



# EVENTOS DE MAGIC

## SÁBADO 26 Y DOMINGO 27 DE AGOSTO side events

A lo largo del evento, los participantes se irán apuntando en una lista (**inscripción gratuita**) para participar en torneo de **Pioneer** o **Modern**, cuando lleguen a 8 participantes, se cierra la lista y el torneo empieza al momento.

Ponemos como hora límite para iniciar un side event las 18:00 durante el sábado y a partir de las 17:00 el domingo.

### Tipo de torneo

- Eliminatorio de 3 rondas: Cuartos, Semifinal y Final. Se usará la app de Companion.
- Torneo con reglas competitivas.
- 60 minutos por ronda con agonía de 5 turnos
- Número máximo y mínimo de participantes de cada torneo: 8

### Premios

Sobres Señor de los Anillos  
Sobres Commander Master  
1 Tribute to the World Tree  
1 Myr Matrix  
1 Skrelv, Defector Mite  
1 Alrund's Epiphany

Para dudas o más info ponte en contacto a través del mail  
[magic@percalandia.com](mailto:magic@percalandia.com)





# EVENTOS DE MAGIC

SÁBADO 26 DE AGOSTO

## Torneo Principal: Commander Multijugador

- Inscripción por participante: **13€** (10 + 3 entrada reducida anticipada)
- Mínimo de participantes para poder realizar el torneo: **16**
- El torneo tendrá a cargo un juez para su correcto desarrollo

### Organización del torneo

La inscripción se cerrará a las **11:30h** de la mañana, la primera ronda comenzará a las **12:00h**.

**Cada ronda durará 70 minutos sin tiempo extra**, la partida terminará al finalizar el turno del jugador en que el tiempo de ronda llegue a su fin.

El torneo se desarrollará en **5 rondas al estilo suizo** con un top 4 que decidirá el ganador:

Ronda 1	12:00 - 13:10
Ronda 2	13:15 - 14:25
Descanso para comer	14:30 - 15:30
Ronda 3	15:30 - 16:40
Ronda 4	16:45 - 17:55
Ronda 5	18:00 - 19:10
Final (top 4)	19:15 - 21:00

### Premios \*

En caso de 40 participantes

1º premio: 1x Intuition

Finalistas: 3x Ragavan, Nimble Pilferer

*\*Estos premios no son definitivos y pueden haber cambios*





## Reglas

Para participar se necesita tener un mazo de 100 cartas con comandante/s incluido/s, siguiendo lo establecido por las **Deck Construction Rules**.

Este evento será jugado bajo la premisa de que todos los jugadores tienen conocimiento de las reglas de Magic. Cuando te sientes en una mesa se entiende que conoces las reglas del juego. Los organizadores y un juez estarán presentes para resolver dudas y preguntas. Violar las reglas, incluido el jugar lento, conductas antideportivas, podrán terminar en advertencias, perder el juego o la descalificación del torneo. Este torneo se jugará bajo las siguientes reglas y las **Modificaciones de algunos aspectos de la IPG acorde a partidas multijugador** que se explicarán con detalle en este documento.

1. **Reglas de Magic: The Gathering: Sobre las normas y reglas básicas**
2. **Reglas de Commander**

Durante las rondas suizas, el ganador de cada mesa tendrá **5 puntos**. En caso de empate cada jugador recibirá 1 punto, salvo que haya sido eliminado antes del término del tiempo. La derrota cuenta como 0 puntos.

Las rondas suizas serán de **70 minutos**. No hay rondas de agonía, en el turno del jugador en el que el tiempo de partida llega a su fin, dicho jugador tiene 10 minutos extra para jugar el último turno de la partida, una vez terminado el tiempo extra se finaliza la partida.

En la ronda final, **la partida finalizará 15 minutos antes de las 21:00**, en el turno del jugador en el que el tiempo de partida llega a su fin, dicho jugador tiene 10 minutos extra para jugar el último turno de la partida, una vez terminado el tiempo extra se finaliza la partida.

En caso de empate se discutirá el reparto de premios con los organizadores.





## Proxies

- **Cantidad:** Se permite cualquier número de proxys o “playtest cards”.
- **Forma:** Los proxys deben ser a color y no se pueden identificar una vez estén enfundados dentro del mazo cuando se baraje, si se percibe por su tamaño como una carta diferente a las del resto del mazo, se entenderá que es una carta marcada y no será válido su uso en el torneo.
- No se permite jugar proxys con **arte modificada** a un arte original de una carta oficial de MTG.
- Las cartas con borde dorado son legales.

## Modificaciones de algunos aspectos de la IPG acorde a partidas multijugador

- Se ha aumentado a 4 **la cantidad de infracciones de Game Play Errors** en la misma categoría que un jugador debe cometer para que esta última infracción se eleve a **Game Loss**. Esto se debe a que en un torneo con partidas BO1, un Game Loss es lo mismo que un Match Loss por lo que 3 infracciones iguales no deberían acarrear un Match Loss, sin embargo se deja en 4 para desalentar el juego descuidado y las posibles ventajas que se puedan ganar.
- Las decisiones que normalmente tomaría el oponente del jugador infractor serán tomadas ahora por mayoría de los jugadores no infractores, si no son capaces de llegar a una mayoría, se elegirá un oponente al azar que será el que tome la decisión. Esto incluye la adición (o no adición) de triggers perjudiciales al stack y la elección de cartas en infracciones de **GPE: Hidden Card Error**.
- Si un jugador recibe un Game Loss, este **se tratará parecido al proceso de rendirse**: Si un jugador que abandona el juego afectaría las acciones actuales o inminentes del juego, esas acciones ocurren como si ese jugador todavía estuviera en el juego hasta el final de la 1ª Main Phase del jugador infractor, momento en el que se retirará de la partida.
- El **mana bulling** (obligar a otro jugador a tapear sus tierras para generar otra ronda de prioridades) está prohibido y será penalizado acorde.





- **Loops no deterministas**, si un jugador no entiende como un loop de un jugador funciona o cree que el jugador no puede realizar el loop, es necesario llamar al organizador. Si el jugador que está realizando el loop no es capaz de explicar y ejecutar el loop al organizador, no se le permitirá realizar el loop.
- **El Kingmaking se considerará como Unsporting Conduct: Improperly Determining a Winner.** En teoría del juego, un kingmaker es un jugador que no tiene los recursos suficientes o no está en posición de ganar el juego, pero tiene una cantidad de recursos suficientes para decidir cuál de los jugadores restantes puede eventualmente ganar. Al ser un torneo con ambiente competitivo se entiende que el jugador destinará sus recursos para ganar el mismo la partida y no decantarse a favor de otro jugador por elección suya. Uno de los elementos de un formato multijugador es que los jugadores pueden tomar acciones que permitan a otro jugador ganar de forma accidental. Los organizadores no pueden regular jugadas o a jugadores que juegan subóptimo. Pero si creen que un jugador está intencionalmente favoreciendo a otro jugador o haciendo "Spite plays", por favor llama a un organizador.
- **Conceder una partida.** Hay veces que conceder castiga al jugador que basó su estrategia y forma de jugar la mesa atendida a la posición de mesa de otro jugador. Por ejemplo, un jugador que está sin criaturas y de forma constante lo están atacando con la finalidad de robar cartas, si este jugador concede perjudica al jugador que tomó decisiones en base a ese estado de mesa, en especial la de mantener aislado a ese jugador. Por tanto, sólo estará permitido conceder en una fase main durante su turno, salvo por una emergencia. Ante este caso deberá llamar al organizador a fin de que decida cómo quedará el estado de mesa y resolver dudas y problemas que puedan supeditar del abandono del jugador. Regla especial: Si los jugadores restantes en una mesa quieren conceder a favor de un jugador, se puede hacer.
- **La conversación en una mesa.** Conversar es esencial en un juego multijugador. Las conversaciones deben ser solo entre jugadores que se encuentren en la mesa y en los casos que corresponda con los organizadores. Por tanto, identificamos ciertas situaciones que se pueden dar, las cuales estarán sancionadas, éstas son las siguientes:





- Cuando un jugador hace una consulta a alguien que se encuentra fuera del juego.
- Cuando una persona que no es parte del juego ofrece o comunica información a un jugador que está en el juego. En ambos casos debella marse al organizador quien determinará y evaluará la situación. Un participante del torneo que ofrece o da información a una mesa que está viendo como espectador puede ser sancionado.

## Banlist del Torneo

Las siguientes cartas están prohibidas en este formato:

- 25 cartas del tipo "Conspiracy".
- 9 cartas que hacen referencia a "apuestas".
- Cartas con texto o arte con referencias raciales o culturalmente ofensivas
- Ancestral Recall
- Balance
- Biorhythm
- Black Lotus
- Braids, Cabal Minion
- Chaos Orb
- Coalition Victory
- Channel
- Emrakul, the Aeons Torn
- Erayo, Soratami Ascendant
- Falling Star
- Fastbond
- Flash
- Gifts Ungiven
- Golos, Tireless Pilgrim
- Griselbrand
- Hullbreacher
- Iona, Shield of Emeria
- Karakas
- Leovold, Emissary of Trest
- Library of Alexandria
- Limited Resources
- Lutri, the Spellchaser
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- Panoptic Mirror
- Paradox Engine
- Primeval Titan
- Prophet of Kruphix
- Recurring Nightmare
- Rofellos, Llanowar Emissary
- Shahrazad
- Sundering Titan
- Sway of the Stars
- Sylvan Primordial
- Time Vault
- Time Walk
- Tinker
- Tolarian Academy
- Trade Secrets
- Upheaval
- Yawgmoth's Bargain





# EVENTOS DE MAGIC

DOMINGO 27 DE AGOSTO

## TORNEO DUEL COMMANDER (COMITÉ FRANCÉS)

- Inscripción por participante: **13€** (10 + 3 entrada reducida anticipada)
- Mínimo de participantes para poder realizar el torneo: **16**

### Organización del torneo

La inscripción se cerrará el **sábado a las 21:00h** del día anterior. La primera comenzará a las **11:30h**.

Cada ronda durará **60 minutos con agonía de 5 turnos** y un máximo de 10 minutos.

El torneo se desarrollará en **6 rondas al estilo suizo**:

Ronda 1	11:30 - 12:40
Ronda 2	12:45 - 13:55
Descanso para comer	14:00 - 15:00
Ronda 3	15:00 - 16:10
Ronda 4	16:15 - 17:25
Ronda 5	17:30 - 18:40
Ronda 6	18:45 - 19:55

### Premios \*

En caso de 40 participantes

1º premio: 1x Triniesfera (Masterpiece Kaladesh)

2º premio: 1x Solitude (Modern Horizons 2)

3º premio: 1x Mondrak Domina de la Gloria (Foil)

4º premio: 1x Blackcleave Cliffs

*\*Estos premios no son definitivos y pueden haber cambios*





## Reglas

Tener un mazo de 100 cartas con comandante/s incluido/s, siguiendo lo establecido por las **Deck Construction Rules**.

Este evento será jugado bajo la premisa que todos los jugadores tienen conocimiento de las reglas de magic. Cuando te sientes en una mesa se entiende que conoces las reglas del juego. Los organizadores estarán presentes para resolver dudas y preguntas. Violar las reglas, incluido el jugar lento, conductas antideportivas, podrán terminar en advertencias, perder el juego o la descalificación del torneo.

1. **Reglas de Magic: The Gathering: Sobre las normas y reglas básicas**
2. **Reglas Duel Commander**

Las rondas del torneo serán al estilo suizo, quien gane la ronda recibirá 3 puntos, si se empata la ronda ambos jugadores recibirán 1 punto. Las rondas suizas serán de 60 minutos. Si una partida se le acaba el tiempo sin tener un ganador, el jugador activo terminará su turno, tras esto transcurrirá hasta 5 turnos, una vez que se acaben todos los turnos y no hay ganador, se declara empate. En el caso de que hayan pasado más de 10 minutos de agonía, independientemente del turno en el que estén, la partida se dará por concluida como empate entre los jugadores.

**Usaremos la aplicación de Companion para realizar este torneo.**

## Proxies

- **Cantidad:** Se permite cualquier número de proxys o “playtest cards”.
- **Forma:** Los proxys deben ser a color y no se pueden identificar una vez estén enfundados dentro del mazo cuando se baraje, si se percibe por su tamaño como una carta diferente a las del resto del mazo, se entenderá que es una carta marcada y no será válido su uso en el torneo.
- No se permite jugar proxys con **arte modificada** a un arte original de una carta oficial de MTG.
- Las cartas con borde dorado son legales.





## Detalles a tener en cuenta:

- En Duel Commander no existe el mulligan gratis.
- Regla de los partners: en caso de tener 2 comandantes, solo se puede jugar desde la command zone un solo comandante durante la partida.
- Tampoco hay daños de comandante.
- El número de vidas al empezar la partida es de 20.
- La ronda es al mejor de 3.
- No se permite sideboard. Ante cualquier tipo de duda, consulte a cualquiera de los organizadores.

## RESTRICTED CARDS (BANNED AS A COMMANDER ONLY)

- Akiri, Line-Slinger
- Arahbo, Roar of the World
- Ardenn, Intrepid Archaeologist
- Asmoranomardicadaistinaculdacar
- Baral, Chief of Compliance
- Brea, Etherium Shaper
- Derevi, Emphyrial Tactician
- Dihada, Binder of Wills
- Edgar Markov
- Edric, Spymaster of Trest
- Emry, Lurker of the Loch
- Esior, Wardwing Familiar
- Geist of Saint Traft
- Inalla, Archmage Ritualist
- Krark, the Thumbless
- Minsc & Boo, Timeless Heroes
- Najeela, the Blade-Blossom
- Oloro, Ageless Ascetic
- Omnath, Locus of Creation
- Prime Speaker Vannifar
- Rofellos, Llanowar Emissary
- Shorikai, Genesis Engine
- Tasigur, the Golden Fang
- Thrasios, Triton Hero
- Urza, Lord High Artificer
- Vial Smasher the Fierce
- Winota, Joiner of Forces
- Yuriko, the Tiger's Shadow
- Zurgo Bellstriker

## INDIVIDUALLY BANNED CARDS

- Ancestral Recall
- Ancient Tomb
- Back to Basics
- Bazaar of Baghdad
- Black Lotus
- Capture of Jingzhou
- Cavern of Souls
- Channel
- Chrome Mox
- Comet, Stellar Pup
- Deflecting Swat
- Dig Through Time
- Eidolon of the Great Revel
- Emrakul, the Aeons Torn
- Entomb
- Fastbond
- Field of the Dead
- Fierce Guardianship





- Food Chain
- Gaea's Cradle
- Genesis Storm
- Gifts Ungiven
- Grim Monolith
- Hermit Druid
- High Tide
- Hogaak
- Humility
- Imperial Seal
- Jeweled Lotus
- Karakas
- Library of Alexandria
- Lion's Eye Diamond
- Lutri, The Spellchaser
- Loyal Retainers
- Maddening Hex
- Mana Crypt
- Mana Drain
- Mana Vault
- Mishra's Workshop
- Mox Amber
- Mox Diamond
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Opal
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- Mystical Tutor
- Natural Order
- Necrotic Ooze
- Oath of Druids
- Polymorph
- Price of Progress
- Protean Hulk
- Ragavan
- Scapeshift
- Sensei's Divining Top
- Serra's Sanctum
- Sol Ring
- Strip Mine
- Temporal Manipulation
- Thassa's Oracle
- The Tabernacle at Pendrell Vale
- Timetwister
- Time Vault
- Time Walk
- Time Warp
- Tinker
- Tolarian Academy
- Trazyn The Infinite
- Treasure Cruise
- Uro, Titan of Nature's Wrath
- Vampiric Tutor
- Wasteland

