



**REGLAMENTO
MAGIC THE GATHERING
ARENA**

CONTENIDO

- 1. INFORMACIÓN DEL EVENTO**
 - 1.1 FECHA DEL EVENTO**
 - 1.2 LUGAR DEL EVENTO**
- 2. ELEGIBILIDAD Y REGISTRO**
 - 2.1 ELEGIBILIDAD**
 - 2.2 PRE-REGISTRO**
 - 2.3 CHECK-IN**
 - 2.4 SEGUNDO REGISTRO**
- 3. EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES**
 - 3.1 EQUIPAMIENTO (PROPORCIONADO POR CRACKEN ESPORTS)**
 - 3.2 CUENTA DEL JUGADOR**
 - 3.3 PROGRAMAS PERMITIDOS**
- 4. ESTRUCTURA DEL TORNEO**
 - 4.1 DEFINICIÓN DE TERMINOS**
 - 4.3 FORMATO DEL TORNEO**
 - 4.4 PREMIOS**
- 5. PROCESO DE LOS COMBATES**
 - 5.1 OFICIALES DEL TORNEO**
 - 5.2 CONFIGURACIÓN PREVIA**
 - 5.3 CHAT DE VOZ**
 - 5.4 AJUSTES GENERALES DE LA PARTIDA**
 - 5.5 CREANDO UNA PARTIDA**
 - 5.6 CRITERIOS DE VICTORIA**
 - 5.7 MOLESTAR A LOS Oponentes**
 - 5.8 REPORTE DE RESULTADOS**
- 6. REGLAS DE JUEGO**
 - 6.1 HORARIOS Y PUNTUALIDAD**
 - 6.2 NO PRESENTARSE**
 - 6.3 DESCONEXIONES**
 - 6.4 REINICIO DE PARTIDA**
- 7. CÓDIGO DE CONDUCTA**
 - 7.1 COMPORTAMIENTO ANTIDeportivo**
 - 7.2 JUEGO DESLEAL**
 - 7.3 TRAMPA**
 - 7.4 IDENTIDAD Y SUPLANTACIÓN**
 - 7.5 SANCIONES**

INTRODUCCIÓN Y PROPÓSITO

Estas reglas oficiales del torneo Magic Arena ("Torneo") aplican a todos y cada una de las personas que se hayan inscrito para participar en este Torneo y serán referidos como "Jugador". Estas Reglas aplican exclusivamente al torneo Magic Arena y a ningún otro torneo, competición o partidas organizadas por Cracken Esports.

Todos los jugadores aceptan que las decisiones relacionadas con la interpretación de estas Reglas son responsabilidad única y exclusiva de Cracken Esports, cuyas decisiones son finales. Las decisiones de la Liga con relación a estas reglas oficiales no pueden ser apeladas y no darán pie a ninguna reclamación por daños monetarios ni ningún otro tipo de compensación legal o equitativa. Estas Reglas pueden ser corregidas, modificadas o complementadas por Cracken Esports con el fin de garantizar la integridad del Torneo.

1. INFORMACIÓN DEL TORNEO

El torneo de Magic Arena tiene como objetivo fomentar la escena competitiva en Latinoamérica; así como el sano desarrollo de las competencias de esports dentro de la comunidad.

El formato de los torneos así como de las ligas serán Standard. Bo1 (pudiendo cambiar a Bo3 mientras las actualizaciones del juego así lo permitan).

El número de rondas serán definidas por el número de jugadores.

Pareo Suizo con corte a TOP (definido por número de asistentes), donde se enfrentarán los mejores resultados para definir al 1ro, 2do y 3er lugar.

Se respetará la lista de cartas baneadas y restringidas actualizada a la fecha del torneo.

Tiempo de ronda: 50 minutos. Después de los 50 minutos se entrará a turnos; en esta fase empezando con el jugador activo se contará el primer turno, el del oponente será el segundo y así sucesivamente hasta llegar al quinto turno. Si ningún jugador ha ganado para entonces se tomará como empate 1-1 o en 1-0, dependiendo el caso.

El check in será 15 minutos antes del inicio de la primera ronda.

Primera ronda: 10:00 am (horario centro de la Ciudad de México)

Hora por ronda: 50 minutos

2. ELEGIBILIDAD Y REGISTRO

2.1 Elegibilidad: El torneo está abierto para jugadores mayores de 15 años que puedan asistir participar durante las fechas y horarios indicados (ver sección 1). Los menores de edad deberán contar con la aprobación de un tutor.

2.2 El registro queda abierto a todos los jugadores que cumplan con lo descrito; deberán contar con cuenta propia en MTG Arena. Se deberá llenar el formulario de registro con los datos del jugador y de la lista del deck que utilizará con mínimo 60 cartas y hasta 15 de sideboard.

2.3 Check-in Los jugadores confirmados deberán conectarse al discord en la fecha del torneo 15 minutos antes para realizar check-in con los coordinador/es del torneo; habrá un canal destinado para esto. De no presentarse, se eliminará del torneo.

3. EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

3.1 Es responsabilidad de los jugadores contar con el equipo adecuado para participar en el torneo. Cracken Esports no se hace responsable por mala conexión de red, Hardware y/o software. Deben ser propietarios de una cuenta de MTG Arena y que esta esté disponible para su uso inmediato en el Torneo. El jugador deberá asegurarse conocer su usuario y/o software.

3.2 Cuenta del jugador Todos los jugadores deberán ser procontraseña, no se dará tiempo extra en caso de que no lo recuerde.

3.3 Programas permitidos No se permite la instalación o uso de programas en el torneo que no sean los siguientes:

1. MTG Arena. Teamspeak/Discord como chat de voz.
3. Programas oficiales y necesarios para el uso del teclado y/o mouse).

4. ESTRUCTURA DEL TORNEO

El torneo será de construido, Standard 1 vs 1, pareo suizo con rondas de 50 minutos.

Las cartas baneadas se actualizarán según la lista de baneos y restricciones de Magic: the Gathering. (<https://magic.wizards.com/es/game-info/gameplay/rules-and-formats/banned-restricted>)

Los participantes deberán dirigirse a los pairings y encontrar a su oponente para comenzar la comunicación.

Una vez iniciada la conversación por Discord, deberán intercambiar Usuarios y número para retarse mutuamente por Direct Challenge.

Después del primer juego (en el caso del competitivo) los jugadores podrán hacer uso de su sideboard. Al comenzar un nuevo match, cada jugador deberá asegurarse de cambiar su deck al que registró inicialmente. De infringir esta regla se dará gameloss.

Si se sospecha que un oponente está utilizando cartas del sideboard en el primer juego, se deberá tomar un screenshot donde se vea la prueba y mandarla al grupo de Discord

Tiempo de ronda: 50 minutos.

El ganador deberá reportar el resultado a los administradores por Discord.

No se permite en ningún momento cambiar de Deck.

Cada jugador es responsable de su conexión; si un jugador se desconecta a mitad de la partida tendrá el juego perdido.

Si un participante infringe las normas de conducta, el Staff organizador podrá detener el juego.

Si por alguna circunstancia se llega a repetir una partida, la próxima deberá comenzar con el mismo deck.

4.1 Definición de términos

4.1.1 Partida. Se define por 1 juego de Magic: the Gathering. Algunas rondas podrán conformarse por Bo3, Bo1.

4.1.2 Combate. Un enfrentamiento entre 2 jugadores dentro del torneo. El ganador será el que logre hacer que su oponente pase de 20 puntos de vida a 0 (ver regla 5.2).

4.1.3 Match. Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un jugador gana la mayoría del total de partidas.

4.4 Premios

4.1 Distribución. Al final de la competencia y dependiendo del lugar que hayan obtenido, los equipos recibirán los siguientes premios:

1er lugar: \$3,000 MXN
2do lugar: \$2,000 MXN
3er lugar: \$1,000 MXN

4.2 Entrega de premios. En los días inmediatos al término del torneo se solicitará a cada equipo ganador el llenado de una ficha de datos necesarios para el depósito. El equipo debe asegurar que estos datos son correctos ya que cualquier error o retraso provocado por entrega de datos incorrectos será su total responsabilidad.

Todos los premios en efectivo serán entregados a más tardar 30 días naturales después de finalizado el torneo.

5. PROCESO DE LOS COMBATES

5.1 Moderadores: Son las personas que tienen la responsabilidad de resolver los problemas presentados durante el torneo. Deberán mostrarse completamente imparciales.

5.4 Ajustes generales de la partida
Plataforma: PC Parche: El actual

5.5 Ambos jugadores deberán retarse en Direct Challenge para dar inicio a la partida.

5.6 Criterios de victoria: El ganador(a) será el jugador(a) que logre llevar a su oponente de 20 puntos de vida a 0; este será responsable de tomar Screenshot de la pantalla final, como prueba en caso de requerirse.

5.7 Reporte de resultados: El ganador(a) deberá tomar captura de pantalla de la leyenda de victoria y reportar el resultado en el grupo de discord. Es necesario tener la captura en caso de problemas.

6. REGLAS DE JUEGO

6.1 Horarios y puntualidad Para cada ronda de la competencia hay un tiempo asignado (ver regla 4.2) que deberá ser respetado.

6.2 No presentarse Si un jugador no está presente, se les dará derrota por inasistencia.

6.3 Desconexiones

6.3.1 Desconexión no intencional (Jugador que pierde conexión con el juego debido a problemas o asuntos con juego, servidor, red o PC). Si esto ocurre se le debe notificar a un Moderador, quién revisará y decidirá el actuar conforme a la situación.

6.3.2 Desconexión intencional (Jugador que pierde conexión con el juego debido a sus propias acciones). Si esto ocurre se tomará como abandono del juego por parte del jugador y el equipo.

6.4 Reinicio de partida La decisión del reinicio de una partida están sujetas al criterio de los Moderadores del torneo. Si los oficiales determinan que un error o desconexión es crítico y verificable, se les otorgará la opción de reiniciar la partida. Esto solo será posible siempre y cuando los tiempos programados del torneo lo permitan.

7. CÓDIGO DE CONDUCTA

7.1 Se espera que los jugadores demuestren un comportamiento de respeto hacia la organización del Torneo, prensa, patrocinadores, espectadores y hacia sus oponentes.

7.1.1 Obscenidad y lenguaje discriminatorio. Ningún jugador podrá usar lenguaje obsceno o de alguna forma ofensiva, ni podrá incitar conductas discriminatorias. Los participantes del torneo no podrán ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado, orientación sexual o cualquier otra razón.

7.1.2 Insultos. Los participantes del torneo no pueden incurrir en acciones o realizar ningún gesto dirigido a ningún participante del torneo.

7.1.3 Agresiones. No se tolerará el maltrato a los oficiales, a los jugadores del equipo contrario o a los miembros de la audiencia. La ocurrencia repetida de violaciones a la etiqueta incluyendo, pero sin limitarse a, tocar el computador de otro jugador, su cuerpo o propiedad conlleva sanciones.

7.1.4 Acoso. El acoso está prohibido. El acoso se define como los actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tienen lugar durante un periodo de tiempo considerable y que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.

7.2 Juego desleal Se espera que los jugadores jueguen dando lo mejor de sí en todo momento dentro de cualquier partida del Torneo y que eviten cualquier comportamiento inconsistente hacia el juego justo y limpio. Cualquier de las siguientes acciones será considerada desleal y sancionada acorde a este reglamento:

7.2.1 Arreglo de partidas. Cualquier acuerdo entre jugadores o equipos organizaciones para arreglar los resultados de un combate en el torneo no importando el motivo del por que se realice el acuerdo.

7.2.2 Soborno. Ningún equipo o jugador puede ofrecerle ningún regalo a un jugador, equipo, oficial del torneo, empleado de Cracken Esports o a otro organizador por servicios prometidos, prestados o a ser prestados al vencer o intentar vencer a un equipo en competencia.

7.3 Trampa. Ninguna forma de trampa será tolerado. Esto incluye modificación de software, hardware, hacks, usar glitches del juego para ventaja, o cualquier otro comportamiento que sea determinado por la organización del torneo. Los participantes no podrán intencionalmente retrasar o alentar el gameplay, incluido pero no limitado a desconectar cables de red, interrumpir la conectividad de la red o cualquier otro método conocido o desconocido para manipular el juego.

7.4 Identidad y suplantación

7.2.1 Identidad. Un jugador no podrá ocultar su identidad de ninguna forma ante los oficiales del Torneo, su identidad debe poder distinguirse en todo momento y los oficiales tienen el derecho de solicitar a los jugadores retirar cualquier objeto que impida su identificación o que sea una distracción para los otros jugadores.

7.2.1 Suplantación. Queda prohibido jugar en una cuenta que no sea la registrada en el torneo o que un jugador suplante a otro jugador en su cuenta.

7.5 Sanciones Luego de descubrir que cualquier miembro de equipo ha cometido cualquier violación a las reglas de este documento, los oficiales podrán aplicar alguna de las siguientes sanciones:

7.5.1 Aviso verbal

7.5.1 Perdida de partidas

7.5.1 Descalificación del torneo

7.5.1 Renuncia a premios

7.5.1 Suspensión de participación en competencias de Cracken Esports.