

REGLAS DE TORNEO DE MAGIC: THE GATHERING

Efectivas desde el 27 de febrero de 2026

Introducción

1. Fundamentos de torneos
 - 1.1 Tipos de torneos
 - 1.2 Publicar información de torneo
 - 1.3 Roles en torneo
 - 1.4 Elegibilidad de participación
 - 1.5 Inscripción
 - 1.6 Organizador de torneo
 - 1.7 Juez principal
 - 1.8 Jueces de piso
 - 1.9 Administrador de resultados
 - 1.10 Jugadores
 - 1.11 Espectadores
 - 1.12 Nivel de imposición de reglas
2. Mecánicas de torneo
 - 2.1 Estructura de partida
 - 2.2 Regla Juega o Roba
 - 2.3 Procedimientos pre-Juego
 - 2.4 Procedimientos de fin de partida
 - 2.5 Concediendo o empatando intencionalmente juegos o partidas
 - 2.6 Extensiones de tiempo
 - 2.7 Registro del mazo
 - 2.8 Control de mazos
 - 2.9 Apelaciones al juez principal
 - 2.10 Abandonando un torneo
 - 2.11 Tomando notas
 - 2.12 Dispositivos electrónicos
 - 2.13 Cobertura en video
3. Reglas de torneo
 - 3.1 Desempates
 - 3.2 Categorías de formatos
 - 3.3 Cartas permitidas
 - 3.4 Cartas de reemplazo
 - 3.5 Cartas sustitutas
 - 3.6 Identificación e interpretación de una carta
 - 3.7 Nuevos lanzamientos
 - 3.8 Marcadores de juego
 - 3.9 Lanzar dados
 - 3.10 Barajado de cartas
 - 3.11 Protectores
 - 3.12 Cartas marcadas
 - 3.13 Información oculta
 - 3.14 Cartas giradas o invertidas
 - 3.15 Orden del cementerio
 - 3.16 Sideboard
4. Comunicación
 - 4.1 Comunicación de jugadores

- 4.2 Atajos de torneo
- 4.3 Secuencia fuera de orden
- 4.4 Repetición
- 4.5 Habilidades disparadas
- 4.6 Comunicación de equipos / Gigante de dos cabezas
- 4.7 Disposición del juego
- 4.8 Volver para atrás decisiones
- 4.9 Día/Noche
- 5. Infracciones de torneo
 - 5.1 Hacer trampa
 - 5.2 Soborno
 - 5.3 Apuestas
 - 5.4 Conducta antideportiva
 - 5.5 Juego Lento
 - 5.6 Ayuda externa
- 6. Reglas de torneos Construidos
 - 6.1 Restricciones de construcción de mazo
 - 6.2 Legalidad de cartas
 - 6.3 Construcción de mazos en formato Estándar
 - 6.4 Construcción de mazos en formato Modern
 - 6.5 Construcción de mazos en formato Vintage
 - 6.6 Construcción de mazos en formato Legacy
 - 6.7 Construcción de mazos en formato Pioneer
- 7. Reglas de torneos Limitados
 - 7.1 Restricciones de construcción de mazo
 - 7.2 Uso de cartas en torneos limitados
 - 7.3 Construcción continua
 - 7.4 Producto anormal
 - 7.5 Registo de conjunto de Mazo Cerrado
 - 7.6 Creación de mesas de draft
 - 7.7 Procedimientos de Booster Draft
- 8. Reglas para torneos en equipo
 - 8.1 Nombres de equipo
 - 8.2 TComposición e identificación del equipo
 - 8.3 Reglas de comunicación para equipos
 - 8.4 Reglas de construcción de mazo unificado
 - 8.5 Torneos Rochester Draft por equipos
 - 8.6 Torneos Mazo Cerrado por equipos
- 9. Reglas de torneos de Gigante de dos cabezas
 - 9.1 Estructura de partida
 - 9.2 Reglas de comunicación
 - 9.3 Regla Juega o Roba
 - 9.4 Procedimientos pre-juego
 - 9.5 Reglas de torneos Construido de Gigante de dos cabezas
 - 9.6 Reglas de torneos Limitado de Gigante de dos cabezas
 - 9.7 Torneos Booster Draft de Gigante de dos cabezas
- 10. Reglas de sanción
 - 10.1 Mínimos de participación
 - 10.2 Cantidad de rondas
 - 10.3 Torneos solo por invitación
 - 10.4 Algoritmo de emparejamiento

Apéndice A—Cambios desde versiones anteriores

Apéndice B—Límites de tiempo

Tiempos en Booster Draft

Tiempos en Rochester Draft

Tiempos en draft en Gigante de dos cabezas

Apéndice C—Explicación de desempates

Puntos de partida

Puntos de juego

Porcentaje de victorias de partida

Porcentaje de victorias de juego

Porcentaje de victorias de partida de los oponentes

Porcentaje de victorias de juego de los oponentes

Rondas libres

Apéndice D—Mezcla de sobres de juego recomendada para torneos limitados

Apéndice E—Cantidad de rondas recomendadas en torneos suizos

Apéndice F—Nivel de Imposición de Reglas de los programas

Introducción

Las reglas de torneo de *Magic: The Gathering* (“**Magic**”) definen la infraestructura usada para organizar torneos de **Magic**, definiendo las reglas, responsabilidades y procedimientos adecuados a seguir en todos los torneos sancionados 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 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 de este documento están programadas para ser anunciadas el lunes posterior a cada torneo de Presentación. Puede haber fechas adicionales en las cuales se anuncien actualizaciones a la legalidad de cartas individuales en formatos contenidos en este documento. Esas fechas serán anunciadas al menos con 4 semanas de anticipación. Otras actualizaciones que no incluyan legalidad de cartas pueden ocurrir sin un anuncio previo.

Las últimas versiones están disponibles en <https://wpn.wizards.com/en/rules-documents>

1. Fundamentos de torneos

1.1 Tipos de torneos

Hay dos tipos de torneos de *Magic* sancionados: casuales y con puntaje.

Los torneos con puntaje 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 Reglas 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. 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.

- Los Organizadores de torneos pueden elegir restringir por edad cualquier evento de NIR Normal que organicen. Deben indicar esto claramente en su promoción del evento y en la descripción en el Store and Event Locator así como cualquier otro lugar donde coloquen información del evento. (Por ejemplo un Organizador de torneos puede promocionar un Friday Night *Magic* para menores de 16 años).

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 sancionados con puntaje 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
- Fiestas de lanzamiento
- Game Day
- Store Championship
- 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 oficiar 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, Pro Tour, *Magic: The Gathering* Limited Championship, Pro Tour, Pro Tour Qualifier, Spotlight Series, Regional Championship, Regional Championship Qualifier.

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

La Política de invitación de Torneos Premier define las reglas de elegibilidad específicas para ciertos tipos de torneos premier por invitación.

Los individuos que tengan preguntas sobre la elegibilidad de torneo deberían contactar a PremierPlay@wizards.com.

1.5 Inscripción

Para poder participar en torneos de *Magic: The Gathering*, los jugadores deben poder proveer la información identificatoria necesaria y adecuada para participar en el torneo.

Para los torneos que usan el programa de administración de torneos EventLink, los jugadores deben proveer una Wizards Account y/o un nombre y apellido. Los jugadores sin una Wizards Account deberían obtener una en <https://myaccounts.wizards.com>.

1.6 Organizador de torneo

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

- Sancionar el evento.
- 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).

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.

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.
- Informar a un juez de cualquier discrepancia en su registro de partidas del torneo.
- Reportar correctamente los resultados de sus partidas en tiempo y forma.
- Evitar registrarse en torneo en los cuales no tienen permitido participar por políticas.
- Estar familiarizado con las reglas contenidas en este documento.
- Estar físicamente presente en el torneo.

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.).
- Cualquier material específicamente requerido para un formato de torneo particular, como un mazo ya armado y/o listas de registro para torneos contruados.

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, como completar correctamente los resultados de su 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. A nivel de imposición de reglas profesional, los espectadores que no son miembros del equipo de cobertura oficial 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 Nivel 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 <https://wpn.wizards.com/en/rules-documents>.

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 de **Magic**, ubicada (en inglés) en <https://wpn.wizards.com/en/rules-documents>.

Profesional

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 de **Magic**, ubicada (en inglés) en <https://wpn.wizards.com/en/rules-documents>.

2. Mecánicas de torneo

2.1 Estructura de partida

Una partida de 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 al final del torneo.

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. Debe declarar esta elección antes de mirar su mano. Si no declaran una elección, se asume que juega primero. El jugador que juega primero se 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. Si se usa un compañero, se anota. Después del primer juego, no es necesario anotar el compañero de nuevo; se asume en uso hasta que se lo rescinda.
5. El jugador designado debe decidir si juega primero o segundo en este momento, si no lo hizo hasta ahora (ver la sección 2.2).
6. Cada jugador roba 7 cartas. Opcionalmente, estas cartas pueden separarse boca abajo sobre la mesa.
7. 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 Procedimientos de fin de partida

Una vez que termina el juego, los jugadores no pueden dejar la mesa hasta que el resultado de la partida sea registrado, a menos que lo estén haciendo para registrar el resultado.

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. Si el jugador activo ya indicó que quiere pasar el turno cuando se alcanza el límite de tiempo, se considera que están en el siguiente turno.

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.

2.5 Concediendo o empatando intencionalmente juegos o partidas

Hasta que el resultado de una partida haya sido registrado, los jugadores pueden conceder o acordar mutuamente empatar en ese juego o partida. Si el jugador que concede ganó un juego en la partida, la partida debe ser reportada como 2-1. Los empates intencionales donde no se jugó ningún juego son siempre reportados como 0-0-3 en EventLink.

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.

2.6 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. Si se usan hojas de registro de mazo electrónicas, las mismas no pueden ser alteradas después de la fecha y hora en que estan deben ser entregadas.

En los torneos Construidos, las hojas de registro deben ser entregadas a un oficial de torneo antes del comienzo del torneo.

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.

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 que se juegan a Nivel de Imposición de Reglas Profesional (World Championship, Pro Tour, Limited Championship, Spotlight Series, Regional Championships), se proveerán a los jugadores las hojas de registro de mazo de los oponentes.

Se puede encontrar información adicional sobre las hojas de registro digitales en la sección 2.12 – Dispositivos electrónicos.

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 deberían ser 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 World Championship, Pro Tour, Limited Championship, Spotlight Series y Regional Championships), 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. 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 de draft cerrado o parcialmente seleccionado.

Si un jugador abandona un torneo después de que se realizó un corte, ningún otro jugador avanza como reemplazo. Si la parte restante del torneo es de eliminación simple, en vez de eso, el jugador en mejor posición

recibe una ronda libre para la próxima ronda.

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 construido durante un período de construcción que se perdieron. 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.

En los torneos donde se provean hojas de registro de los oponente a los jugadores, no se permite a los jugadores transcribir la lista de mazo completa del oponente como parte de sus notas para la partida.

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

Se permiten los dispositivos electrónicos, pero los jugadores no pueden usarlos para acceder a información que contiene consejo estratégico relevante. Para eventos que usan hojas de registro digitales, los jugadores solo pueden acceder a las hojas de otros jugadores antes del comienzo de un juego o entre juegos. Las hojas de registro digitales no pueden ser revisadas durante juegos. 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.

En torneos de Nivel de imposición de reglas Competitivo o Profesional durante un draft y construcción de mazo, los jugadores no pueden usar dispositivos electrónicos capaces de tomar o guardar notas, comunicarse con otras personas o acceder a Internet.

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, Pro Tour o Limited Championship 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 torneo World Championship, Pro Tour o Limited Championship. 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.

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 Categorías de formatos

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

Formatos Construidos

- Estándar
- Pioneer
- Modern

Formatos contruidos Eternal

- Vintage
- Legacy

Formatos Limitados

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

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 permitidas deben ser cartas de tamaño regular y genuinas de *Magic* lanzadas públicamente por Wizards of the Coast. Cualquier carta que no sea una carta de juego autorizada está prohibida en todos los eventos sancionados.

Las cartas que, sin ser alteradas, tienen bordes dorados en su frente o reverso, y las cartas de “Heroes of the Realm” y los “mazos de desafío” del bloque *Theros* (normalmente marcadas por un reverso distinto de carta), no son cartas de juego autorizadas.

Las cartas con bordes plateados y las cartas con un sello de seguridad en forma de bellota solo pueden ser usadas en eventos casuales y cuando el formato explícitamente lo permita.

Las cartas marcadas como “Not for constructed play”, “Playtest”, o que muestran alguna pegatina o imagen de pegatina sobre otra carta de *Magic* no pueden ser usadas en eventos Construidos.

Wizards incluye material de juego adicional en sobre, cuya intención es ser una ayuda de juego y no cartas tradicionales. Ejemplo de eso son las fichas, las cartas de título, las mazmorras y las cartas de arte. Estas no son necesarias para jugar y los jugadores pueden usar cualquier otro medio que sea claro para ambos jugadores cuando lo necesiten en el juego.

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, comentarios denigrantes o imágenes ofensivas. Las modificaciones artísticas tampoco pueden cubrir 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.

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.

3.4 Cartas de Reemplazo

Una carta de reemplazo se usa durante una competencia para representar una carta de *Magic* legal o carta sustituta que no puede ser incluida en un mazo sin que el mismo esté marcado. Para autorizar una carta de reemplazo, la carta que está reemplazando debe cumplir al menos uno de los siguientes criterios:

- La carta se dañó accidentalmente o se gastó excesivamente durante el torneo actual, incluyendo material dañado o mal impreso de producto en Limitado. No se permitirán cartas de reemplazo como sustituto de cartas dañadas intencionalmente por su propietario o por negligencia.
- La carta es una carta foil o premium para la cual no existen versiones no foil o premium.

Los jugadores no pueden crear sus propias cartas de reemplazo; sólo pueden ser creadas por el juez principal quien a su discreción decidirá si la creación de la carta de reemplazo es apropiada. 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.

3.5 Cartas sustitutas

Las cartas sustitutas oficiales se usan para representar cartas de dos caras en las colecciones que las incluyen. Sólo las cartas sustitutas oficiales pueden usarse para representar cartas de dos caras en un mazo. El nombre de la carta que la carta sustituta está representando debe ser legible. Cualquier otra modificación debe seguir las reglas normales para modificación de cartas de *Magic*.

El uso de cartas sustitutas 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 sustituta 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 sustitutas, 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.

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

Algunas cartas sustitutas antiguas contienen una lista de cartas de lo que pueden representar. Se las conoce como “cartas de listado” y pueden ser usadas para representar cualquier carta listada en ellas. Cada carta de listado individual usada debe tener uno (y solo uno) de los nombres marcado.

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.

Algunas cartas con el tratamiento de Más allá del Multiverso tienen distintos nombres para las versiones normales y de Más allá del Multiverso. Estas son consideradas la misma carta. Otros tratamientos especiales de cartas pueden cambiar el nombre de manera que sean una referencia clara a la carta original (por ejemplo Swords2Plowshares); estas también se consideran la misma carta.

Algunas cartas no tradicionales (por ejemplo las atracciones) pueden compartir un nombre en varias versiones de la carta. El nombre se considera que se refiere a todas las versiones y no necesita mayor detalle, incluso durante el registro de mazo.

3.7 Nuevos lanzamientos

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

- *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles*™ 27 de febrero de 2026
- *Secretos de Strixhaven*™ 17 de abril de 2026

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>.

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.

3.9 Lanzar dados

Algunas acciones de juego usan un lanzamiento de dado para determinar su resultado. Se puede usar cualquier método para simular esto siempre y cuando todos los resultados tengan la misma oportunidad de ocurrir. Por ejemplo, usar un dado de 20 caras para simular un dado de 6 caras dividiendo por 3 y redondeando hacia arriba (volviendo a lanzar un 19 o 20) es aceptable. No se pueden usar para estas acciones los dados con números similares contiguos (como un contador de vidas Spindown).

Los dados deben tener valores claros y simples de leer, y no ser tan grandes como para molestar al ser lanzados. Deben ser lanzados desde una altura discernible. Los dados que dejen la superficie de juego al aterrizar, se mezclen con otros dados similares o no aterricen planos se ignoran y deben volver a lanzarse.

Se espera que los jugadores sean explícitos sobre por qué están lanzando un dado. Un jugador que desea responder a un lanzamiento de dado se espera que evite que el jugador que lanza realice la acción, y el jugador que lanza no debe apurarse para evitar respuestas. Un lanzamiento de dado se termina cuando el resultado es visible para el oponente.

Algunas acciones pueden requerir varios lanzamientos. Si lanzamientos adicionales no tendrían impacto en el juego, el jugador se los salta. Si un jugador lanza demasiados dados al mismo tiempo, todos esos resultados se ignoran y se lanza la cantidad correcta.

3.10 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 cada 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.

3.11 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.

3.12 Cartas Marcadas (Marked Cards)

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, dobles 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.

3.13 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 compartir el contenido de sus manos o cualquier otra información oculta disponible para ellos, a cualquier otro jugador, 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.

3.14 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.

3.15 Orden del cementerio

En los formatos que involucren 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.

3.16 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 están obligados a revelar cuántas cartas intercambiaron entre su mazo principal y su sideboard y no necesitan cambiar una por una. Otros objetos (cartas de fichas, cartas de dos caras representadas en el mazo por una carta sustitutas, 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 de ese jugador, ni puede hacer que ese jugador acceda al 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 de 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 cuatro categorías de información: de estado, libre, derivada y privada.

La información de estado es información que debe ser anunciada con cualquier cambio y registrada físicamente por el jugador afectado. Estos métodos de registro deben ser visibles para ambos jugadores durante la partida. Un método compartido es aceptable siempre y cuando todos los jugadores tengan acceso a él. En NIR Competitivo y Profesional, los métodos que pueden ser fácil y accidentalmente cambiados (como un dado) no pueden ser usados. La información de estado consiste en:

- Totales de vidas
- Contadores que un jugador tiene anexo.
- Efectos continuos sin una finalización definida dentro del juego que se aplican al jugador, como Monarca o la Bendición de la ciudad.
- Maná no utilizado en la reserva de maná de un jugador.
- Ubicación en una mazmorra.
- Cuántas veces el Anillo tentó a un jugador.
- Velocidad actual.

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 que no está definido como información de estado.
- El estado (si está girado, anexo a otro permanente, boca abajo, etc.) y la zona actual de cualquier objeto o jugador.
- La puntuación de juegos en la partida actual.
- 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 o de estado.
- 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 de estado, ni libre, ni derivada se considera

información privada. Las siguientes reglas gobiernan la comunicación entre jugadores:

- Los jugadores deben anunciar cualquier cambio en la información de estado sobre ellos mismos y deben representarla con algún registro físico.
- Si un jugador nota una discrepancia entre la información de estado anunciada y la registrada, se espera que lo notifique tan pronto como note esta discrepancia.
- 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, derivada o de status.
- 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 y de status, 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. Si se descubre que una parte de un atajo es ilegal, el atajo se detiene en ese momento. 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.

Durante la resolución de uno de sus hechizos o habilidades, un jugador no puede asumir que su oponente tomó un atajo. Deben buscar confirmación que una elección sin impacto visual fue realizada.

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. Luego, después de que esas acciones se resuelven o no se realizan acciones, el jugador activo recibe prioridad al comienzo del combate. Las habilidades disparadas de comienzo del combate (incluso las que hacen objetivo) pueden ser anunciadas en este momento.
- 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 explícitamente anuncie que quiere retenerla.
- Si un jugador agrega un grupo de objetos a la pila sin explícitamente retener prioridad, se asume que los agregó individualmente y permitió que se resolviera cada uno antes de agregar el siguiente. Si otro jugador desea tomar una acción en algún punto en el medio de esta secuencia, las acciones deberían revertirse hasta ese punto.
- 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.
- Si un objeto tiene varias habilidades de maná, se asume que un jugador está activando la que más específicamente se aplica al hechizo o habilidad para el cual se está usando el maná, a menos que anuncie lo contrario.
- Un jugador que no adivina/escruta cuando se le indica se asume que eligió dejar las cartas en el mismo orden.
- En el formato Gigante de dos cabezas, las criatura atacantes se asume que atacan a la cabeza del jugador defensor sentado directamente enfrente de su controlador, 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 Repetición

Una repetición es una forma de atajo de torneo que involucra detallar una secuencia de acciones que se repiten y luego realizar una cantidad de iteraciones de esa secuencia. Las acciones de la repetición deben ser idénticas en cada iteración y no pueden incluir acciones condicionales ("Si esto, entonces aquello".)

Si no hay jugadores involucrados en mantener la repetición, cada jugador en orden de turno debe elegir una cantidad de iteraciones para realizar antes de tomar una acción para romper la repetición o decidir que no desean tomar una acción. Si todos los jugadores deciden no tomar una acción, el juego es un empate. De otra manera, el juego avanza hasta el número más bajo de iteraciones elegido y el jugador que eligió ese número realizar una acción para romper la repetición.

Si un jugador está involucrado en mantener la repetición, elige un número de iteraciones. Los otros jugadores, en orden de turno, acuerdan ese número o anuncian un número menor después del cual tienen pensado intervenir. El juego avanza hasta el número más bajo de iteraciones elegidas y el jugador que eligió ese número recibe prioridad.

Si dos o más jugadores están involucrados en mantener la repetición dentro de un turno, cada jugador en orden de turno elige realizar un número de iteraciones. El juego avanza hasta el número más bajo de iteraciones elegidas y el jugador que eligió ese número recibe prioridad.

Las repeticiones pueden abarcar varios turnos si el estado de juego no cambia significativamente. Fíjate que robar cartas distintas de las que se usan para mantener la repetición es un cambio significativo. Si dos o más jugadores están involucrados en mantener la repetición a través de los turnos, cada jugador elige un número de iteraciones para realizarla, o anuncia su intención de continuar indefinidamente. Si todos los jugadores deciden continuar indefinidamente, el juego es un empate. De otro modo, el juego avanza hasta el número más bajo de iteraciones elegido y el jugador que eligió ese número recibe prioridad en el momento en que dejan de realizar una acción para sostener la repetición.

Un jugador que interviene durante una repetición puede especificar que una iteración de la repetición es solo realizada parcialmente para poder realizar una acción en el momento adecuado. Si lo hace, la última iteración se realiza solo hasta el punto elegido.

Repeticiones no determinista (repeticiones que dependen de un árbol de decisiones, probabilidad o convergencia matemática) no pueden realizarse en atajos. Un jugador que intenta ejecutar una repetición no determinista debe detenerse si en un momento del proceso se alcanza un estado de juego previo (o uno idéntico en todas las maneras relevantes). Esto sucede mayormente en repeticiones que involucran barajar una biblioteca.

Algunas repeticiones son sostenidas por elecciones en lugar de acciones. En esos casos, las reglas anteriores se pueden aplicar, si el jugador realiza una elección distinta en lugar de dejar de tomar una acción. El juego se mueve hasta el punto donde el jugador realiza esa elección. Si la elección involucra información oculta, puede necesitarse un juez para determinar si existe una elección disponible que no continúe la repetición.

El juez principal es la autoridad final sobre qué constituye una repetición. Un jugador no puede 'salirse' de un atajo de una repetición, ni realizar cambios irrelevantes entre iteraciones, intentando que no parezca que hay una repetición. Una vez que una repetición se convierte en atajo, no puede volver a iniciarse hasta que el juego haya cambiado de manera relevante. Proponer una repetición para intentar que se acabe el tiempo de ronda se considera Demorar la partida.

4.5 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.

4.6 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.

4.7 Disposición del juego

Los jugadores en partidas de nivel de imposición de reglas competitivo o profesional deben desplegar sus cartas, fichas y otros accesorios en el campo de batalla usando la siguiente disposición:

- Desde la perspectiva del jugador, las cartas que no sean tierra deben mantenerse más cerca del oponente que las tierras, y las cartas que no son tierras deben 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, Driada 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, la asociación de ambas cartas debe ser clara. Se recomienda mantener ambas cartas juntas.

- Cada permanente enderezado debería estar mirando a su controlador. Los jugadores pueden brevemente girar una carta como recordatorio.

Los objetos físicos usados para representar 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. El juez principal es la autoridad final sobre qué puede usarse para representar permanentes.

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.

4.8 Volver para atrás decisiones

Se espera que los jugadores consideren sus opciones antes de realizar una acción y normalmente no se les permite volver atrás una acción que ha sido comunicada a sus oponentes, ya sea verbal o físicamente.

A veces, un jugador se dará cuenta que tomó una decisión incorrecta después de realizar la jugada. Si ese jugador no ganó información desde que realizó la acción y desea tomar una decisión distinta, un juez puede permitir este cambio. Los jueces deben considerar cuidadosamente si el jugador ganó información o no desde que realizó la acción que afectó la decisión; en particular, los jugadores no pueden intentar usar las reacciones del oponente (o la falta de ellas) para ver si deberían modificar las acciones que realizaron. Si el juez no puede estar seguro de que no se ganó información, no deberían permitir que se cambie la acción.

Un compañero de equipo que intervenga antes de que se haya ganado información es aceptable al considerar una vuelta atrás.

Ejemplos

1. Un jugador juega una Isla y, antes de que suceda nada más, dice “Perdón, quería jugar un Pantano.”
2. Un jugador dice “No bloqueo” e inmediatamente dice “Espera. Sí, bloqueo esta criatura.”
3. Un jugador dice “Paso. Momento, tierra, paso.”

4.9 Día/Noche

Día o Noche son un estado que puede cambiar durante el transcurso del juego, pero no es controlado por ningún jugador. Una vez creado, continúa siendo registrado, incluso si no hay objetos en el juego que se fijen en el estado actual. Es responsabilidad de ambos jugadores llevar registro del estado actual y marcar cuando está representado incorrectamente por el método compartido usado para registrarlo.

Como la responsabilidad del estado es compartida, un estado incorrectamente representado debería manejarse como una Violación de la política de comunicación (Communication Policy Violation), pero ningún jugador recibe una advertencia. Si los jugadores y jueces no pueden determinar el estado actual, el juez debe asumir que es Noche, ya que es más probable que se haya olvidado un turno sin hechizos que un turno con varios hechizos.

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 por fuera del juego, ni tampoco puede influenciarse de esta manera una decisión dentro del juego. Hacer una oferta de este tipo o incitar a alguien a que haga una oferta está prohibido y se considera soborno. Los jugadores no pueden realizar ninguna oferta a los oficiales de torneo intentando influenciar el resultado de una decisión de reglas.

No es soborno cuando los jugadores comparten premios que todavía no recibieron en el torneo actual 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.

No es soborno cuando los jugadores en la última ronda anunciada de la porción de eliminación simple de un torneo acuerdan quien ganará y cómo dividir los subsiguientes premios del torneo. En ese caso, uno de los jugadores de cada mesa deben acordar abandonar el torneo. Los jugadores reciben los 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 Players 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 (Slow Play)

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 (Outside Assistance)

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 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:

- *Las tierras salvajes de Eldraine*
- *Las cavernas perdidas de Ixalan*
- *Asesinatos en la mansión Karlov*
- *Forajidos de Cruce de Truenos*
- *Bloomburrow*
- *Duskmourn: La casa de los horrores*
- *Magic: the Gathering - Cimientos*
- *Aetherdrift*
- *Tarkir: tormenta dracónica*
- *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY™*
- *El confín de la eternidad*
- *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*
- *Magic: The Gathering | Avatar: La leyenda de Aang™*
- *Lorwyn Eclipsado™*
- *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles™* (desde el 27 de febrero de 2026)
- *Secretos de Strixhaven* (desde el 17 de abril de 2026)

Cualquier carta con símbolo de expansión de las colecciones mencionadas arriba son legales para jugar en Estándar, incluso si no están disponibles en sobres de juego (o sobres de draft de las colecciones publicadas antes del 2 de febrero de 2024). Cualquier carta de colecciones anteriores que comparta el mismo nombre que una carta legal en Estándar también se puede jugar.

Cuando las tierras nevadas no son legales en Estándar, se tratan como su equivalente de tierra básica. Los jugadores deben reemplazarlas cuando las descubren, pero no han cometido ninguna infracción.

Las siguientes cartas están prohibidas en torneos Estándar:

- Despertar de Abuelo
- Cuchillo de coriadero
- Héroe de la llama del corazón
- Pesadilla sin esperanza
- Furia monstruosa
- Memoria eidética de Proft
- Némesis de los gritos
- Este pueblo es demasiado pequeño
- Subir al tallo de habichuelas
- Vivi Ornitier

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*
- *Ixalan*
- *Rivales de Ixalan*
- *Dominaria*
- *Colección básica 2019*
- *Gremios de Rávnica*
- *La lealtad de Rávnica*
- *La guerra de la chispa*
- *Horizontes de Modern*
- *Colección básica 2020*
- *El trono de Eldraine*
- *Theros más allá de la muerte*
- *Ikoria: mundo de behemots*
- *Colección básica 2021*
- *El resurgir de Zendikar*
- *Kaldheim*
- *Strixhaven: Academia de magos*
- *Horizontes de Modern 2*
- *Aventuras en Forgotten Realms*
- *Innistrad: Cacería de medianoche*
- *Innistrad: Compromiso escarlata*
- *Kamigawa: Dinastía de neón*
- *Calles de Nueva Capenna*
- *Dominaria unida*
- *La guerra de los hermanos*
- *Pirexia: Todos serán uno*
- *Marcha de las máquinas*
- *Marcha de las máquinas: Las secuelas*
- *El Señor de los Anillos: Relatos de la Tierra Media*
- *Las tierras salvajes de Eldraine*
- *Las cavernas perdidas de Ixalan*
- *Asesinatos en la mansión Karlov*
- *Forajidos de Cruce de Truenos*
- *Horizontes de Modern 3*
- *Magic: The Gathering – Assassin's Creed®*
- *Bloomburrow*
- *Duskmourn: La casa de los horrores*
- *Magic: the Gathering - Cimientos*
- *Aetherdrift*
- *Tarkir: Tormenta de dragones*
- *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY™*
- *El confín de la eternidad*
- *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*
- *Magic: The Gathering | Avatar: La leyenda de Aang*
- *Lorwyn Eclipsado*
- *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles™* (desde el 27 de febrero de 2026)
- *Secretos de Strixhaven* (desde el 17 de abril de 2026)

Las siguientes cartas están prohibidas en torneos

Modern:

- Ráptor energizado
- Guarida antigua
- Astrolabio de Arcum
- Vaina de nacimiento
- Cardumen llameante
- Puente desde lo profundo
- Mox de cromo
- Atalaya en las nubes
- Abismos oscuros
- Chamán rito mortal
- Hurgar en el tiempo
- Regreso pavoroso
- Ojo de Ugin
- Cañón de los muertos
- Furia
- Sonda gitáxica
- Vislumbrar la naturaleza
- Troltumba golgari
- Gran horno
- Aflicción
- Hogaak, necrópolis resurgida
- Hipergénesis
- Jegantha, Fuente de Maná
- Herrería del clan Krark
- Lurrus del Nido de Ensueño
- Tropiezo mental
- Red de micosintético
- Santuario místico
- Nadu, Sabiduría Alada
- Oko, Ladrón de Coronas
- Había una vez
- Reflexionar
- Fuego castigador
- Rito de la llama
- Sede del sínodo
- Segundo amanecer
- Canción hirviente
- Trompo adivinador del sensei
- Espíritu guardián simiesco
- Engrampacráneo
- Floración estival
- El Anillo Único
- Artimaña de Tibalt
- Crucero del tesoro
- Árbol de los cuentos
- Brecha al Inframundo
- Jitte de Umezawa
- Subir al tallo de habichuelas
- Uro, titán de la ira de la naturaleza
- Bóveda de los Susurros
- Arranque violento
- Yorion, Nómada del cielo

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)
- Todas las cartas que incluyan una pegatina o una Atracción en el juego (56 cartas). Haz clic [aquí](#) para ver la lista.
- Las cartas cuyo arte, texto o su combinación son ofensivas cultural o racialmente están prohibidas en todos los formatos. Esta lista es un trabajo incompleto. Haz clic [aquí](#) para ver la lista.
- Chaos Orb
- Falling Star
- Shahrazad

Las siguientes cartas están restringidas en torneos Vintage:

- Mentor del monasterio

- Ancestral Recall
- Equilibrio
- Black Lotus
- Inspiración súbita
- Cáliz del vacío
- Canalizar
- Consulta Demoníaca
- Tutor demoníaco
- Hurgar en el tiempo
- Destello
- Sonda gitáxica
- Troltumba golgari
- Borbotón
- Imperial Seal
- Karn, el Gran Creador
- Library of Alexandria
- Diamante Ojo de León
- Gólem de piedraimán
- Pétalo de loto
- Cripta de maná
- Cofre de maná
- Jarra del recuerdo
- Tropiezo mental
- Pergamino mercantil
- Anhelos de la mente

- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- Forja mística
- Tutor místico
- Narset, Separadora de Velos
- Necropotencia
- Anillo solar
- Cantera
- Espina de amatista
- Time Vault
- Time Walk
- Timetwister
- Hojalatera
- Academia tolariana
- Crucero del tesoro
- Triniesfera
- La Saga de Urza
- Tutor vampírico
- Baratija irritante
- Rueda de la fortuna
- Ganga
- 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 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)
- Todas las cartas que incluyan una pegatina o una Atracción en el juego (56 cartas). Haz clic [aquí](#) para ver la lista.
- Las cartas cuyo arte, texto o su combinación son ofensivas cultural o racialmente están prohibidas en todos los formatos. Esta lista es un trabajo incompleto. Haz clic [aquí](#) para ver la lista.
- Ancestral Recall
- Astrolabio de Arcum
- Equilibrio
- Bazaar of Baghdad
- Black Lotus
- Canalizar
- Chaos Orb
- Chamán rito mortal
- Consulta Demoníaca
- Tutor demoníaco
- Hurgar en el tiempo
- Arcanista de la Horda del Terror
- El arte de la tierra
- Sepultar
- Iteración expresiva
- Falling Star
- Fastbond
- Destello
- Búsqueda frenética
- Sonda gitáxica
- Reclutador trasgo
- Aflicción
- Borbotón
- Druida ermitaño
- Imperial Seal
- Library of Alexandria
- Lurrus del Nido de Ensueño
- Cripta de maná
- Mana Drain
- Cofre de maná
- Jarra del recuerdo
- Tropiezo mental
- Latigazo mental
- Mishra’s Workshop
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- Tutor místico
- Nadu, Sabiduría Alada
- Necropotencia
- Juramento de druidas
- Oko, Ladrón de Coronas
- Rana psíquica
- Ragavan, ratero hábil
- Trompo adivinador del sensei
- Shahrazad
- Engrampacráneo
- Anillo solar
- Micoengendro sembrador
- Cantera
- Supervivencia de los fuertes
- Time Vault
- Time Walk
- Timetwister
- Hojalatera
- Academia tolariana
- Crucero del tesoro
- Troll de Khazad-dûm
- Brecha al Inframundo
- Tutor vampírico
- Baratija irritante
- Rueda de la fortuna
- Aventurera de la Columna Blanca
- Ganga
- Wrenn y Seis
- Oferta de Yawgmoth
- Voluntad de Yawgmoth
- Zirda, Resplandor del Amanecer

6.7 Construcción de mazos en formato Pioneer

Las siguientes colecciones de cartas están permitidas en torneos Pioneer:

- *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*
- *Ixalan*
- *Rivales de Ixalan*
- *Dominaria*
- Colección básica 2019
- *Gremios de Rávnica*
- *La lealtad de Rávnica*
- *La guerra de la chispa*
- Colección básica 2020
- *El trono de Eldraine*
- *Theros más allá de la muerte*
- *Ikoría: mundo de behemots*
- Colección básica 2021
- *El resurgir de Zendikar*
- *Kaldheim*
- *Strixhaven: Academia de magos*
- *Aventuras en Forgotten Realms*
- *Innistrad: Cacería de medianoche*
- *Innistrad: Compromiso escarlata*
- *Kamigawa: Dinastía de neón*
- *Calles de Nueva Capenna*
- *Dominaria unida*
- *La guerra de los hermanos*
- *Pirexia: Todos serán uno*
- *Marcha de las máquinas*
- *Marcha de las máquinas: Las secuelas*
- *Las tierras salvajes de Eldraine*
- *Las cavernas perdidas de Ixalan*
- *Asesinatos en la mansión Karlov*
- *Forajidos de Cruce de Truenos*
- *Bloomburrow*
- *Duskmourn: La casa de los horrores*
- *Magic: the Gathering - Cimientos*
- *Aetherdrift*
- *Tarkir: Tormenta de dragones*
- *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY™*
- *El confin de la eternidad*
- *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*
- *Magic: The Gathering | Avatar: La leyenda de Aang*
- *Lorwyn Eclipsado*
- *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles™* (desde el 27 de febrero de 2026)
- *Secretos de Strixhaven* (desde el 17 de abril de 2026)

Las siguientes cartas están prohibidas en torneos Pioneer:

- Amalia Benavides Aguirre
- Espía de la balastrada
- Cenagal ensangrentado
- Iteración expresiva
- Felidar guardián
- Cañón de los muertos
- Playa anegada
- Tasador geológico
- Héroe de la llama del corazón
- Desfigurador de verdades
- Jegantha, Fuente de Maná
- Karn, el Gran Creador
- Kethis, la Mano Oculta
- Línea mística de la abundancia
- Lurrus del Nido de Ensueño
- Nexo del destino
- Oko, Ladrón de Coronas
- Había una vez
- Delta contaminado
- Sorin, señor sangriento altivo
- Teferi, manipulador del tiempo
- Informante de la subciudad
- Brecha al Inframundo
- Uro, titán de la ira de la naturaleza
- Velo del verano
- Balista andante
- Recuperación forestal
- Brezal azotado por el viento
- Winota, la Unidora de Fuerzas
- Estribaciones boscosas

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 sidebar.

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, Limited Championship, Spotlight Series, Regional Championships y World Championship pueden entregar sobres de juego 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 juego de *Asesinatos en la mansión Karlov* para un booster draft, todos los otros jugadores deben también recibir tres sobres de juego de *Asesinatos en la mansión Karlov*.

Solo las cartas de las expansiones de los sobres de juego 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 draft 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 de draft 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 sancionados con puntaje de formato Limitado (Mazo Cerrado y Booster Draft).

Se recomiendan 6 sobres de juego por jugador para los torneos de Mazo cerrado individual y 3 sobres de juego 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. 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 (Excepción: Cuando el Booster Draft consiste en sobres de *Double Masters*, los jugadores eligen dos cartas para su primera selección de cada sobre. Todas las otras reglas para Booster Draft quedan igual). 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 Nombres de 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 la información de registro individual (Wizards Account) 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 el torneo, el equipo completo es eliminado del evento. Si un jugador es descalificado del torneo, el equipo completo es descalificado del evento.

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 para equipos

Las reglas para comunicación de equipos es la misma que para Gigante de dos cabezas. Ver la regla 4.6 para más información.

8.4 Reglas de construcción de mazo unificado

Los torneos contruidos en equipo usan las reglas de construcción de mazo unificado: Con excepción de cartas con el supertipo básica, 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 cartas que sobrepasan las reglas de construcción de mazos (como las Ratas implacables) pueden sobrepasarlas para un mazo del equipo.

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 juego de *Asesinatos en la mansión Karlov*, todos los otros equipos deben también recibir doce sobres de juego de *Asesinatos en la mansión Karlov*.

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 sideboard 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 sideboard.) Los jugadores pueden intercambiar cartas en su conjunto en torneos de Nivel de Imposición de Reglas Normal que no usen hojas de registro, pero sólo entre rondas.

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 Procedimientos 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 torneos Construido de Gigante de dos cabezas

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 torneos Limitado de Gigante de dos cabezas

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 de 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 con puntaje sea sancionado por la DCI son los siguientes:

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

Ciertos torneos Premier (por ejemplo Regional Championship Qualifiers) requieren un cantidad mínima de jugadores más grande.

Si no se alcanza un mínimo de participación, el torneo no se considera sancionado por la DCI. 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 con puntaje 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. Si no se cumple el mínimo de rondas en un torneo con puntaje 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 solo 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 documento *Magic: The Gathering* Premier Tournament Invitation Policy. Los Organizadores de torneos pueden realizar y sancionar torneos no premier solo por invitación siempre que estén sancionados como **Magic** Premier Series.

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.

En los torneos Pro Tour, Limited Championship y World Championship, los competidores avanzan a las rondas eliminatorias antes del final de las rondas suizas (y reciben rondas libres por las rondas suizas restantes) si alcanzaron la cantidad de puntos de partida requeridos para avanzar a las rondas de eliminación. En este caso, los competidores en las eliminatorias de Top 8 (cuartos de final) se emparejan en orden del 1^{ro} al 8^{vo}. El

emparejamiento es determinado por:

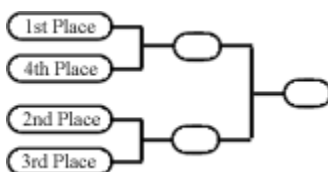
- La ronda en la cual el competidor alcanzó la cantidad requerida de puntos de partida para avanzar a las rondas de eliminación.
- El porcentaje de victorias de partida de los oponentes, el porcentaje de victorias de juego del competidor y el porcentaje de victorias de juego de los oponentes en la ronda en la cual alcanzó la cantidad requerida de puntos de partida para avanzar a las rondas de eliminación.
- El emparejamiento para la eliminación de Top 8 es fijado después de cada ronda en la cual un competidor alcanza la cantidad requerida de puntos de partida para avanzar a las rondas de eliminación.

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.

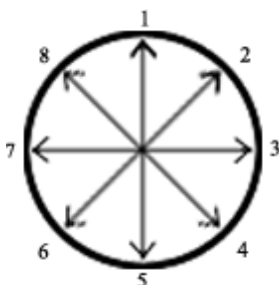


Para una eliminación de 4 jugadores, el 1er lugar juega contra el 4to, el 2do lugar juega contra el 3ro. Los jugadores restantes juegan en la última ronda de eliminatoria.

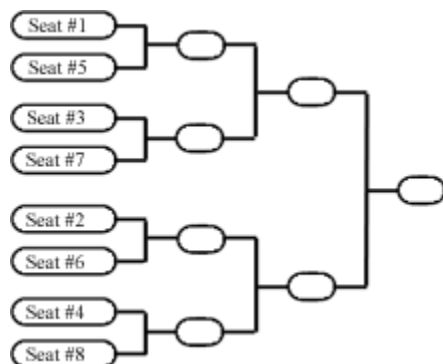


Para los torneos Limitados que tienen una eliminatoria Booster Draft, se recomienda solo una eliminatoria de 8 jugadores usando el método descrito aquí abajo.

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 la mayoría de Eventos Premier, las opciones mencionadas son requeridas, no opcionales.

Los Eventos Premier incluyen los siguientes torneos: *Magic: The Gathering* World Championship, Pro Tour, Limited Championship, Pro Tour Qualifier, Spotlight Series, Regional Championship, Regional Championship Qualifier

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.

27 de febrero de 2026

3.7: Se agregaron nuevas colecciones.

6.3: Se agregaron nuevas colecciones.

6.4: Se agregaron nuevas colecciones.

6.7: Se agregaron nuevas colecciones.

Apéndice D: Se agregaron nuevas colecciones.

10 de noviembre de 2025

3.7: Se agregaron nuevas colecciones.

6.3: Tres (3) cartas prohibidas. Se agregaron nuevas colecciones. 6.4: Se agregaron nuevas colecciones.

6.6 : Se prohibieron dos (2) cartas.

6.7 : Se prohibió una (1) carta. Se agregaron nuevas colecciones. Apéndice D: Se agregaron nuevas colecciones.

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 Para los eventos de Presentación y Mazo Cerrado que ocurren durante el fin de semana del lanzamiento de una nueva colección, se recomienda dar unos 15 minutos adicionales para construcción de mazo.
- 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 Para los eventos Mazo Cerrado en equipos que ocurren durante el fin de semana del lanzamiento de una nueva colección, se recomienda dar unos 15 minutos adicionales para construcción de mazo.
- 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 Para los eventos Mazo Cerrado Gigante de dos cabezas que ocurren durante el fin de semana del lanzamiento de una nueva colección, se recomienda dar unos 15 minutos adicionales para construcción de mazo.
- 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.º	2	N/A

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

Puntos de partida

Apéndice C—Explicación de desempates

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 puntos de juego de esa partida.

Los puntos de juego no se usan en torneos de equipo; solo el resultado total de la partida se usa para desempates. 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	$3/(4*3) = 0,25$, por lo 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
• 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	$21/(3*10) = 0,70$
• 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	$9/(3*11) = 0,27$, por lo 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 de juego recomendada para torneos limitados

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

Para el bloque *Secretos de Strixhaven*, la mezcla de sobres recomendada para torneos Limitados es (desde el 17 de abril de 2026)

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

Para *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles*, la mezcla de sobres recomendadas para torneos limitados es (desde el 27 de febrero de 2026 hasta el 16 de abril de 2026):

- Mazo cerrado individual – 6 de *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles*™ (por jugador)
- Booster Draft individual o Rochester Draft en equipos – 3 de *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles*™ (por jugador)
- Cerrado en equipos de tres personas – 12 de *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles*™ (por equipo)
- Mazo cerrado Gigante de dos cabezas – 8 de *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles*™ (por equipo)
- Booster draft Gigante de dos cabezas – 6 de *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles*™ (por equipo)

Para el bloque *Lorwyn eclipsado*, la mezcla de sobres recomendada para torneos Limitados es (desde el 16 de enero de 2026 hasta el 16 de abril de 2026):

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

Apéndice E—Cantidad de rondas recomendadas en torneos suizos

Esta es la cantidad de rondas suizas necesarias para los torneos Premier (como los Regional Championships Qualifiers). Puede ser usado a discreción del organizador de torneo para los torneos que no sean premier.

Jugadores (Equipos)	Rondas suizas	Eliminatoria
4 (solo equipo/G2C)	2 rondas de eliminación simple (sin suizas)	Ninguna (es eliminación simple)
5-8	3 rondas de eliminación simple (sin suizo)	Ninguna (es eliminación simple)
9-16	4 (si es formato Limitado con Booster Draft en eliminatorias) 5 (todos los otros formatos)	Top 8 (si es formato Limitado con Booster Draft en eliminatorias) Top 4 (todos los otros formatos)
De 17 a 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 (mínimo) para diversos programas:

Programa	Nivel de Imposición de Reglas
Eternal Weekend	Competitivo
Friday Night <i>Magic</i>	Normal
Game Day	Normal (se recomienda Competitivo)
Launch Party	Normal
Limited Championship	Profesional
Presentación	Normal
Pro Tour	Profesional
Pro Tour Qualifier	Competitivo
Regional Championships	Competitivo
Regional Championship Qualifiers	Competitivo
Spotlight Series – Día 1	Competitivo
Spotlight Series – Día 2	Profesional
Store Championship	Normal (se recomienda Competitivo)
World Championship	Profesional

Traducción al español: Juan A. Del Compare

Todas las marcas registradas son propiedad de Wizards of the Coast, LLC en los EE. UU. y otros países. ©2025 Wizards.

© 2026 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Teenage Mutant Ninja Turtles and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.

©2025 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Nickelodeon Avatar: The Last Airbender and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.

© 2025 Hasbro

© SQUARE ENIX IMAGE ILLUSTRATION:© YOSHITAKA AMANO

© 2024 Ubisoft Entertainment. Todos los derechos reservados. Assassin's Creed, Ubisoft y el logo de Ubisoft están registrados y son marcas registradas de Ubisoft Entertainment en los EE. UU. y/o en otros países.

© Middle-earth Enterprises. The Lord of the Rings y Tales of Middle-earth son marcas registradas de Middle-earth Enterprises, LLC usadas bajo licencia por Wizards of the Coast LLC.