

## Reglamento de Torneo cEDH (Commander Competitivo)

Torneo para 32 jugadores – 3 rondas suizas + Mesa Final Top 4

### 1. Información General

- **Formato:** Commander Competitivo (cEDH).
- **Número máximo de participantes:** 32 jugadores.
- **Reglas aplicables:** Reglas oficiales de Commander y reglas vigentes de Magic: The Gathering.
- **Lista de prohibidas:** La lista oficial del formato Commander vigente en la fecha del torneo.
- **Número de rondas suizas:** 3.
- **Duración de cada ronda:** 75 minutos.
- **Tamaño de mesa:** 4 jugadores.
- **Clasificación a la final:** Los 4 mejores jugadores al finalizar las rondas suizas.
- **Mesa final:** Sin límite de tiempo.



### 2. Estructura del Torneo

Fase Suiza

Los jugadores serán distribuidos en mesas de 4 jugadores cada ronda.

Se jugarán 3 rondas suizas de 75 minutos.

Al finalizar las tres rondas, se elaborará una clasificación general basada en los puntos obtenidos y los 4 primeros clasificados avanzarán a la Mesa Final.

### 3. Sistema de Puntuación

#### Victoria

Un jugador obtiene una victoria cuando es el último jugador restante en la partida o cuando un efecto del juego determina que ha ganado.

- **Victoria:** 5 puntos

#### Empate por tiempo

Si al finalizar el tiempo de ronda no existe un ganador, se aplicará el procedimiento de final de ronda descrito en el apartado 5.

Si tras dicho procedimiento no hay ganador:

- Cada jugador superviviente recibe 1 punto.
- Los jugadores eliminados reciben 0 puntos.

#### Eliminación

Los jugadores eliminados durante la partida reciben:

- 0 puntos.

#### **4. Emparejamientos**

Primera ronda

- Los emparejamientos serán aleatorios.

Rondas posteriores

- Los jugadores serán agrupados según su puntuación total acumulada.

En la medida de lo posible:

- Se evitará que jugadores coincidan dos veces en fase suiza.
- Se intentará mantener mesas equilibradas por puntuación.
- La decisión final de los emparejamientos corresponde a la organización.

#### **5. Fin de Ronda**

Cuando se anuncie el final de los 75 minutos:

- Se completará el turno activo.
- Se jugarán cinco turnos adicionales completos.
- Si un jugador gana durante esos turnos, se registrará la victoria normalmente.

Si tras esos cinco turnos adicionales no existe ganador:

- La partida termina en empate.
  - Los jugadores supervivientes reciben 1 punto.
  - Los jugadores eliminados reciben 0 puntos.

#### **6. Clasificación Final de la Fase Suiza**

Los jugadores se ordenarán según:

- Puntos de torneo.
- Porcentaje de victoria de los oponentes (Strength of Schedule).
- Número de victorias obtenidas.
- Resultado de enfrentamientos compartidos.
- Sorteo realizado por la organización.

#### **7. Mesa Final (Top 4)**

Clasificación

Acceden a la Mesa Final los cuatro jugadores mejor clasificados tras las rondas suizas.

Orden de asientos

- El jugador mejor clasificado elegirá asiento primero.

Posteriormente elegirán:

- 2.º clasificado.
- 3.º clasificado.
- 4.º clasificado.

#### Desarrollo

- La Mesa Final no tendrá límite de tiempo.
- Se jugará una única partida.
- El ganador de la partida será declarado Campeón del Torneo.

### 8. Conducta Deportiva

Todos los participantes deberán:

- Mantener un comportamiento respetuoso.
- Resolver los conflictos mediante llamada a juez u organizador.
- Mantener un ritmo de juego razonable.
- Presentar mazos legales y correctamente barajados.

No se tolerarán:

- Conductas antideportivas.
- Manipulación de resultados.
- Colusión entre jugadores.
- Slow play deliberado.
- Trampas de cualquier tipo.

La organización podrá aplicar advertencias, penalizaciones o descalificaciones según la gravedad de la infracción.

### 9. Concesiones y Acuerdos

- Las concesiones son legales según las reglas oficiales de Magic.
- No está permitido ofrecer ni aceptar compensaciones, premios o incentivos a cambio de una concesión o resultado determinado.
- Cualquier caso de soborno implicará descalificación inmediata.

### 10. Política de proxies

Se podrá usar *counterfait* de cualquier carta sin límite, siempre que se respete el que sea un dibujo que haya sido impreso por Wizards of the coast sin modificar y que la carta sea una sola lámina, no se aceptarán cartas con papeles pegados o fotocopias. La calidad del *counterfait* debe ser suficiente como para que no se pueda diferenciar del resto de las cartas por la parte de atrás o los bordes a simple vista.

### 11. Premios

Los premios serán determinados por la organización y anunciados antes del inicio del torneo.