador deja la mesa después de que el juego terminó. Hasta ese momento, cualquier jugador puede concederle al otro o decidir empatar, aunque si el jugador que concede ganó un juego de esa partida, ésta sólo puede ser reportada como 2-1. Los empates intencionales, donde no se juega ningún juego, siempre se reportan como 0-0-3 o usando el botón “empate” (0-0) en el Wizards Event Reporter (WER).

Los jugadores no pueden acordar una concesión o empate a cambio de ninguna recompensa o incentivo. Hacer eso se considera Soborno (ver la sección 5.2).

Si un jugador se niega a jugar, se asume que concede la partida.

2.5 Procedimientos de fin de partida

Si se alcanza el límite de tiempo de la partida antes de poder determinar un ganador, el jugador cuyo turno se está jugando termina su turno y se juegan un total de cinco turnos adicionales. Esto normalmente significa que un jugador tomará tres turnos y el otro dos, pero que un jugador tome turnos adicionales pueden afectar esto. Los torneos en equipo con varios jugadores jugando juntos (como Gigante de dos cabezas) usan tres turnos en lugar de cinco.

Una vez que finaliza el tiempo, no pueden comenzar nuevos juegos.

Si el juego no se terminó al final de los turnos adicionales, ese juego se considera un empate.

Si un juez asigna una extensión de tiempo (a causa de una larga decisión de reglas, control de mazo u otra razón), los procedimientos de fin de partida no ocurren hasta el fin de la extensión de tiempo.

En rondas de eliminación simple, las partidas no pueden resultar en empate. Si todos los jugadores tienen la misma cantidad de victorias de juego al final de los turnos adicionales, el jugador con el mayor total de vidas gana el juego actual. En la eventualidad de que todos los jugadores tengan el mismo total de vidas (o estén entre juegos y hayan ganado la misma cantidad de juegos), el juego/partida continúa con una acción basada en estado adicional: si un jugador no tiene el total de vidas más alto, pierde el juego. Los equipos de Gigante de dos cabezas se tratan como un mismo jugador para determinar el ganador de un juego.

2.6 Extensiones de tiempo

Si un juez pausa una partida por más de un minuto mientras está corriendo el reloj, debe extender el tiempo de partida adecuadamente. Si la partida fue interrumpida para realizar una revisión de mazo, los jugadores reciben tiempo adicional igual al tiempo que demoró la revisión más tres minutos.

Las partidas destacadas en un torneo con cobertura online reciben una extensión de tiempo de tres minutos más el tiempo usado durante la ronda cuando los jugadores llegan a su mesa. Esto no es necesario si las partidas destacadas usan un reloj independiente.

Algunas penalizaciones por juego lento agregan turnos en lugar de una extensión de tiempo. Estos turnos adicionales se agregan a los turnos adicionales de final de partida.

2.7 Registro del Mazo

Los jugadores deben registrar sus mazos y sideboards (si corresponde) en los torneos Nivel de Imposición de Reglas Competitivo y Profesional. El juez principal puede requerir registro en torneos Nivel de Imposición de Reglas Normal.

Las hojas de registro de mazo tienen anotada la composición de cada mazo y sideboard (si corresponde). Una vez que tu lista de mazo fue aceptada por un oficial del torneo, no puede ser alterada.

En los torneos contruidos se deben entregar hojas de registro de mazo a un oficial del torneo antes del comienzo de la ronda 1, incluso si el jugador tiene una ronda libre para esa ronda.

En los torneos limitados, las hojas de registro de mazo se deben entregar al comienzo de la primera ronda en la cual el jugador participa y no tiene una ronda libre.

Los jugadores tienen el derecho de solicitar ver su hoja de registro de mazo entre partidas. Esos pedidos serán cumplidos mientras sea logísticamente posible.

Generalmente, las hojas de registro de mazo no son información pública y no se comparten con otros jugadores durante el torneo. En torneos de formato construido que se juegan a Nivel de Imposición de Reglas Profesional (Pro Tour, World **Magic** Cup, World Championship y Grand Prix), se proveerán a los jugadores copias de las hojas de registro de mazo de los oponentes en las rondas de eliminación simple.

2.8 Control de Mazos

Se deben realizar controles de mazos en todos los torneos de Nivel de Imposición de Reglas Competitivo y Profesional, y el juez principal tiene la opción de realizar controles de mazo en torneos Nivel de Imposición de Reglas Normal. Al menos el diez por ciento de los mazos sean controlados durante el transcurso del torneo. Un control del mazo completo no debería realizarse si un jugador ya robó una mano inicial y tomó potencialmente decisiones de mulligan.

2.9 Apelaciones al Juez Principal

Si un jugador no está de acuerdo con la decisión de un juez, puede apelar la decisión al juez principal. En torneos más grandes, de nivel Premier (como Grand Prix y Pro Tours), con aprobación previa, el Juez principal puede designar jueces de apelación adicionales que tienen el poder de escuchar apelaciones. Estarán usando el mismo uniforme que el Juez principal.

Los jugadores no pueden apelar antes de que el juez de piso haya respondido completamente la duda de reglas. Las decisiones del Juez principal o de los jueces de apelación designados son finales.

2.10 Abandonando un torneo

Los jugadores pueden abandonar un torneo en cualquier momento. Si un jugador abandona un torneo antes de que comience la primera ronda de juego, se considera que no participó del torneo y no figurará en el orden final ni recibirá Puntos Planeswalker de participación. Los jugadores que elijan abandonar un torneo deben informar al administrador de resultados por los medios provistos para el torneo antes de que estén las parejas de la siguiente ronda. Los jugadores que quieran abandonar después de que el administrador de resultados tenga las parejas para la siguiente ronda serán emparejados en esa ronda. Si un jugador no se presenta en su partida, será automáticamente eliminado del torneo a menos que se reporte al administrador de resultados. Los jugadores que regular y/o intencionalmente abandonen torneos sin informar a los administradores de resultados de esos torneos pueden ser sujetos a penalizaciones que pueden llegar a incluir suspensiones.

Los jugadores que abandonan durante torneos limitados son propietarios de las cartas que correctamente tengan en su posesión en ese momento. Esto incluye cualquier sobre cerrado o parcialmente seleccionado.

Si un jugador abandona un torneo después de que se realizó un corte (como un corte a eliminatorias de top 8 en un Grand Prix), ningún otro jugador avanza como reemplazo. En su lugar, el jugador remanente con la mejor posición recibe una ronda libre.

Los jugadores que abandonaron pueden reingresar al torneo a discreción del juez principal. Los jugadores no pueden reingresar a una porción del torneo que requiera un mazo que no construyeron. Los jugadores no pueden reingresar a un torneo una vez que se realizó un corte.

Los jugadores no pueden abandonar un torneo a cambio de o influenciados por alguna recompensa o incentivo. Hacer eso se considera Soborno (ver la sección 5.2).

2.11 Tomando Notas

Se permite a los jugadores tomar notas escritas durante una partida y pueden referirse a dichas notas mientras la partida está en progreso. Al comienzo de una partida, la hoja de notas de cada jugador debe estar vacía y permanecer visible durante la partida. Los jugadores no tienen por qué explicar o mostrar las notas a otros jugadores. Los jueces pueden pedir ver las notas de un jugador y/o solicitar al jugador que se las explique.

Los jugadores no pueden mirar otras notas, incluyendo notas de partidas anteriores, durante los juegos.

Entre juegos, los jugadores pueden consultar algunas anotaciones hechas antes de la partida. No tienen por qué mostrar esas notas a sus oponentes. Estas notas deben quitarse del área de juego antes del comienzo del siguiente juego. Grandes cantidades de anotaciones (más de uno o dos páginas) no están permitidas y serán penalizadas como juego lento.

El uso de dispositivos electrónicos para tomar o referirse a notas está permitido a Nivel de imposición de reglas Normal (ver la sección 2.12).

Los jugadores y espectadores (excepción: prensa autorizada) no pueden tomar notas durante el draft. Los jugadores no pueden ver notas externas durante el draft, el registro de cartas o la construcción de mazo.

Los jugadores pueden consultar el texto de Oracle en cualquier momento. Deben hacerlo públicamente y en un formato que no contenga ninguna otra información estratégica. Consultar fuentes online, como gatherer.wizards.com, está permitido a Nivel de Imposición de Reglas Normal incluso si eso contiene una pequeña cantidad de información estratégica. Si un jugador desea ver el texto de Oracle en privado, debe consultar a un juez.

Son aceptables las modificaciones artísticas a las cartas que indirectamente provean poca información estratégica. El Juez Principal es la autoridad final sobre qué cartas y qué notas son aceptables para el torneo.

2.12 Dispositivos electrónicos

En torneos de Nivel de imposición de reglas Competitivo o Profesional durante un draft, construcción de mazo o jugando partidas, los jugadores no pueden usar dispositivos electrónicos capaces de tomar o guardar notas, comunicarse con otras personas o acceder a Internet (excepto para recibir breves llamadas personales con permiso del oponente).

En eventos de Nivel de imposición de reglas Normal se permiten los dispositivos electrónicos, pero los jugadores no pueden usarlos para acceder a información que contiene consejo estratégico relevante o información sobre el mazo del oponente. El uso de dispositivos durante una partida más allá de breves llamadas personales debe ser visible a todos los jugadores. Los jugadores que deseen ver información en forma privada en un dispositivo electrónico durante una partida deben solicitar permiso a un juez.

El Juez principal o el Organizador de un torneo puede restringir o prohibir el uso de dispositivos electrónicos durante las partidas.

2.13 Cobertura en video

Algunos torneos de Nivel de Imposición de Reglas Competitivo y Profesional utilizan video para transmitir en vivo o publicar grabaciones de partidas. Los jugadores pueden oponerse a aparecer en cámara; sin embargo, los jugadores en las partidas eliminatorias de los torneos de Nivel de Imposición de Reglas Profesional no pueden oponerse a aparecer en cámara. Los comentaristas de video se consideran espectadores del torneo, pero pueden hablar durante la partida siempre y cuando los jugadores de la cobertura no puedan escucharlos. Son responsables de comportarse respetuosamente con todos los participantes del torneo durante la cobertura.

Los espectadores también pueden grabar las partidas siempre y cuando lo hagan sin molestar.

El Juez principal de un World Championship, World **Magic** Cup, o un Pro Tour puede, a su entera discreción, usar una grabación de video para ayudarse al tomar una decisión de reglas durante una partida. Las grabaciones de video no pueden ser usadas para asistirse en decisiones de reglas en torneos distintos de un World Championship, World **Magic** Cup, o un Pro Tour . Los jugadores no pueden solicitar a un juez que consulte una grabación de video. Las grabaciones de video pueden usarse también para investigaciones más adelante.

En los torneos de Nivel de Imposición de Reglas Profesional que usan video para transmitir en vivo o repetir grabaciones de partidas, los jugadores que juegan esas partidas en el área de filmación deben ordenar sus cartas, fichas y otros accesorios de la siguiente manera:

- Desde la perspectiva del jugador, las cartas que no sean tierra deben mantenerse más cerca del oponente que las tierras, y ninguna carta puede estar debería estar entre el área de tierras y el borde de la mesa más cercano al jugador.
- Los permanentes que no sean criatura cuyo uso puede estar razonablemente asociado con el área de tierras o de no tierras (i.e. un artefacto cuya única habilidad es una habilidad de maná) puede ubicarse en cualquier área, siempre y cuando la distribución general, a criterio de los oficiales del torneo, sea clara. Sin embargo, los permanentes que también sean criaturas (i.e. artefactos con Marcha de las máquinas en el campo de batalla, Dríada enramada o una Aldea en las copas que es actualmente una criatura) deben colocarse en el área para no tierras. Los jugadores no pueden usar otras cartas para intencionalmente ocultar la presencia de un permanente en cualquier área del campo de batalla.
- Cada carta debería permanecer claramente asociada con cualquier permanente al que esté anexado. Por ejemplo, un aura que está encantando una tierra debería estar en el área de tierras en contacto con esa tierra.
- La biblioteca, el cementerio y las cartas exiliadas de un jugador deberían mantenerse todos en el extremo izquierdo o derecho del campo de batalla, a discreción del jugador.
- El cementerio y las cartas exiliadas de un jugador deberían estar adyacentes a su biblioteca. Los tres deberían estar bien separados en todo momento.
- Si una carta es exiliada por un permanente y ese permanente incluye una manera de realizar acciones adicionales con la carta exiliada, esa carta debería mantenerse en contacto con ese permanente para que la asociación sea clara.
- Cada permanente enderezado debería estar mirando a su controlador. Los jugadores pueden brevemente girar una carta como recordatorio.

Los oficiales de torneo pueden hacer excepciones o adiciones a estos lineamientos a su entera discreción para mantener clara la disposición del juego de cada jugador. Los jugadores en situaciones excepcionales (i.e. un jugador que juega un mazo sin tierras o un mazo que hace un uso intensivo del cementerio) pueden consultar con los oficiales de torneo para determinar otras excepciones que puedan realizarse.

2.14 Total de vidas

Al comienzo de una partida, cada jugador debe indicar cómo llevará registro de su total de vidas. Este método debe ser visible para ambos jugadores durante la partida. Un método compartido es aceptable siempre y cuando todos los jugadores tengan acceso a él.

Un cambio en el total de vidas de un jugador debería estar acompañado de un anuncio verbal de parte de ese jugador de su nuevo total de vidas.

Si un jugador nota una discrepancia entre el total anunciado y el registrado, se espera que lo notifique tan pronto como note esta discrepancia.

3. Reglas de Torneo

3.1 Desempates

Se usan los siguientes desempates para determinar la posición de un jugador en un torneo:

1. Puntos de partida
2. Porcentaje de victorias de partida de los oponentes
3. Porcentaje de victorias de juego
4. Porcentaje de victorias de juego de los oponentes

Las definiciones de estos desempates pueden encontrarse en el Apéndice C. No todos estos desempates pueden usarse en los formatos con partidas de un único juego.

3.2 Formatos y categorías de puntajes

Wizards of the Coast sanciona los siguientes formatos de torneos oficiales para individuos, equipos de tres personas y torneos de Gigante de dos cabezas:

Formatos Construidos

- Estándar
- Bloque construido
- Modern

Formatos construidos Eternal

- Vintage
- Legacy

Formatos Limitados

- Mazo cerrado
- Booster Draft (sólo individual y Gigante de dos cabezas)
- Rochester Draft (sólo equipos de tres personas)

Wizards of the Coast mantiene las siguientes categorías de puntajes de Puntos Planeswalker:

- Vitalicios
- Anuales
- Profesionales

Un jugador que es descalificado de un torneo no recibe Puntos Planeswalker por ese torneo.

Para información completa sobre los Puntos Planeswalker, visita el sitio web de los Puntos Planeswalker en <http://www.wizards.com/Magic/PlaneswalkerPoints>

3.3 Cartas Permitidas

Los jugadores pueden usar cualquier carta de juego autorizada de expansiones, colecciones básicas, colecciones especiales, suplementos e impresiones promocionales de **Magic: The Gathering**. Las cartas de juego autorizadas son las que, sin alteración, cumplen las siguientes condiciones:

- La carta es genuina y publicada por Wizards of the Coast
- La carta tiene el reverso estándar de **Magic**, es una carta de dos caras o es parte de un par combinado.
- La carta no tiene bordes cuadrados
- La carta no tiene bordes plateados.
- La carta no es una carta de ficha.
- La carta no está dañada o modificada de manera tal que esté marcada
- La carta es legal para el torneo según define su formato

El juez principal de un torneos puede crear una carta de reemplazo (ver la sección 3.4) para una carta que fue dañada o marcada durante el torneo. Cualquier otra carta que no sea una carta de juego autorizada está prohibida en todos los torneos sancionados.

Los jugadores pueden usar cartas de Alpha sólo si el mazo está en protectores opacos.

Los jugadores pueden usar cartas legales, no en inglés y/o mal impresas siempre y cuando no las estén usando para crear una ventaja usando texto o imágenes que lleven a error. Los hechizos promocionales oficiales sin texto están permitidos en los torneos de **Magic** sancionados en los cuales de otra manera serían legales.

Las modificaciones artísticas son aceptables en torneos sancionados, siempre y cuando las modificaciones no hagan que el arte de la carta sea irreconocible, contenga consejos estratégicos importantes o imágenes ofensivas. Las modificaciones artísticas tampoco pueden obstruir o cambiar el coste de maná o el nombre de la carta.

El juez principal es la autoridad final sobre qué cartas son aceptables para un torneo. Si se le pide a un jugador que reemplace una carta en su mazo y no puede encontrar un reemplazo, el jugador puede reemplazar la carta con una carta llamada Llanura, Isla, Pantano, Montaña o Bosque de su elección. Esto también se aplica a cartas que se perdieron y deben ser reemplazadas para que el mazo sea legal.

3.4 Cartas de Reemplazo

Una carta de reemplazo se usa durante la competencia para representar una carta de juego autorizada que fue accidentalmente dañada o gastada durante el torneo actual (incluyendo producto dañado o mal impreso en formato Limitado) a discreción del juez principal. No se permitirán cartas de reemplazo como sustituto de cartas dañadas intencionalmente por su propietario o por negligencia.

Los jugadores no pueden crear sus propias cartas de reemplazo; sólo pueden ser creadas por el juez principal. Cuando un juez crea una carta de reemplazo, es incluida en el mazo del jugador y debe ser marcada como un reemplazo de manera clara y evidente. La carta original se mantiene cerca durante la partida y se cambia por la carta de reemplazo mientras está en una zona pública y mientras sea reconocible. Una carta de reemplazo es válida solo durante el torneo para el cual fue creada.

Las cartas de listado oficiales son cartas de juego autorizadas y se puede crear una carta de reemplazo para ellas.

3.5 Cartas de listado

Las cartas de listado oficiales se usan para representar cartas de dos caras en las colecciones que las incluyen. Sólo las cartas de listado oficiales pueden usarse para representar cartas de dos caras en un mazo.

El uso de cartas de listado es necesario si un jugador tiene cartas de dos caras en su mazo y *no* está usando protectores completamente opacos.

Si un jugador usa una carta de listado para representar una carta de dos caras en su mazo, todas las copias de esa carta de dos caras en el mazo deben estar representadas por cartas de listado, y cualquier copia de esa carta de dos caras en una zona oculta se considera como que no existen para determinar la legalidad de un mazo.

Cada carta de listado individual usada debe tener uno (y solo uno) de los nombres marcado.

Una carta de listado solo se usa cuando la carta que representa está en una zona oculta. La carta representada por la carta de listado no es una carta jugable de Magic hasta que la carta de listado ha sido puesta en una zona pública. No se puede usar varias cartas de listado para representar a una misma copia de la carta actual. Por cada carta de listado usada, el jugador debe tener una copia de la carta disponible, aunque no se consideran cartas de sidebar y no se presentan al oponente.

3.6 Identificación e interpretación de una carta

Una carta se considera nombrada en un juego cuando un jugador provee una descripción (que puede incluir el nombre o nombre parcial) que podría aplicarse a una única carta. Cualquier jugador o juez que crea que la descripción es todavía ambigua puede pedir una aclaración.

Los jugadores tienen el derecho de solicitar acceso al texto oficial de una carta que pueden describir. Esos pedidos serán cumplidos mientras sea logísticamente posible. El texto oficial de cualquier carta es el texto del Oracle que corresponde con el nombre de la carta. Los jugadores no pueden usar errores u omisiones en Oracle para abusar de las reglas. El juez principal es la autoridad final para todas las interpretaciones de cartas, y puede sobrepasar al Oracle cuando se descubre un error.

3.7 Nuevos lanzamientos

Las colecciones de cartas lanzadas son legales en torneos oficiales sancionados en las siguientes fechas:

- *La hora de la devastación* 14 de julio de 2017
- *Ixalan* 29 de septiembre de 2017
- *Rivales de Ixalan* 19 de enero de 2018

Solo para los torneos presentación oficiales, las nuevas colecciones son legales para su uso antes de la fecha oficial para el formato. En estos casos, cualquier actualización de reglas anunciada estará en efecto en esos torneos, incluyendo explicaciones informales de nuevas reglas y mecánicas. Los jueces pueden aplicar reglas adicionales que creen han sido actualizadas.

Estas fechas están sujetas a cambios. Cualquier cambio será anunciado en <http://www.magicthegathering.com> **Error! Hyperlink reference not valid..**

3.8 Marcadores de Juego

Elementos pequeños (como perlas de vidrio) pueden usarse como marcadores y colocadas encima de la biblioteca o cementerio como recordatorio de efectos del juego. Estos marcadores no pueden ocultar la cantidad de cartas que quedan en esa zona u tapar completamente alguna carta.

Los jugadores que usen marcadores para representar componentes del juego (como permanentes) deben usar una manera clara de representar el estatus en juego, como por ejemplo si un permanente está girado. Los protectores o reversos de cartas que parecen similares a los protectores de un jugador no pueden usarse como marcadores. Un oficial de torneo puede prohibir el uso de marcadores que causan confusión o que sean inapropiados u ofensivos.

3.9 Barajado de cartas

Los mazos deben ser aleatorizados al comienzo de cada juego y siempre que una instrucción lo requiera. Aleatorizar se define como poner el mazo en un estado en el cual ningún jugador puede tener información del orden o posición de las cartas en ninguna parte del mazo. Barajar haciendo pilas no puede realizarse más de una vez al comienzo de un juego para contar las cartas de un mazo.

Una vez que el mazo está aleatorizado, debe ser presentado a un oponente. Con esta acción, los jugadores afirman que sus mazos son legales y están aleatorizados. El oponente puede luego barajarlo adicionalmente. Las cartas y protectores no deben correr riesgo de ser dañados durante este proceso. Si el oponente no cree que el jugador hizo un esfuerzo razonable para aleatorizar su mazo, el oponente debe notificar a un juez. Los jugadores pueden solicitar que sea un juez quien baraje su mazo en lugar de su oponente; ese requerimiento será cumplido a discreción del juez.

Si un jugador tuvo la oportunidad de ver cualquier frente de carta del mazo que está siendo barajado, se considera que el mazo ya no está aleatorizado y debe ser barajado nuevamente.

En torneos Nivel de Imposición de Reglas Competitivo y Profesional, los jugadores deben siempre barajar los mazos de sus oponentes después de que sus dueños los barajaron. El juez principal puede pedir que esto se cumpla también en torneos Nivel de Imposición de Reglas Normal.

3.10 Protectores

Los jugadores pueden usar protectores plásticos u otros artículos protectores en las cartas. Si un jugador opta por usar protectores de cartas, todos deben ser idénticos y todas las cartas en su mazo deben estar en protectores de la misma manera. Si los protectores tienen un holograma u otra marca similar, las cartas deben ser colocadas en los protectores de manera tal que las marcas aparezcan sólo en el frente de las cartas.

Durante una partida, un jugador puede pedir a un juez que inspeccione los protectores de cartas de su oponente. El juez puede prohibir los protectores de cartas si cree que están marcados, doblados o tienen alguna condición que de alguna manera interfieran con el barajado o el juego. En pos de la eficiencia, el juez puede optar por retrasar un cambio de protectores hasta el final de la partida.

Los torneos de Nivel de Imposición de Reglas Competitivo y Profesional tienen restricciones adicionales sobre los protectores. No se permiten los reversos muy reflectantes. Los protectores con patrones de holograma en parte o todo el frente o reverso del protector no están permitidos. Los protectores con arte en su reverso están sujetos a una revisión adicional, especialmente si no tienen bordes homogéneos.

Al usar protectores en cartas de dos caras, los protectores deben ser completamente opacos.

El juez principal es la autoridad final sobre qué protectores se permiten.

3.11 Cartas Marcadas

Los jugadores son responsables de asegurarse que sus cartas y/o protectores no están marcados durante un torneo. Se considera que una carta está marcada si tiene algo que hace posible su identificación sin ver su frente, incluyendo (pero no limitado a) rayas, decoloraciones, dobleces no naturales, etc.

Si las cartas de un jugador tienen protectores, las cartas deben ser examinadas dentro de los protectores para determinar si están marcadas. Los jugadores deben tener cuidado al colocar protectores a sus mazos y deben aleatorizar sus mazos antes de colocarles protectores para reducir la posibilidad de que las cartas se marquen con un patrón. Los jugadores deben recordar que las cartas o protectores se gastan y potencialmente marcan durante un torneo.

El juez principal tiene la autoridad para determinar si una carta o serie de cartas en el mazo de un jugador están marcadas o no. Los jueces pueden pedir a un jugador que quite sus protectores o reemplace algunos de inmediato, o antes de la próxima ronda.

3.12 Información oculta

Información oculta se refiere a las caras de las cartas y otros objetos a los cuales las reglas de juego y formato no te permiten mirar.

Durante una partida, un draft y los procedimientos pre-juego, los jugadores son responsables de mantener sus cartas sobre la superficie de juego, tomando recaudos para no revelar información oculta. Sin embargo, los jugadores pueden elegir mostrar sus manos o cualquier otra información oculta disponible para ellos, a menos que esté específicamente prohibido por las reglas. Los jugadores no pueden activamente intentar obtener información oculta para ellos, pero no tienen por qué informar a sus oponentes que accidentalmente están revelando información oculta.

3.13 Cartas giradas o invertidas

Si una carta debe estar girada o invertida, debe estar rotada aproximadamente 90 grados (girada) o 180 grados (invertida), lo que sea adecuado.

3.14 Orden del cementerio

En los formatos que involucran sólo cartas de *La Saga de Urza* o posteriores, los jugadores pueden cambiar el orden de su cementerio en cualquier momento. Un jugador no puede cambiar el orden del cementerio de un oponente.

3.15 Sideboard

Un sideboard es un grupo de cartas adicionales que el jugador puede usar para modificar su mazo entre juegos de una partida. El jugador puede usar estas cartas en su mazo principal en todos los juegos después del primero en una misma partida.

Antes de comenzar cada juego, los jugadores deben presentar sus sideboards (si tienen) boca abajo. Los oponentes pueden contar la cantidad de cartas en el sideboard de su oponente en cualquier momento. Los jugadores no tienen por qué mostrar cuántas cartas han intercambiado entre su mazo principal y su sideboard. Otros objetos (cartas de fichas, cartas de dos caras representadas en el mazo por una carta de listado, etc.) deberían dejarse separados del sideboard durante el juego.

Durante un juego, los jugadores pueden mirar su propio sideboard, manteniéndolo separado de otras cartas en todo momento. Si un jugador gana el control de otro jugador, no puede mirar el sideboard ese jugador, ni puede hacer que ese jugador acceda a su sideboard.

El mazo y el sideboard deben ser regresados a su composición original antes del primer juego de cada partida.

Las reglas de construcción y uso de mazo de cada formato particular contiene las restricciones sobre la composición de un sideboard.

Si una penalización ocasiona que un jugador pierda el primer juego de una partida antes de haber comenzado dicho juego, o si el primer juego es un empate intencional antes de jugar alguna carta, ningún jugador puede usar cartas de su sideboard para el siguiente juego de la partida. Si los jugadores reinician un juego debido a un efecto dentro del juego, la composición de los mazos debe permanecer igual para el juego reiniciado.

Algunas cartas se refieren a “una (carta o cartas) que esté fuera de juego”. En torneos, esas son cartas en el sideboard de ese jugador.

4. Comunicación

4.1 Comunicación entre jugadores

La comunicación entre jugadores es esencial para poder jugar cualquier juego que contenga objetos virtuales o información oculta. A pesar de que alardear puede ser un aspecto de los juegos, es necesario que existan pautas claras sobre qué es y qué no es aceptable que los jugadores digan o representen. Esto confirmará las expectativas de los jugadores deportivos y competitivos durante el juego.

Un jugador debería tener una ventaja por comprender mejor las opciones ofrecidas por las reglas del juego, tener mayor conciencia de las interacciones en el estado de juego actual y tener un planeamiento táctico superior. Los jugadores no tienen ninguna obligación de ayudar a sus oponentes a jugar el juego. Por sobre todo, se espera que los jugadores traten a los oponentes con cortesía y respeto. El no hacerlo puede derivar en penalizaciones de Conducta Antideportiva.

Hay tres categorías de información: libre, derivada y privada.

La información libre es aquella a la cual todos los jugadores tienen derecho a acceder sin contaminación u omisión de parte de sus oponentes. Si un jugador no puede o no quiere proveer información libre a un oponente que la haya solicitado, dicho jugador deberá llamar a un juez y explicarle la situación. La información libre consiste en:

- Detalles sobre las acciones actuales y pasadas del juego que continúen afectando el estado de juego.
- El nombre de cualquier objeto visible.
- La cantidad y tipo de cualquier contador.
- El estado (si está girado, anexado a otro permanente, boca abajo, etc.) y la zona actual de cualquier objeto.
- El total de vida de los jugadores y el puntaje de la partida actual.
- El contenido de la reserva de maná de cada jugador.
- El paso y/o fase actual y quién es el jugador activo.

La información derivada es aquella a la cual todos los jugadores pueden tener acceso, pero los oponentes no tienen la obligación de ayudar a determinarla y puede requerir cierta habilidad o cálculo para poder determinarla. La información derivada consiste en:

- La cantidad de cualquier tipo de objetos presentes en cualquier zona de juego que no está definida como información libre.
- Todas las características de los objetos en zonas públicas que no estén definidas como información libre.
- Reglas de juego, política de torneos, contenidos de Oracle y cualquier otra información oficial referente al evento. Se considera que las cartas tienen su texto de Oracle impreso.

La información privada es aquella a la cual los jugadores tienen acceso sólo si pueden determinarla del estado de juego visual actual o de sus propios registros de acciones de juego previas.

- Cualquier información que no sea libre ni derivada se considera información privada.

Las siguientes reglas gobiernan la comunicación entre jugadores:

- Los jugadores deben responder completa y honestamente todas las preguntas que les sean hechas por un juez, sin importar el tipo de información que haya sido solicitada. Los jugadores pueden pedir alejarse de la partida para hacerlo.
- Los jugadores no pueden representar incorrectamente información libre ni derivada.
- Los jugadores deben responder completa y honestamente cualquier pregunta específica relacionada con información libre.
- En los eventos de Nivel de Imposición de Reglas Normal, toda la información derivada se considera libre.

Se estimula a que los jueces ayuden a los jugadores a determinar información libre, pero deben evitar ayudarlos con información derivada sobre el estado del juego.

4.2 Atajos de torneo

Un atajo de torneo es una acción tomada por los jugadores para saltar partes de la secuencia técnica de juego sin anunciarlas explícitamente. Los atajos de torneo son esenciales para el correcto transcurso del juego, porque permiten que los jugadores jueguen de forma clara sin tener que entrar en las menudencias de las reglas. La mayoría de los atajos de torneo tienen que ver con saltar uno o más pasajes de prioridad por un acuerdo mutuo entre todos los jugadores; si un jugador desea demostrar o utilizar un atajo nuevo que requiere cualquier número de pasajes de prioridad, debe ser claro en cuanto a dónde quedará el estado de juego al solicitar dicho atajo.

Cualquier jugador puede interrumpir un atajo de torneo explicando cómo se está desviando del mismo o en qué punto en el transcurso de éste desea realizar una acción. Un jugador puede interrumpir su propio atajo de esta manera. Un jugador no puede utilizar un atajo de torneo que no haya sido declarado con anterioridad ni modificar un atajo de torneo que está actualmente en uso sin anunciar dicha modificación para crear ambigüedad en el juego.

Un jugador no puede pedir prioridad y no tomar ninguna acción con la misma. Si un jugador decide que no desea hacer nada, el pedido es anulado, y la prioridad regresa al jugador que la tuvo originalmente.

Ciertos atajos convencionales que se utilizan en **Magic** están detallados a continuación. Definen la comunicación por defecto; si un jugador quisiera desviarse de ellos, debería ser explícito al hacerlo. Cabe aclarar que algunos de ellos son excepciones a la política detallada anteriormente en que causan pasajes de prioridad implícitos.

- Si el jugador activo pasa prioridad con la pila vacía durante su primera fase principal, se asume que el jugador no activo actúa durante el comienzo del combate a menos que esté afectando si se dispara una habilidad de comienzo de combate. Sin embargo, si el jugador no activo no realiza una acción, el jugador activo tiene prioridad al comienzo del combate. Las habilidades que se disparan al comienzo del combate (incluso las que hacen objetivo) pueden ser anunciadas después de que cualquier acción del jugador no activo se resolvió.
- Si el jugador activo pasa prioridad con la pila vacía durante su segunda fase principal, o usa una frase como “Paso” o “Tu turno” en cualquier momento, el jugador no activo se asume que está actuando en el paso final a menos que esté afectando cómo, o si, una habilidad de final de turno se dispara. Las habilidades que se disparan al final del turno que no hacen objetivo se resuelven antes de que el jugador no activo pase prioridad.
- Siempre que un jugador agrega un objeto a la pila, se asume que pasa prioridad a menos que anuncie explícitamente que desea retener la misma. Si agrega un grupo de objetos a la pila sin retener explícitamente prioridad y un jugador desea tomar una acción en algún punto en el medio de dichas acciones, las acciones deberán rebobinarse hasta ese punto.
- Si un jugador lanza un hechizo o activa una habilidad con una X en su coste de maná sin especificar el valor de X, se asume que es por todo el maná actualmente disponible en su reserva de maná.

- Si un jugador lanza un hechizo o activa una habilidad y anuncia elecciones para el mismo que no se harían normalmente hasta la resolución, el jugador debe adherirse a esas elecciones a menos que un oponente responda a ese hechizo o habilidad. Si un oponente pregunta sobre elecciones hechas durante la resolución, se asume que dicho jugador pasa prioridad y permite que ese hechizo o habilidad se resuelva.
- Se asume que un jugador paga cualquier coste de 0 a menos que anuncie lo contrario.
- Se asume que un jugador que lanza un hechizo o activa una habilidad que hace objetivo a un objeto en la pila hace objetivo al hechizo legal más cercano a la parte superior de la pila a menos que el jugador anuncie lo contrario.
- Se asume que un jugador ataca a otro jugador con sus criaturas y no a cualesquier planeswalker que ese jugador pudiera controlar a menos que el jugador atacante especifique lo contrario.
- Se asume que un jugador que elige a un planeswalker de un oponente como objetivo de un hechizo o habilidad que normalmente no podría hacer objetivo a un planeswalker está haciendo objetivo al oponente y redirigiendo el daño en la resolución. El jugador debe respetar esa elección a menos que un oponente responda.
- Un jugador que no adivina (o mira la primera carta de su biblioteca después de realizar un mulligan) cuando se le indica, se asume que no miró y eligió dejar las cartas en el mismo orden.
- En el formato Gigante de dos cabezas, se asume que las criaturas atacantes están asignando daño de combate al jugador primario, a menos que el controlador de la criatura especifique lo contrario.

4.3 Secuencia fuera de orden

Debido a la complejidad de representar adecuadamente un juego de **Magic**, es aceptable que los jugadores realicen grupos de acciones que, si bien son incorrectos en el orden, llegan a un estado de juego claro y legal una vez completados.

Todas las acciones deben ser legales si fueron ejecutadas en el orden correcto, y cualquier oponente puede pedirle al jugador que realice las acciones en la secuencia correcta para poder responder en el momento apropiado (momento en el cual ninguno de los jugadores estará sujeto a acciones aún pendientes).

Una secuencia fuera de orden no puede resultar en que un jugador obtenga prematuramente información que podría afectar las decisiones realizadas más adelante en esa secuencia.

Los jugadores no pueden intentar usar las reacciones de sus oponentes hacia cierta parte de una secuencia fuera de orden para saber si deberían modificar sus acciones o tomar acciones adicionales. Al igual que tampoco pueden utilizar secuencias fuera de orden para intentar tomar retroactivamente una acción que no tomaron en el momento apropiado. En general, cualquier pausa sustancial al final de una secuencia es una indicación de que se han tomado todas las acciones, que la secuencia está completa y que el juego se ha movido al punto apropiado al final de la misma.

Ejemplos

1. Un jugador descarta para pagar el coste de mantenimiento de Masticore antes de enderezar sus tierras.
2. Un jugador resuelve Gradar, pone la carta en su cementerio y luego realiza la búsqueda.
3. Mientras resuelve Devolver el equilibrio, un jugador descarta antes de sacrificar tierras y criaturas.
4. Un jugador con dos criaturas que están yendo al cementerio por una acción basada en estado resuelve la habilidad disparada de deja-el-campo-de-batalla de una de ellas antes de poner la otra criatura en el cementerio.
5. Un jugador declara un bloqueador, anima una Aldea en las copas y luego intenta bloquear con esa Aldea en las copas.

4.4 Habilidades disparadas

Se espera que los jugadores recuerden sus propias habilidades disparadas; ignorar intencionalmente una es Hacer trampa. Los jugadores no tienen por qué señalar la existencia de habilidades disparadas que no controlan, aunque pueden hacerlo si lo desean.

Las habilidades disparadas se consideran olvidadas por su controlador una vez que tomó una acción después del momento en que la habilidad debería haber tenido un impacto visible en el juego. Las habilidades disparadas olvidadas no se considera que fueron a la pila. Cómo se manejan subsiguientes habilidades disparadas olvidadas está definido por el Nivel de imposición de reglas del torneo.

4.5 Comunicación de equipos / Gigante de dos cabezas

Los miembros de un equipo pueden comunicarse entre ellos excepto durante los momentos en que está explícitamente prohibido por las reglas del formato en equipo. Sin embargo, los miembros de equipo que tienen oportunidad de adquirir información oculta (por ejemplo hablando con espectadores que siguen su partida mientras un compañero de equipo está todavía jugando) no deben comunicarse con sus compañeros de equipo durante esa partida.

Las prohibiciones sobre notas escritas de cualquier tipo durante el draft se aplica también a los draft en equipo.

5. Infracciones de torneo

5.1 Hacer Trampa

No se tolerará que los jugadores hagan trampa. El juez principal revisa todas las acusaciones de trampa, y si cree que el jugador ha hecho trampa, emitirá la penalización apropiada basado en la Guía de Procedimientos de Infracciones o el documento Juzgando a Nivel de Imposición de Reglas Normal. Todas las descalificaciones están sujetas a revisión posterior por la DCI, y se evaluarán penalizaciones adicionales.

5.2 Soborno

La decisión de abandonar, conceder o acordar un empate intencional no puede realizarse a cambio de o influenciada por una oferta de alguna recompensa o incentivo, ni tampoco puede influenciarse de esta manera una decisión dentro del juego. Hacer esas ofertas está prohibido. A menos que el jugador que recibe dicha oferta llame a un juez de inmediato, ambos jugadores serán penalizados de la misma manera. Los jugadores no pueden realizar ninguna oferta a los oficiales de torneo intentando influenciar el resultado de una decisión de reglas.

Los jugadores pueden compartir premios que todavía no recibieron en el torneo actual como quieran y pueden acordar ello antes o durante su partida, siempre y cuando ese compartir no ocurra a cambio del resultado de un juego o partida o por abandonar el torneo. Como excepción, los jugadores de la última ronda anunciada de una porción de eliminación simple de un torneo pueden acordar dividir los premios del torneo como deseen. En ese caso, uno de los jugadores de cada mesa deben acordar abandonar el torneo. Los jugadores luego reciben premios de acuerdo a su posición final.

El resultado de una partida o juego no puede ser determinado aleatoriamente o por cualquier otro medio distinto del progreso normal del juego. Ejemplos de ello incluyen (pero no están limitados a) lanzar un dado o una moneda, jugar una pulseada o jugar cualquier otro juego.

Los jugadores no pueden llegar a un acuerdo en conjunto con otras partidas. Los jugadores pueden usar información de partidas o juegos de otras mesas. Sin embargo, los jugadores no pueden dejar sus asientos durante sus partidas ni realizar esfuerzos para conseguir esa información.

Los jugadores en rondas de eliminación simple de un torneo que ofrece efectivo, crédito de tienda, tickets de premio y/o producto cerrado como premio pueden, con permiso del Organizador del torneo, acordar dividir los premios parejos. Los jugadores pueden terminar el torneo en ese punto o continuar jugando. Todos los jugadores que todavía están en el torneo deben estar de acuerdo con esto.

Ejemplo: Antes de que comiencen las semifinales de un torneo (en el cual el primer lugar recibe 12 sobres, el segundo recibe 8 sobres y el 3ro y 4to reciben 4 sobres cada uno), los jugadores obtienen permiso del organizador de torneo para terminar el torneo, y cada jugador recibe 7 sobres.

Ejemplo: En la final de un Preliminary Pro Tour Qualifier que ofrece un premio en pasaje y una invitación al ganador, los dos finalistas pueden acordar dividir los premios del torneo, pero ese acuerdo no puede alterar el resultado de la partida. Un jugador debe abandonar el torneo, dejando el premio de viaje y la invitación al jugador que no abandonó el torneo. Ese jugador luego es libre de repartir el resto de los premios como lo acordaron. El pasaje y la invitación son un único ítem y no pueden separarse.

5.3 Apuestas

Los participantes, oficiales y espectadores del torneo no pueden realizar una apuesta de ningún tipo sobre el resultado de cualquier parte de un torneo, partida o juego.

5.4 Conducta Antideportiva

La conducta antideportiva no será tolerada en ningún momento. Los participantes del torneo deben comportarse de manera medida y respetable. La conducta antideportiva incluye, pero no está limitada a:

- Insultar.
- Comportarse de manera tal que razonablemente podría esperarse que cree un sentimiento de ser molestado, amenazado, intimidado o acosado.
- Discutir, insultar o actuar de manera belicosa contra oficiales del torneo, jugadores o espectadores
- Violar la privacidad o seguridad personal de cualquier participante, incluyendo espectadores o personal.
- Usar redes sociales para intimidar o avergonzar a otros participantes.
- No seguir las instrucciones de un oficial de torneo

Los oficiales deben investigar estos asuntos tan pronto como sean avisados de ellos y actuar para desalentar la repetición de este comportamiento. Todos los incidentes de conducta antideportiva estarán sujetos a una revisión posterior por la DCI.

5.5 Juego Lento

Los jugadores deben utilizar el tiempo de sus turnos de manera prudente independientemente de la complejidad de la situación y cumplir con los límites de tiempo especificados para el torneo. Los jugadores deben mantener un ritmo que permita que la partida termine dentro del límite de tiempo anunciado. Hacer tiempo es totalmente inaceptable. Los jugadores pueden pedir a un juez que observe si en su partida existe juego lento; esa solicitud se cumplirá si es posible.

5.6 Ayuda externa

Durante las partidas, los jugadores no pueden pedir consejos de los espectadores y estos no pueden dar consejos a los jugadores.

Durante la construcción de mazos, los jugadores y espectadores no pueden dar consejos o hacer comentarios a un jugador hasta que la lista de mazo de ese jugador haya sido entregada.

Los jugadores y espectadores evitar dar cualquier información sobre selecciones de draft o estrategias entre los anuncios en la mesa y al final del draft. A nivel de imposición de reglas competitivo y profesional, los jugadores y espectadores se espera permanezcan en silencio durante el draft.

Algunas de estas restricciones pueden ser obviadas para la prensa oficial y cobertura; en estas situaciones, el jugador será informado de las expectativas revisadas. Los compañeros de algunos torneos de equipo también están exceptuados de estas restricciones (ver la sección 4.5).

6. Reglas de torneos Construidos

6.1 Restricciones de construcción de mazo

Los mazos contruidos deben contener un mínimo de sesenta cartas. Los mazos no tienen un límite máximo de cartas. Si un jugador elige usar un sidebar, éste no puede contener más de quince cartas.

Con excepción de cartas con el supertipo básica o las cartas cuyo texto especifica lo contrario, el mazo y sidebar combinado de un jugador no pueden tener más de cuatro copias de cualquier carta individual, según su título en inglés.

6.2 Legalidad de las cartas

Una carta puede usarse en un formato particular si esa carta es de una colección legal en ese formato o si tiene el mismo nombre que una carta de una colección legal en ese formato. Las cartas de la *Masterpiece Series* y *Zendikar Expeditions* solo pueden jugarse en formatos en los que la carta sea legal.

Las cartas prohibidas en un formato específico no pueden usarse en mazos de ese formato. De las cartas restringidas en un formato específico puede incluirse sólo una copia en un mazo, incluyendo el sidebar.

6.3 Construcción de Mazos en Formato Estándar

Las siguientes colecciones de cartas están permitidas en torneos Estándar:

- *La batalla por Zendikar* (hasta el 29 de septiembre de 2017)
- *El juramento de los Guardianes* (hasta el 29 de septiembre de 2017)
- *Sombras sobre Innistrad* (hasta el 29 de septiembre de 2017)
- *Luna de horrores* (hasta el 29 de septiembre de 2017)
- *Kaladesh*
- *La revuelta del éter*
- *Amonkhet*
- *La hora de la devastación* (desde el 14 de julio de 2017)
- *Ixalan* (desde el 29 de septiembre de 2017)
- *Rivales de Ixalan* (desde el 19 de enero de 2018)

Además, las cartas de los mazos de bienvenida (y otros productos accesorios) con la identificación de código “W16” también están permitidas en los torneos Estándar. Estas cartas rotarán fuera del formato Estándar al mismo tiempo que la expansión *Sombras sobre Innistrad*.

Las cartas de los mazos de bienvenida (y otros productos accesorios) con la identificación de código “W17” también están permitidas en los torneos Estándar. Estas cartas rotarán fuera del formato Estándar al mismo tiempo que la expansión *Amonkhet*.

Los mazos de Planeswalker contienen diez (10) cartas que, aunque no aparecen en los sobres de la expansión, se consideran parte de la expansión lanzada al mismo tiempo que los mazos de Planeswalker. Estas cartas contienen el mismo símbolo de expansión que las cartas de esa expansión, y son legales para jugar en el formato Estándar, y rotan fuera del formato Estándar al mismo tiempo que la expansión.

Las siguientes cartas están prohibidas en torneos Estándar:

- Maravilla depuradora de éter
- Emrakul, el Final Prometido
- Felidar guardián
- Mago reflector
- Cóptero de contrabandista

6.4 Construcción de Mazos en Formato Modern

Las siguientes colecciones de cartas están permitidas en torneos Modern:

- *Octava Edición*
- *Mirrodin*
- *Darksteel*
- *Quinto amanecer*
- *Campeones de Kamigawa*
- *Traidores de Kamigawa*
- *Salvadores de Kamigawa*
- *Novena Edición*
- *Rávnica: Ciudad de gremios*
- *El Pacto entre Gremios*
- *Discordia*
- *Ola de frío*
- *Espiral del tiempo*
- *Caos planar*
- *Visión del futuro*
- *Décima Edición*
- *Lorwyn*
- *Alborada*
- *Páramo Sombrio*
- *Crepúsculo*
- *Fragmentos de Alara*
- *Conflux*
- *Alara renacida*
- **Colección básica *Magic 2010***
- *Zendikar*
- *Despertar del mundo*
- *Levantamiento de los Eldrazi*
- **Colección básica *Magic 2011***
- *Cicatrices de Mirrodin*
- *Mirrodin sitiado*
- *Nueva Phyrexia*
- **Colección básica *Magic 2012***
- *Innistrad*
- *Ascenso siniestro*
- *Avacyn restituida*
- **Colección básica *Magic 2013***
- *Regreso a Rávnica*
- *Intrusión*
- *Laberinto del Dragón*
- **Colección básica *Magic 2014***
- *Theros*
- *Nacidos de los dioses*
- *Travesía hacia Nyx*
- **Colección básica *Magic 2015***
- *Kans de Tarkir*
- *Destino reescrito*
- *Kans de Tarkir*
- *Magic Orígenes*
- *La batalla por Zendikar*
- *El juramento de los Guardianes*
- *Sombras sobre Innistrad*
- *Luna de horrores*
- *Kaladesh*
- *La revuelta del éter*
- *Amonkhet*
- *La hora de la devastación* (desde el 14 de julio de 2017)
- *Ixalan* (desde el 29 de septiembre de 2017)
- *Rivales de Ixalan* (desde el 19 de enero de 2018)

Las siguientes cartas están prohibidas en torneos Modern:

- *Guarida antigua*
- *Vaina de nacimiento*
- *Cardumen llameante*
- *Elfo trenzas sangrientas*
- *Mox de cromo*
- *Atalaya en las nubes*
- *Abismos oscuros*
- *Chamán rito mortal*
- *Hurgar en el tiempo*
- *Regreso pavoroso*
- *Ojo de Ugin*
- *Sonda gitáxica*
- *Vislumbrar la naturaleza*
- *Troltumba golgari*
- *Gran horno*
- *Cenit del sol verde*
- *Hipergénesis*
- *Jace, el escultor mental*
- *Tropiezo mental*
- *Reflexionar*
- *Preordinar*
- *Fuego castigador*
- *Rito de la llama*
- *Sede del sínodo*
- *Segundo amanecer*
- *Canción hirviente*
- *Trompo adivinador del sensei*
- *Engrampacráneos*
- *Gemelo astillado*
- *Mística fragua de piedra*
- *Floración estival*
- *Crucero del tesoro*
- *Árbol de los cuentos*
- *Jitte de Umezawa*
- *Bóveda de los Susurros*

6.5 Construcción de Mazos en Formato Vintage

Los mazos Vintage pueden consistir de cartas de todas las colecciones de **Magic**, además de las siguientes cartas: Alcantarillas de Estark, Centauro Piesligeros y Nalathni Dragon.

Las cartas de expansiones y colecciones especiales (como *From the Vault*, **Magic: The Gathering—Commander**, *Duel Decks*, *Conspiracy*, etc.) son legales en el formato Vintage a la fecha de lanzamiento de la expansión o colección especial.

Las siguientes cartas están prohibidas en torneos Vintage:

- Todas las cartas con el tipo de carta “Conspiracy” (25 cartas)
- Todas las cartas que mencionan “jugar por ante” (9 cartas)
- Chaos Orb
- Falling Star
- Shahrazad

Las siguientes cartas están restringidas en torneos Vintage:

- Ancestral Recall
- Equilibrio
- Black Lotus
- Inspiración súbita
- Cáliz del vacío
- Canalizar
- Consulta Demoníaca
- Tutor demoníaco
- Hurgar en el tiempo
- Fastbond
- Destello
- Sonda gitáxica
- Borbotón
- Imperial Seal
- Library of Alexandria
- Diamante Ojo de León
- Gólem de piedraimán
- Pétalo de loto
- Cripta de maná
- Cofre de maná
- Jarra del recuerdo
- Pergamino mercantil
- Anhelos de la mente
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- Tutor místico
- Necropotencia
- Reflexionar
- Anillo solar
- Cantera
- Time Vault
- Time Walk
- Timetwister
- Hojalatera
- Academia tolariana
- Crucero del tesoro
- Triniesfera
- Tutor vampírico
- Rueda de la fortuna
- Ganga
- Oferta de Yawgmoth
- Voluntad de Yawgmoth

6.6 Construcción de Mazos en Formato Legacy

Los mazos Legacy pueden consistir de cartas de todas las colecciones de **Magic**, además de las siguientes cartas: Alcantarillas de Estark, Centauro Piesligeros y Nalathni Dragon.

Las cartas de expansiones y colecciones especiales (como *From the Vault*, **Magic: The Gathering—Commander**, *Duel Decks*, *Conspiracy*, etc.) son legales en el formato Legacy a la fecha de lanzamiento de la expansión o colección especial.

Las siguientes cartas están prohibidas en torneos Legacy:

- Todas las cartas con el tipo de carta “Conspiracy” (25 cartas)
- Todas las cartas que mencionan “jugar por ante” (9 cartas)
- Ancestral Recall
- Equilibrio
- Bazaar of Baghdad
- Black Lotus
- Canalizar
- Chaos Orb
- Consulta Demoníaca
- Tutor demoníaco
- Hurgar en el tiempo
- El arte de la tierra
- Falling Star
- Fastbond
- Destello
- Búsqueda frenética
- Reclutador trasgo
- Borbotón
- Druida ermitaño
- Imperial Seal
- Library of Alexandria
- Cripta de maná
- Mana Drain
- Cofre de maná
- Jarra del recuerdo
- Tropiezo mental
- Latigazo mental
- Anhelos de la mente
- Mishra’s Workshop
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- Tutor místico
- Necropotencia
- Juramento de druidas
- Trompo adivinador del sensei
- Shahrazad
- Engrampacráneos
- Anillo solar
- Supervivencia de los fuertes
- Cantera
- Time Vault
- Time Walk
- Timetwister
- Hojalatera
- Academia tolariana
- Crucero del tesoro
- Tutor vampírico
- Rueda de la fortuna
- Ganga
- Oferta de Yawgmoth
- Voluntad de Yawgmoth

6.7 Construcción de Mazos en Formato Bloque Construido

Los mazos de bloque construido pueden consistir de cartas de una cantidad limitada de expansiones.

La DCI sanciona los siguientes formatos por Bloque Construido:

- Bloque *Amonkhet* (*Amonkhet, La hora de la devastación* [desde el 14 de julio de 2017])
- Bloque *Kaladesh* (*Kaladesh, La revuelta del éter*)
- Bloque *Sombras sobre Innistrad* (*Sombras sobre Innistrad, Luna de horrores*)
- Bloque *La batalla por Zendikar* (*La batalla por Zendikar, El juramento de los Guardianes*)
- Bloque *Kans de Tarkir* (*Kans de Tarkir, Destino reescrito, Dragones de Tarkir*)
- Bloque *Theros* (*Theros, Nacidos de los dioses, Travesía hacia Nyx*)
- Bloque *Regreso a Rávnica* (*Regreso a Rávnica, Intrusión, Laberinto del Dragón*)
- Bloque *Innistrad-Avacyn restituida* (*Innistrad, Ascenso siniestro, Avacyn restituida*)
- Bloque *Cicatrices de Mirrodin* (*Cicatrices de Mirrodin, Mirrodin sitiado, Nueva Phyrexia*)
- Bloque *Zendikar-Levantamiento de los Eldrazi* (*Zendikar, Despertar del mundo, Levantamiento de los Eldrazi*)
- Bloque *Fragmentos de Alara* (*Fragmentos de Alara, Conflux, Alara renacida*)
- Bloque *Lorwyn-Páramo sombrío* (*Lorwyn, Alborada, Páramo sombrío, Crepúsculo*)
- Bloque *Espiral del tiempo* (*Espiral del tiempo, Caos planar, Visión del futuro*)
- Bloque *Rávnica* (*Rávnica: Ciudad de gremios, El pacto entre gremios, Discordia*)
- Bloque *Kamigawa* (*Campeones de Kamigawa, Traidores de Kamigawa, Salvadores de Kamigawa*)
- Bloque *Mirrodin* (*Mirrodin, Darksteel, Quinto amanecer*)
- Bloque *Embestida* (*Embestida, Legiones, Azote*)
- Bloque *Odisea* (*Odisea, Tormento, Juicio*)
- Bloque *Invasión* (*Invasión, Transmigración, Apocalipsis*)
- Bloque *Máscaras* (*Máscaras de Mercadia, Némesis, Profecía*)
- Bloque *Urza* (*La saga de Urza, El legado de Urza, El destino de Urza*)
- Bloque *Tempestad* (*Tempestad, Fortaleza, Éxodo*)
- Bloque *Espejismo* (*Espejismo, Visiones, Vientoligero*)
- Bloque *Era glacial* (*Era glacial, Alianzas, Ola de frío*)

Las siguientes cartas están prohibidas en torneos de Bloque Construido:

- Virtud intangible (bloque *Innistrad-Avacyn restituida*)
- Almas persistentes (bloque *Innistrad-Avacyn restituida*)
- Frasco de éter (bloque *Mirrodin*)
- Guarida antigua (bloque *Mirrodin*)
- Devastador arcoligado (bloque *Mirrodin*)
- Ciudadela de acero oscuro (bloque *Mirrodin*)
- Discípulo de la Bóveda (Bloque *Mirrodin*)
- Gran horno (bloque *Mirrodin*)
- Sede del Sínodo (bloque *Mirrodin*)
- Árbol de los cuentos (bloque *Mirrodin*)
- Bóveda de los Susurros (bloque *Mirrodin*)
- Engrampacráneos (bloque *Mirrodin*)
- Lin Sivvi, heroína desafiante (bloque *Máscaras*)
- Puerto rishadano (bloque *Máscaras*)
- Cuna de Gaia (bloque *Urza*)
- Jarra del recuerdo (bloque *Urza*)
- Santuario de Serra (bloque *Urza*)
- Espiral del tiempo (bloque *Urza*)
- Academia tolariana (bloque *Urza*)
- Llave voltaica (bloque *Urza*)
- Ganga (bloque *Urza*)
- Pergamino maldito (bloque *Tempestad*)

- Despilfarro de recursos (bloque *Espejismo*)
- Amuleto de Quoz (bloque *Era glacial*)
- Glaciares menguantes (bloque *Era glacial*)
- Orbe zurano (bloque *Era glacial*)

7. Reglas de torneos Limitados

7.1 Restricciones de construcción de mazo

Los mazos limitados deben contener un mínimo de cuarenta cartas. Los mazos no tienen un límite máximo de cartas. En un torneo Limitado, cualquier carta abierta o seleccionada que un jugador no use en su mazo, forma parte de su sideboard.

Los jugadores no están limitados a usar cuatro copias de una misma carta al jugar en torneos Limitados.

7.2 Uso de cartas en torneos limitados

Las cartas se deben recibir directo de oficiales de torneo. Este producto debe ser nuevo y no abierto anteriormente. Los torneos de Pro Tour, Grand Prix, World Magic Cup y World Championship pueden entregar sobres abiertos que fueron sellados. Cada jugador (o equipo) debe recibir exactamente la misma cantidad y tipo de producto que todos los otros participantes en el torneo. Por ejemplo, si un jugador recibe tres sobres de *Magic Orígenes* para un booster draft, todos los otros jugadores deben también recibir tres sobres de *Magic Orígenes*.

Solo las cartas de las expansiones de los sobres abiertos (y sólo las cartas abiertas en el conjunto de ese jugador) pueden ser usadas en el mazo de un jugador. Las siguientes son excepciones a esta regla:

- Los jugadores pueden agregar cualquier cantidad de cartas llamadas Llanura, Isla, Pantano, Montaña o Bosque a sus mazos y sideboards. No pueden agregar cartas de tierra básica nevada (por ejemplo, Bosque nevado, etc.) o cartas de tierra básica Yermos, incluso en formatos en los cuales son legales.
- Las tierras no básicas de las expansiones *Regreso a Rávnica* e *Intrusión* están permitidas cuando son abiertas en sobres de *Laberinto del Dragón*.
- Las tierras no básicas de la expansión *Kans de Tarkir* están permitidas cuando son abiertas en sobres de *Destino reescrito*.
- Las tierras no básicas de la colección *Zendikar Expeditions* están permitidas cuando son abiertas en sobres de *La batalla por Zendikar* o *El juramento de los Guardianes*.
- Las cartas de las *Masterpiece Series* están permitidas cuando son abiertas en sobres asociados con esa serie.
- Los torneos Presentación pueden tener excepciones adicionales. Estas serán anunciadas como parte de la información de la Presentación.

Los jugadores pueden pedir permiso a un juez para reemplazar una carta con otra versión de la misma carta.

Como fue designado específicamente para juego de varios jugadores, no está permitido usar sobres de *Conspiracy* en torneos oficiales sancionados de formato Limitado (Mazo Cerrado y Booster Draft).

Se recomiendan 6 sobres por jugador para los torneos de Mazo cerrado individual y 3 sobres por jugador para los torneos Booster Draft individual o Rochester Draft en equipo. Para ver la mezcla de producto recomendada para el bloque actual, referirse al Apéndice D.

Si el organizador de torneo permite que los jugadores usen su propio producto, ese producto debe ser mezclado con el resto del producto del torneo y distribuido aleatoriamente.

Si el organizador de torneo no posee cartas de tierra básica adicionales para usar en un torneo limitado, debe anunciarlo antes de la inscripción al torneo. Los organizadores de torneos pueden requerir a los jugadores que devuelvan estas cartas de tierras básica cuando abandonen el torneo. Los jugadores pueden usar sus propias tierras básicas durante los torneos.

7.3 Construcción continua

Los jugadores que participan de torneos limitados que no usan hojas de registro pueden cambiar libremente la composición de sus mazos entre partidas intercambiando cartas con sus sideboards sin que tengan que devolver el mazo a su configuración original antes de la próxima partida. El juez principal o el organizador de torneo debe informar a los jugadores si se usa esta opción antes de comenzar la construcción de mazo. Esta opción no se puede usar en torneo Nivel de Imposición de Reglas Competitivo o Profesional.

7.4 Producto anormal

Ni Wizards of the Coast ni el Organizador del torneo garantiza una distribución específica de rareza o frecuencia de cartas en un sobre o paquete de torneo particular. Si un jugador recibe una distribución de rarezas o frecuencias distinta de lo normal en un sobre o paquete de torneo en particular, el jugador debe llamar a un juez. La decisión de reemplazar, o permitir usar, el producto atípico, está a cargo del Organizador del torneo y el Juez principal.

7.5 Registro de conjunto de Mazo cerrado

En los torneos de Mazo Cerrado, el juez principal puede solicitar a los jugadores que realicen un registro del conjunto de Mazo cerrado antes de construir su mazo:

- Cada jugador recibe la cantidad adecuada de sobres. Los sobres deberían estar marcados de manera de distinguir los que son entregados por el Organizador de torneo de ese torneo.
- Los jugadores de un lado de la mesa abren sus sobres (Jugador A). El jugador enfrente (Jugador B) observa esto. Ambos jugadores observan y verifican el contenido de esos sobres. Después de este proceso, las cartas abiertas son puestas boca abajo en una única pila cerca del Jugador B.
- El jugador B abre ahora sus sobres. El jugador A observa. Ambos jugadores observan y verifican el contenido. Después de este proceso, las cartas abiertas son puestas boca abajo en una única pila cerca del Jugador A.
- Luego, el jugador A ordena y registra el contenido del conjunto de cartas del jugador B y viceversa.
- Después del registro, cada jugador devuelve el conjunto de cartas registradas al jugador que originalmente abrió esas cartas.
- Los jugadores construyen y registran sus mazos normalmente.

7.6 Creación de mesas de draft

Para los torneos Booster Draft y Rochester Draft en equipo, los jugadores se sientan en círculos de draft aleatorios (llamadas mesas de draft) de aproximadamente el mismo tamaño a indicación del juez principal. Los oficiales de torneo distribuyen luego grupos idénticos de sobres a cada jugador.

Los jugadores dentro de una mesa sólo pueden jugar contra otros jugadores de la mesa. En los torneos de Nivel de Imposición de Reglas Normal, el organizador de torneo puede elegir ignorar esta restricción. Esto debe anunciarse antes que el torneo comience.

7.7 Procedimientos de Booster Draft

Todos los jugadores deben abrir y elegir el mismo tipo de sobre al mismo tiempo. Los jugadores abren sus primer sobre y cuentan las cartas boca abajo, removiendo cartas de ficha, cartas de reglas o cualquier otra carta que no sea de juego. Los jugadores que reciban un número anormal de cartas en cualquier momento, deben informar a un juez de inmediato. Después de tomar un sobre, los jugadores deben quitar y conservar las cartas de tierra básica no premium Llanura, Isla, Pantano, Montaña o Bosque y/o cualquier otra carta que no sea legal para usar en el draft. Las cartas de tierra básica premium deberían quedar en el sobre y ser elegidas con las otras cartas. Los jugadores eligen una carta de su sobre actual y luego pasan las cartas restantes boca abajo al jugador de su izquierda hasta que todas las cartas hayan sido seleccionadas. Una vez que un jugador ha sacado una carta del sobre y puesto en el único montón boca abajo de cartas elegidas, se considera seleccionada y no se puede regresar al sobre.

Los jugadores no pueden mostrar la cara frontal de sus cartas elegidas o el contenido de su sobre actual a otros participantes en el draft, y deben tomar los recaudos razonables para mantener esa información fuera de la vista de otros jugadores. No se permite a los jugadores revelar información oculta de ningún tipo a otros participantes del draft relacionadas a su elección de carta o a lo que quieren que otros elijan. (Excepción: Esto no se aplica a cartas de dos caras, cuyas ambas caras pueden estar mostradas durante un draft.)

Los jugadores y equipos no pueden ver sus cartas seleccionadas entre elecciones en eventos de Nivel de Imposición de Reglas Competitivo o Profesional. En torneos de Nivel de Imposición de Reglas Normal, los jugadores pueden ver las cartas que seleccionaron entre elecciones mientras no estén sosteniendo otras cartas en su mano al mismo tiempo. El Juez principal puede prohibir esto si lo anuncia antes del primer draft. Entre sobres hay un período de revisión en el cual los jugadores pueden revisar sus elecciones.

Si no se lleva el tiempo del draft, y dos jugadores no quieren realizar una elección antes que el otro jugador, el jugador más cercano a pasarle el sobre al otro jugador elige primero. Si los jugadores están equidistantes, el jugador con el número de posición más bajo elige primero.

Después de que se seleccionó el primer sobre y se terminó el período de revisión, los jugadores abren el siguiente sobre y seleccionan cartas de la misma manera, excepto que el orden es invertido, y ahora procede a la derecha. Este proceso se repite, invirtiendo la dirección del draft para cada sobre hasta que todas las cartas en todos los sobres fueron elegidas.

Si un jugador no puede o no quiere elegir una carta, pero quiere permanecer en el torneo, es suspendido del draft y debe construir un mazo con las cartas que haya elegido hasta el momento. Por el resto del draft, se saltan sus selecciones y el draft continua con un jugador menos.

8. Reglas para torneos en equipo

8.1 Nombre de los Equipos

Wizards of the Coast se reserva el derecho de prohibir cualquier nombre de equipo que considere ofensivo u obsceno. Los oficiales de torneo pueden prohibir cualquier nombre de equipo que pueda considerarse ofensivo u obsceno.

8.2 Composición e Identificación del Equipo

Un equipo válido consiste en dos o tres miembros, según corresponda con el formato. Un equipo es identificado por los números de membresía individuales de sus respectivos miembros y todos los equipos deben dar al Organizador de torneo su información completa al inscribirse al torneo. Los individuos pueden ser miembros de más de un equipo, pero no durante el mismo torneo. Si un jugador abandona o es descalificado de un torneo, y el resto del equipo no tiene suficientes miembros para continuar, todo el equipo abandona el torneo.

Cuando un equipo se registra para un torneo, deben designar las posiciones de los jugadores. Por ejemplo, en un torneo por equipos de tres miembros, cada equipo debe designar quién es el jugador A, jugador B y jugador C. Los jugadores mantienen estas designaciones durante todo el torneo.

Cuando dos equipos se enfrentan durante el curso de un torneo, los miembros de los equipos designados como “jugador A” juegan entre sí, los miembros de los equipos designados como “jugador B” juegan entre sí, etc.

8.3 Reglas de comunicación de equipos

Los compañeros de equipo pueden comunicarse entre ellos en todo momento, a menos que dejen el área de juego. Si dejan el área de juego y vuelven, ya no pueden comunicarse con sus compañeros por el resto de esa partida. Ver en la sección 4.5 más detalles sobre comunicación de equipos.

8.4 Reglas de Construcción de Mazo Unificado

Los torneos construidos en equipo usan las reglas de construcción de mazo unificado: Con excepción de cartas con el supertipo básica o las cartas cuyo texto especifica lo contrario, no puede haber dos mazos en un equipo que contengan la misma carta, según su título en inglés. (Por ejemplo, si un jugador usa Naturalizar en un torneo por equipos Construido, ningún otro jugador de ese equipo puede usar Naturalizar en su mazo.) Ningún jugador puede usar cartas que están prohibidas en un determinado formato.

Las reglas de construcción de mazo unificado se aplican sólo cuando todos los miembros de un equipo tienen mazos del mismo formato.

8.5 Torneos Rochester Draft por Equipos

Los torneos de Rochester Draft por equipos necesitan equipos de tres jugadores cada uno. En cada mesa se sientan dos equipos para el draft. Los miembros de los equipos se sientan en el sentido de las agujas del reloj en orden A-B-C. (Por ejemplo, en un torneo en equipos de tres personas, los jugadores se sientan en la mesa en el sentido de las agujas del reloj en este orden: 1A, 1B, 1C, 2A, 2B, 2C.)

Un equipo determinado aleatoriamente decide si elige primero o permite que el otro equipo elija primero. El jugador B del equipo que elige primero despliega el primer paquete.

El draft comienza con el primer jugador que abre su primer sobre y esparce su contenido boca arriba en la mesa según instrucciones de oficiales de torneo, con las cartas mirando hacia él. Después de revisar las cartas, el draft procede con cada jugador eligiendo una carta por turno. Una vez que un jugador eligió una carta y la colocó con sus otras cartas elegidas, no puede elegir otra carta distinta. Si un jugador no elige una carta en el tiempo dado, un oficial del torneo elige para ese jugador la carta más "vieja" que quede en el sobre (la carta con más tiempo sobre la mesa).

El jugador que selecciona primero de las cartas presentadas en la mesa es el jugador activo. El primer jugador activo es el participante que abrió el primer sobre del draft, según indicación de un oficial de torneo. Todos los jugadores en cada mesa de draft ocupan el lugar de jugador activo una vez para cada grupo de sobres. La identidad del jugador activo se mueve en forma de herradura, en el sentido horario para el primer y tercer sobre y en sentido antihorario para el segundo. El jugador que fue el último en abrir un sobre para un grupo es el primero en abrir el sobre para el siguiente grupo.

El orden de draft también se mueve en forma de herradura, en sentido horario para el primer y tercer sobre y en sentido antihorario para el segundo, comenzando con el jugador activo y siguiendo por la mesa hasta el último jugador en el grupo en elegir una carta. El último jugador en el grupo elige dos cartas seguidas y luego la selección continúa en orden inverso, volviendo hacia el jugador que comenzó el draft. Si todavía quedan cartas, el jugador que comenzó la selección elige dos cartas, y la selección continúa nuevamente en la dirección opuesta (esto ocurrirá sólo con Rochester Draft de 6 o 7 jugadores).

Ejemplo: Los equipos 1 y 2 están sentados alrededor de la mesa. Están numerados 1A-1B-1C-2A-2B-2C en el sentido de las agujas del reloj. El equipo 2 gana la tirada de moneda, y los miembros del Equipo 2 deciden que el Equipo 1 seleccione primero. El jugador activo para el primer paquete es el Jugador 1B. El primer sobre para el Jugador 1B es abierto y puesto boca arriba frente al Jugador 1B. Una vez terminado el período de 20 segundos para revisar, el orden del draft es el siguiente:

Jugador 1B—carta 1	Jugador 1A—carta 6	Jugador 1C—carta 11
Jugador 1C—carta 2	Jugador 1A—carta 7	Jugador 1B—carta 12
Jugador 2A—carta 3	Jugador 2C—carta 8	Jugador 1B—carta 13
Jugador 2B—carta 4	Jugador 2B—carta 9	Jugador 1C—carta 14
Jugador 2C—carta 5	Jugador 2A—carta 10	Jugador 2A—carta 15

Durante la selección, los jugadores deben mostrar siempre la última carta que han seleccionado del sobre actual. En todo otro momento, los jugadores pueden dejar una de sus cartas seleccionadas boca arriba en su montón de draft, o pueden dejar todas las cartas boca abajo. Los jugadores no pueden revisar sus selecciones mientras seleccionan o en cualquier momento distinto del indicado por oficiales de torneo.

8.6 Torneos Mazo Cerrado por Equipos

Todas las reglas para torneos limitados individuales (sección 7) se aplican a los torneos mazo cerrado por equipo excepto las siguientes.

Cada equipo debe recibir la misma mezcla de producto. Por ejemplo, si un equipo recibe doce sobres de *Magic Orígenes*, todos los equipos deben recibir doce sobres de *Magic Orígenes*.

Se recomienda que se usen ocho sobres por equipo para los torneos en equipo de dos personas y doce sobres por equipo para los torneos en equipo de tres personas. Para ver la mezcla de producto recomendada para el bloque actual, referirse al Apéndice D.

Todas las cartas deben asignarse al mazo o sidebar de un jugador durante la construcción de mazos y no pueden transferirse a otro jugador durante el torneo. (Los jugadores no comparten las cartas de mazo principal y sidebar.) Los jugadores pueden intercambiar cartas en su conjunto entre rondas en torneos de Nivel de Imposición de Reglas Normal que no usen hojas de registro, pero sólo entre partidas.

9. Reglas de torneos de Gigante de dos cabezas

9.1 Estructura de partida

Las partidas de Gigante de dos cabezas consisten en un único juego. Todos los jugadores de los dos equipos juegan en el mismo juego.

Los juegos empatados (aquellos que no tienen un ganador) no cuentan como un juego. Mientras el tiempo de partida lo permita, la partida continúa hasta que un equipo haya ganado un juego.

9.2 Reglas de comunicación

Los compañeros de equipo se pueden comunicar entre ellos en todo momento.

9.3 Regla Juega o Roba

Un equipo determinado aleatoriamente elige jugar primero o segundo. La elección debe ser hecha antes de que cualquier jugador de ese equipo mire su mano. Si cualquier jugador de ese equipo mira su mano antes de decidir, ese equipo juega primero. El equipo que juega primero se salta el paso de robar de su primer turno.

9.4 Procedimiento pre-juego

1. Los jugadores deciden qué compañero de equipo será el jugador primario y quién el secundario. Los jugadores deberían sentarse con el jugador primario a la derecha de su compañero de equipo. Los jugadores pueden elegir un jugador primario y secundario distinto antes de cada partida.
2. Los jugadores barajan sus mazos.
3. Los jugadores presentan sus mazos a sus oponentes para que barajen adicionalmente.
4. El equipo designado debe decidir si juega primero o segundo en este momento, si no lo hizo hasta ahora (ver la sección 9.3).
5. Cada jugador roba 7 cartas. Opcionalmente, estas cartas pueden separarse boca abajo sobre la mesa.
6. Cada jugador, en orden del turno, decide si realiza un mulligan o no. (Las reglas sobre mulligans para Gigante de dos cabezas se pueden encontrar en las Reglas Completas de **Magic**, regla 103.4c)

Una vez que los jugadores completaron sus mulligan, el juego puede comenzar.

9.5 Reglas de Gigante de dos cabezas construido

Los torneos contruidos de Gigante de dos cabezas usan las reglas de construcción de mazo unificado (ver la sección 8.4).

Además de las cartas prohibidas para un determinado formato, las siguientes cartas están prohibidas en TODOS los torneos Construidos de Gigante de dos cabezas (Vintage, Legacy, Modern y Bloque Construido):

- Erayo, ascendente soratami

No se permiten sideboards en los torneos contruidos de Gigante de dos cabezas.

9.6 Reglas de Gigante de dos cabezas limitado

Se aplican todas las reglas para torneos limitados (Sección 7), excepto lo que se describe abajo.

Se recomienda que se usen ocho sobres por equipo para los torneos de Mazo cerrado Gigante de dos cabezas y seis sobres por equipo para los torneos draft de Gigante de dos cabezas. Para ver la mezcla de producto recomendada para el bloque actual, referirse al Apéndice D.

Las cartas que no se usan en los mazos iniciales de un equipo se consideran un sideboard común de ambos jugadores y ambos pueden acceder a ellas.

9.7 Torneos Booster Draft Gigante de dos cabezas

Los equipos (no los jugadores) se sientan en círculos de draft aleatorios (llamadas mesas de draft) de aproximadamente el mismo tamaño a indicación del juez principal. Los compañeros de equipo se sientan juntos. Los oficiales de torneo distribuyen luego grupos idénticos de sobres a cada equipo en la mesa.

Después de abrir y contar las cartas del primer sobre, el equipo elige dos cartas del sobre y luego pasa las restantes boca abajo al equipo a su izquierda. Las cartas elegidas pueden colocarse en uno o dos montones. Las cartas elegidas no son asignadas a un jugador en particular; son parte del conjunto de cartas a partir del cual ambos jugadores construirán sus mazos. Los sobres abiertos se pasan alrededor de la mesa, cada equipo tomando dos cartas antes de pasarlo, hasta que todas las cartas fueron elegidas.

Para el segundo sobre, se invierte la dirección del draft normalmente. Por lo tanto, la dirección del draft será izquierda-derecha-izquierda-derecha-izquierda-derecha.

10. Reglas de sanción

10.1 Mínimos de participación

Los mínimos de participación para que un torneo oficial sea sancionado por la DCI son los siguientes:

- Para torneos individuales, debe participar un mínimo de ocho (8) jugadores.
- Para torneos en equipo o Gigante de dos cabezas, debe participar un mínimo de cuatro (4) equipos.

Si no se alcanza un mínimo de participación, el torneo no se considera sancionado por la DCI y no otorgará Puntos Planeswalker. Si no se alcanzan los mínimos de participación en un torneo sancionado, el organizador del torneo debe reportarlo como “No realizado”.

10.2 Cantidad de rondas

El número mínimo de rondas necesarias para que un torneo sea sancionado como torneo oficial son las siguientes:

- Para los torneos individuales, un mínimo de tres (3) rondas.
- Para los torneos en equipo y de Gigante de dos cabezas, el mínimo es de dos (2) rondas.

Si no se cumple el mínimo de rondas, el torneo no se considera sancionado por la DCI y no otorgará Puntos Planeswalker. Si no se cumple el mínimo de rondas en un torneo oficial sancionado por la DCI, el organizador del torneo debe reportarlo como “No realizado”.

La cantidad de rondas debe anunciarse antes o al comienzo de la primera ronda; una vez anunciada, no puede cambiarse. Se puede anunciar una cantidad variable de rondas, con un criterio específico para terminar el torneo. Por ejemplo, un torneo con 20 jugadores puede anunciarse con cinco rondas a menos que un solo jugador tenga cuatro victorias de partida después de cuatro rondas.

La cantidad recomendada de rondas para los torneos suizos se puede encontrar en el Apéndice E.

10.3 Torneos sólo por invitación

Los torneos sólo por invitación tienen criterios de clasificación adicionales para la participación de jugadores. La lista de invitación para los torneos Premier está definida en el **Magic: The Gathering Premier Event Invitation Policy**. Los Organizadores de torneos pueden organizar y sancionar torneos sólo por invitación, no premier, siempre y cuando ofrezcan una cantidad suficiente de torneos clasificatorios por adelantado para asegurar que todos los jugadores tengan oportunidad de clasificar.

10.4 Algoritmo de emparejamiento

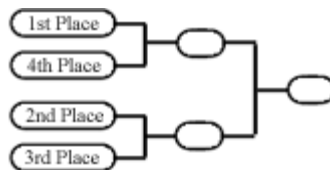
A menos que se anuncie lo contrario, se asume que los torneos siguen el algoritmo de emparejamiento suizo. Algunos torneos pueden continuar con unas rondas de eliminación simple entre los mejores 2, 4 u 8 (u otro número) jugadores después de que terminan las rondas suizas. El algoritmo de parejas suizas está modificado para los torneos Booster Draft tal como se explica en la sección 7.6.

Para los torneos Construidos que tienen rondas de eliminación simple (o torneos mazo cerrado que no usan booster draft en la eliminación), el método de emparejamiento recomendado es emparejar a los jugadores por las posiciones finales del suizo.

Para una eliminación de 8 jugadores, el 1er lugar juega contra el 8vo, el 2do lugar juega contra el 7mo, el 3er lugar juega contra el 6to y el 4to lugar juega contra el 5to. Los ganadores de las partidas de 1ro/8vo lugar y 4to/5to lugar juegan entre ellos en la siguiente ronda de eliminación. Los ganadores de las partidas de 2do/7mo lugar y 3ro/6to lugar juegan entre ellos en la siguiente ronda de eliminación. Los jugadores restantes juegan en la última ronda de eliminatoria.

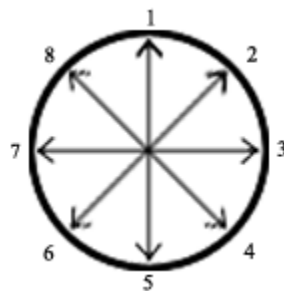


Para una eliminación de 4 jugadores, el 1er lugar juega contra el 4to, el 2do lugar juega contra el 3ro. Los jugadores restantes juegan en la última ronda de eliminatoria.



Para los torneos Limitados que tienen una eliminatoria booster draft, se recomienda solo una eliminatoria de 8 jugadores usando el método descrito aquí abajo.

Usa un método aleatorio para sentar a los jugadores en la mesa de draft y realizar el draft.



Una vez terminado el draft, el jugador en la posición 1 juega contra el jugador en la posición 5, el jugador en la posición 2 juega contra el jugador en la posición 6, el jugador en la posición 3 juega contra el jugador en la posición 7 y el jugador en la posición 4 juega contra el jugador en la posición 8. Los ganadores de las partidas de los asientos 1/5 y 3/7 juegan entre ellos en la siguiente ronda de eliminación. Los ganadores de las partidas de los asientos 2/6 y 4/8 juegan entre ellos en la siguiente ronda de eliminación. Los jugadores restantes juegan en la última ronda de eliminatoria.



Para los Eventos Premier, las opciones mencionadas son requeridas, no opcionales.

Los Eventos Premier incluyen los siguientes torneos: **Magic: The Gathering** World Championship, World **Magic** Cup, Nationals, Nationals Last Chance Qualifiers, Pro Tour, Regional Pro Tour Qualifiers, Regional Last Chance Qualifiers, Preliminary Pro Tour Qualifiers, Pro Tour Qualifiers, Grand Prix, Grand Prix Trials, WPN Premium Tournaments y WPN Premium Qualifiers.

Apéndice A—Cambios desde versiones anteriores

Sólo los cambios de la versión actual y la versión anterior de este documento se muestran en este apéndice.

14 de julio de 2017

Introducción: Cambios en las fechas de lanzamiento del documento.

3.7: Se actualizaron los nuevos lanzamientos.

4.1. La información libre sobrepasa la designación de información derivada.

4.2: Los atajos de combate y fin de turno se aplican solo si la pila está vacía.

4.2: Si un jugador olvida adivinar, no se considera que miraron las cartas.

5.6: La definición de Ayuda externa ahora va mejor con la definición en las penalizaciones.

6.3: Se actualizaron las expansiones de Estándar.

6.4: Se actualizaron las expansiones de Modern.

19 de junio de 2017

6.3: 1 carta prohibida.

Apéndice B—Límites de tiempo

El tiempo mínimo **requerido** para cualquier partida es 40 minutos.

Los siguientes son los límites de tiempo **recomendados** para cada ronda de un torneo:

- Torneos Construidos y Limitados—50 minutos.
- Partidas de cuartos de final o semifinales de eliminación simple—90 minutos
- Partidas de finales de eliminación simple—sin límite de tiempo

Se **recomienda** los siguientes límites de tiempo adicionales para torneos Limitados:

- Mazo Cerrado—20 minutos para registro de mazos y 30 minutos para construcción de mazos
- Draft—25 minutos para registro y construcción de mazos
- Mazo Cerrado en Equipos—20 minutos para registro de mazos y 60 minutos para construcción de mazos
- Draft en Equipos—40 minutos para construcción de mazos y registro.
- Mazo Cerrado Gigante de dos cabezas—20 minutos para registro de mazos y 60 minutos para construcción de mazos
- Draft Gigante de dos cabezas—40 minutos para construcción de mazos y registro.

El juez principal es la autoridad final sobre los límites de tiempo de un torneo. Sin embargo, cualquier desviación de estas recomendaciones debe ser anunciada antes y durante la inscripción al torneo.

Los torneos especiales de **Magic** pueden tener distintos límites de tiempo. Estos límites de tiempo pueden encontrarse en la hoja informativa del torneo.

En rondas con límite de tiempo, los jugadores deben esperar a que el tiempo oficialmente registrado comience antes de comenzar su partida.

Tiempos en Booster Draft

Los Booster draft individuales tienen los siguientes límites de tiempo por defecto para cada selección:

Cartas que quedan en el sobre	Tiempo permitido
15 cartas	40 segundos
14 cartas	40 segundos
13 cartas	35 segundos
12 cartas	30 segundos
11 cartas	25 segundos
10 cartas	25 segundos
9 cartas	20 segundos
8 cartas	20 segundos
7 cartas	15 segundos
6 cartas	10 segundos
5 cartas	10 segundos
4 cartas	5 segundos
3 cartas	5 segundos
2 cartas	5 segundos
1 carta	N/A

El tiempo de revisión después del primer sobre es de 60 segundos. Cada período de revisión posterior se aumenta en 30 segundos.

Tiempos en Rochester Draft

El período de revisión para un sobre después de que fue puesto sobre la mesa y antes de que sea seleccionada la primera carta es de 20 segundos. Los jugadores tienen 5 segundos para cada elección.

Tiempos en draft en Gigante de dos cabezas

Los Booster draft de Gigante de dos cabezas tienen los siguientes límites de tiempo para cada selección por defecto:

Cartas que quedan en el sobre		
Sobre de 15 cartas	Sobre de 14 cartas	Tiempo permitido
15	14	50 segundos
13	12	45 segundos
11	10	40 segundos
9	8	30 segundos
7	6	20 segundos
5	4	10 segundos
3	-	5 segundos
1	2	N/A

Además, los jugadores reciben 60 segundos para revisar las cartas elegidas entre sobres.

Apéndice C—Explicación de desempates

Puntos de partida

Los jugadores ganan 3 puntos de partida por cada partida ganada, 0 puntos por cada partida perdida y 1 punto de partida por cada una que termina en empate. Los jugadores que reciben ronda libre se les cuenta como que ganaron la partida.

- El jugador A tiene un resultado de 6–2–0 (Victorias-Pérdidas-Empates). Ese jugador tiene 18 puntos de partida ($6*3, 2*0, 0*1$).
- Otro jugador tiene un resultado de 4–2–2 (Victorias-Pérdidas-Empates). Ese jugador tiene 14 puntos de partida ($4*3, 2*0, 2*1$).

Puntos de juego

Los puntos de juego son similares a los puntos de partida en que los jugadores ganan 3 puntos de juego por cada juego ganado y 1 punto por cada juego que termina en empate, y 0 puntos por los juegos perdidos. Los juegos no terminados se consideran empates. Los juegos no jugados valen 0 puntos.

- Un jugador gana una partida 2–0–0, así que gana 6 puntos de juego y su oponente recibe 0 puntos de juego de esa partida.
- Un jugador gana una partida 2–1–0, así que gana 6 puntos de juego y su oponente recibe 3 puntos de juego de esa partida.
- Un jugador gana una partida 2–0–1, así que gana 7 puntos de juego y su oponente recibe 1 punto de juego de esa partida.

Porcentaje de victorias de partida

El porcentaje de victorias de partida de un jugador son los puntos de partida acumulados de ese jugador divididos por el total de puntos de partida posible de esas rondas (normalmente, 3 por el número de rondas jugadas). Si ese número es menor que 0,33, en vez de eso usa 0,33. El porcentaje mínimo de victorias de partida de 0,33 limita el efecto de malos resultados al calcular y comparar los porcentajes de victorias de partida de los oponentes.

Ejemplos:

Estos tres jugadores compiten en un torneo de 8 rondas, aunque sólo el primero completó todas las rondas.

Resultados del torneo	Puntos de partida	Rondas jugadas	Porcentaje de victorias de partida
5-2-1	16	8	$16/(8*3) = 0,667$
1-3-0, luego abandona	3	4	$3/(4*3) = 0,25$, así que se usa 0,33.
3-2-0, incluyendo una ronda libre en la primera ronda, luego abandona.	9	5	$9/(5*3) = 0,60$

Porcentaje de victorias de juego

Al igual que el porcentaje de victorias de partida, el porcentaje de victorias de juego de un jugador es la cantidad total de puntos de juego que ganó dividido por el total de puntos de juego posible (normalmente, 3 por el número de juegos jugados). Nuevamente, se usa 0,33 si el porcentaje de victorias de juego actual es menor que eso.

Estos dos jugadores compiten en un torneo de 4 rondas:

Resultados de juego por partida	Puntos de juego	Juegos jugados	Porcentaje de victorias de juego
<ul style="list-style-type: none"> Ronda 1: 2 victorias (6 puntos de juego) Ronda 2: 2 victorias y 1 derrota (6 puntos de juego) Ronda 3: 1 victoria y 2 derrotas (3 puntos de juego) Ronda 4: 2 victorias (6 puntos de juego) 	21	10	$21/(3*10) = 0,70$
<ul style="list-style-type: none"> Ronda 1: 1 victoria y 2 derrotas (3 puntos de juego) Ronda 2: 1 victoria y 2 derrotas (3 puntos de juego) Ronda 3: 2 derrotas (0 puntos de juego) Ronda 4: 1 victoria y 2 derrotas (3 puntos de juego) 	9	11	$9/(3*11) = 0,27$, así que se usa 0,33.

Porcentaje de victorias de partida de los oponentes

El porcentaje de victorias de partida de los oponentes de un jugador es el promedio de porcentajes de victorias de partidas de los oponentes que enfrentó ese jugador (ignorando las rondas en que recibió ronda libre). Usa la definición de porcentaje de victorias de partida más arriba para calcular cada porcentaje de victorias de partida de los oponentes.

Ejemplos:

- El registro de un jugador en un torneo de ocho rondas es 6–2–0. Los resultados de partidas de sus oponentes son: 4–4–0, 7–1–0, 1–3–1, 3–3–1, 6–2–0, 5–2–1, 4–3–1 y 6–1–1, por lo que su porcentaje de victorias de partida de los oponentes es:

$$\frac{\frac{12}{24} + \frac{21}{24} + \frac{4}{15} + \frac{10}{21} + \frac{18}{24} + \frac{16}{24} + \frac{13}{24} + \frac{19}{24}}{8 \text{ opponents}}$$

Translated to the decimal system, this equation is:

$$\frac{0.50 + 0.88 + 0.33 \text{ (raised from 0.27)} + 0.48 + 0.75 + 0.67 + 0.54 + 0.79}{8}$$

With the individual match – win percentages added together, this equation becomes:

$$\frac{4.94}{8}$$

This player's opponents' match – win percentage is 0.62.

- El registro de otro jugador en el mismo torneo es 6–2–0. Los resultados de sus oponentes son: 7–1–0, 1–3–1, 3–3–1, 6–2–0, 5–2–1, 4–3–1 y 6–1–1, por lo que su porcentaje de victorias de partida de los oponentes es:

$$\frac{0.88 + 0.33 \text{ (raised from 0.27)} + 0.48 + 0.75 + 0.67 + 0.54 + 0.79}{7}$$

With the individual match – win percentages added together, this equation becomes:

$$\frac{4.44}{7}$$

This player's opponents' match – win percentage is 0.63.

Porcentaje de victorias de juego de los oponentes

Similar al porcentaje de victorias de partida de los oponentes, el porcentaje de victorias de juego de los oponentes de un jugador es simplemente el promedio de los Porcentaje de victorias de juego de todos los oponentes de ese jugador. Y, al igual que con los porcentaje de victorias de partida de los oponentes, cada oponente tiene un porcentaje de victorias de juego mínimo de 0.33.

Rondas libres

Cuando un jugador es asignado una ronda libre para una ronda, se considera que ganó la partida 2–0.

Por lo tanto, ese jugador gana 3 puntos de partida y 6 puntos de juego. Las rondas libres de un jugador se ignoran al computar los porcentajes de victorias de partida de sus oponentes y los porcentaje de victorias de juego de los oponentes.

Apéndice D—Mezcla de sobres recomendada para torneos limitados

Nota: Las siguientes mezclas de sobres se usan para torneos Premier.

- Mazo cerrado individual – 6 de *Amonkhet* (por jugador)
- Booster Draft individual o Rochester Draft en equipos – 3 de *Amonkhet* (por jugador)
- Cerrado en equipos de tres personas – 12 de *Amonkhet* (por equipo)
- Mazo cerrado Gigante de dos cabezas – 8 de *Amonkhet* (por equipo)
- Booster draft Gigante de dos cabezas – 6 de *Amonkhet* (por equipo)

Para el bloque *Amonkhet*, la mezcla de sobres recomendada para torneos Limitados es (desde el 14 de julio de 2017 al 28 de septiembre de 2017):

- Mazo cerrado individual – 4 de *La hora de la devastación*, 2 de *Amonkhet* (por jugador)
- Booster Draft individual o Rochester Draft en equipos – 2 de *La hora de la devastación*, 1 de *Amonkhet* (por jugador, en ese orden)
- Cerrado en equipos de tres personas – 8 de *La hora de la devastación*, 4 de *Amonkhet* (por equipo)
- Mazo cerrado Gigante de dos cabezas – 6 de *La hora de la devastación*, 2 de *Amonkhet* (por equipo)
- Booster draft de Gigante de dos cabezas – 4 de *La hora de la devastación*, 2 de *Amonkhet* (por equipo, en ese orden)

Para *Ixalan*, la mezcla de sobres recomendada para torneos limitados es (desde el 29 de septiembre de 2017 hasta el 18 de enero de 2018):

- Mazo cerrado individual – 6 de *Ixalan* (por jugador)
- Booster Draft individual o Rochester Draft en equipos – 3 de *Ixalan* (por jugador)
- Cerrado en equipos de tres personas – 12 de *Ixalan* (por equipo)
- Mazo cerrado Gigante de dos cabezas – 8 de *Ixalan* (por equipo)
- Booster draft Gigante de dos cabezas – 6 de *Ixalan* (por equipo)

Para el bloque *Iconic Masters*, la mezcla de sobres recomendada para torneos Limitados es (desde el 17 de noviembre de 2017):

- Mazo cerrado individual – 6 de *Iconic Masters* (por jugador)
- Booster Draft individual o Rochester Draft en equipos – 3 de *Iconic Masters* (por jugador)
- Cerrado en equipos de tres personas – 12 de *Iconic Masters* (por equipo)
- Mazo cerrado Gigante de dos cabezas – 8 de *Iconic Masters* (por equipo)
- Booster draft Gigante de dos cabezas – 6 de *Iconic Masters* (por equipo)

Para el bloque *Ixalan*, la mezcla de sobres recomendada para torneos Limitados es (desde el 19 de enero de 2018):

- Mazo cerrado individual – 4 de *Rivales de Ixalan*, 2 de *Ixalan* (por jugador)
- Booster Draft individual o Rochester Draft en equipos – 2 de *Rivales de Ixalan*, 1 de *Ixalan* (por jugador, en ese orden)
- Cerrado en equipos de tres personas – 8 de *Rivales de Ixalan*, 4 de *Ixalan* (por equipo)
- Mazo cerrado Gigante de dos cabezas – 6 de *Rivales de Ixalan*, 2 de *Ixalan* (por equipo)
- Booster draft de Gigante de dos cabezas – 4 de *Rivales de Ixalan*, 2 de *Ixalan* (por equipo, en ese orden)

Apéndice E—Cantidad de rondas recomendadas en torneos suizos

Esta es la cantidad de rondas suizas necesarias para los torneos Premier (como Grand Prix Trials, Preliminary Pro Tour Qualifiers, Regional Pro Tour Qualifiers, Regional Last Chance Qualifiers, Pro Tour Qualifiers y Nationals Last Chance Qualifiers). Puede ser usado a discreción del organizador de torneo para los torneos que no sean premier.

Jugadores (Equipos)	Rondas suizas	Eliminatoria
4-7 (equipo/G2C)	2 rondas de eliminación simple (sin suizas)	Ninguna (es eliminación simple)
8	3 rondas de eliminación simple (sin suizas)	Ninguna (es eliminación simple)
9-16	4 (si es formato Limitado con eliminatoria Booster Draft) 5 (Todos los otros formatos)	Top 8 (si es formato Limitado con eliminatoria Booster Draft) Top 4 (Todos los otros formatos)
17-32	5	Top 8
33-64	6	Top 8
65-128	7	Top 8
129-226	8	Top 8
227-409	9	Top 8
410+	10	Top 8

Los torneos en equipo consideran a cada equipo como un jugador para esto.

En torneos donde se usan rondas libres, cada jugador con 1 ronda libre debería contar como 2 jugadores, cada jugador con 2 rondas libres debería contar como 4 jugadores, y cada jugador con 3 rondas libres debería contar como 8 jugadores al usar la tabla anterior.

Apéndice F—Nivel de Imposición de Reglas de los programas

La siguiente tabla indica el Nivel de imposición de reglas adecuado para diversos programas:

Programa	Nivel de Imposición de Reglas
Friday Night Magic	Normal
Game Days	Normal
Grand Prix Día 1	Competitivo
Grand Prix Día 2	Profesionales
Grand Prix Trial	Normal*
Campeonato (de un formato específico)	Competitivo
Nationals	Competitivo
Nationals Last Chance Qualifiers	Competitivo
Presentación	Normal
Pro Tour	Profesionales
Regional Pro Tour Qualifier	Competitivo
Regional Last Chance Qualifier	Competitivo
Preliminary Pro Tour Qualifier	Competitivo
Pro Tour Qualifier	Competitivo
World Championship	Profesionales
World Magic Cup	Profesionales

* Los Grand Prix Trials pueden organizarse a Nivel de Imposición de Reglas Competitivo si ese Grand Prix Trial ofrece un precio significativo (además de las rondas libres en el Grand Prix correspondiente).

Todas las marcas registradas son propiedad de Wizards of the Coast, LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2017 Wizards.
Traducción al español: Juan A. Del Compare