

MTR/IPG para eventos de Commander en REL Competitivo utilizando Commander Time

Mecánica del Torneo

MTRA 2.1 Un match (enfrentamiento) consta de un único juego de Magic: The Gathering en formato Commander. En caso de que el juego finalice en un empate natural (por ejemplo, debido a una combinación de efectos o una acción que provoque que todos los jugadores pierdan simultáneamente), el match completo se considerará empatado.

MTRA 2.2 Los jugadores deberán sentarse en la mesa en un orden predeterminado establecido por el software utilizado para realizar los emparejamientos. El jugador asignado al Asiento Uno será considerado el jugador inicial, salvo indicación contraria del organizador del torneo. Generalmente, el Asiento Uno corresponde al jugador que aparece en la posición superior o superior izquierda del emparejamiento digital.

MTR 2.2a – Empates en partidas multijugador con Commander Time

En partidas multijugador del formato Commander Time, si la partida termina en empate —ya sea por condiciones simultáneas de eliminación, por loops determinados sin posibilidad de ser detenidos, por intencionalidad de los jugadores (ver MTR o por expiración del tiempo de ronda —, ningún jugador recibirá puntos.

Este formato no utiliza el sistema de puntuación de 1 punto por empate empleado en otros tipos de torneos, véase Apéndice.

MTRA 2.3 Antes de barajar y presentar los mazos para la revisión o el corte por parte de los oponentes, todos los jugadores deben revelar claramente sus Comandantes y verificar que sean cartas legales en el formato Commander. El juego no puede comenzar hasta que se cumpla una de estas dos condiciones:

- a) Todos los jugadores estén sentados y preparados en la mesa.
- b) Hayan transcurrido 5 minutos desde el inicio oficial de la ronda, momento en el cual el juez del torneo podrá autorizar comenzar el juego aunque falte algún jugador (este jugador recibirá penalizaciones según las normas vigentes).

MTRA 2.4a Para controlar el tiempo individual de cada jugador, se utilizará un software especializado que asignará a cada jugador una cantidad predeterminada de minutos, según lo establecido previamente por el organizador del torneo (*en el caso del Nacional de CEDH, serán 15 minutos por jugador*). Este reloj individual se activará en cuanto el jugador obtenga la prioridad y contará hacia atrás únicamente mientras dicho jugador mantenga la prioridad en el juego.

El tiempo del jugador incluye desde la fase de Enderezar (untap phase), pasando por todas las fases y pasos del turno, hasta la conclusión de la fase de Limpieza (cleanup phase). Cuando el jugador pase la prioridad o termine la misma (por ejemplo, al terminar su turno, ceda prioridad o cuando otro jugador responda a una habilidad o hechizo en pila), el reloj se detendrá y comenzará a contar el tiempo del siguiente jugador que decida usar la prioridad para pensar o realizar una acción.

Si un jugador consume completamente su tiempo asignado antes de la finalización natural del match, perderá automáticamente el juego, independientemente del estado actual de la mesa, los puntos de vida restantes o cualquier otra condición del juego.

Cuando un jugador pierda debido a esta regla, se aplicará inmediatamente la regla oficial 800.4a del Reglamento de Magic, que establece lo siguiente:

Cuando un jugador abandona el juego, todos los objetos (cartas, tokens, etc.) que posea abandonan el juego, cualquier efecto que otorgue control sobre otros objetos o jugadores se termina inmediatamente, y todas las habilidades y hechizos en la pila controlados por ese jugador dejan de existir. Además, si tras esto aún hay objetos controlados por el jugador que abandonó la partida (como permanentes que cambian de controlador por efectos del juego), estos objetos son exiliados inmediatamente. Esta acción no está basada en el estado del juego, sino que ocurre automáticamente en el momento en que el jugador deja la partida. Finalmente, si el jugador tenía la prioridad cuando abandona el juego, esta pasa automáticamente al siguiente jugador en el orden de turnos que permanezca en el juego.

Ejemplo práctico:

Si un jugador se queda sin tiempo justo cuando estaba resolviendo un hechizo o habilidad, pierde inmediatamente y sus cartas se retiran según la regla 800.4a. La prioridad pasa automáticamente al siguiente jugador en turno, quien continuará el juego desde el estado resultante tras la salida del jugador afectado.

MTRA 2.4b Pausa de Tiempo

Los jugadores podrán pausar el tiempo para realizar ciertas acciones específicas, tales como:

1. **Búsquedas públicas:** Una búsqueda pública ocurre cuando un hechizo o habilidad instruye al jugador a buscar en su biblioteca una o varias cartas con características determinadas, las cuales deben ser reveladas al resto de la mesa al finalizar la búsqueda. Antes de comenzar, el jugador deberá anunciar claramente qué carta o tipo de carta está buscando, para que todos los jugadores comprendan el propósito de la pausa. *(Cuando una búsqueda sea secreta, como en el caso de Demonic Tutor, no se podrá pausar el tiempo hasta concluir la búsqueda, aun si existe la intención de revelar posteriormente la carta buscada)*
2. **Votaciones:** Durante la resolución de cualquier hechizo o habilidad que requiera que los jugadores voten. *(Ejemplo: Council's Dilemma)*
3. **Asignaciones de bloqueadores:** Cuando los jugadores estén tomando decisiones sobre qué criaturas asignarán como bloqueadoras.
4. **Conteos de vida y asignación de daños:** Cuando se realicen conteos o cálculos de vidas afectadas por hechizos, habilidades o asignación de daños de combate que involucren decisiones o acciones de múltiples jugadores, el tiempo podrá pausarse temporalmente para facilitar el proceso, con acuerdo de toda la mesa o en caso de ser necesario, bajo la supervisión de un juez. Esto aplica, por ejemplo, en situaciones donde varios jugadores asignan daños, bloqueadores, o determinan simultáneamente resultados de combate. No aplica —y el reloj deberá continuar corriendo— en los casos en que un jugador únicamente esté resolviendo efectos propios o pagando costos *(como pagar vidas para lanzar hechizos, activar habilidades, o resolver efectos como Ad Nauseam o Bolas's Citadel)*, ya que dichas acciones son responsabilidad exclusiva de quien las ejecuta.
5. **Resolución de dudas sobre cartas:** Si algún jugador necesita revisar o aclarar el texto o funcionamiento específico de alguna carta.

6. **Intervención de jueces:** Siempre que se requiera la asistencia de un juez para aclarar situaciones específicas o resolver dudas.
 7. **Resoluciones complejas:** Cuando ocurren habilidades con múltiples efectos u objetivos simultáneos, los jugadores pueden pausar para realizar un seguimiento claro.
 8. **Jugadas complejas:** Al explicar jugadas complejas cuya comprensión sea esencial para el correcto desarrollo del juego por parte de todos los jugadores involucrados.
 9. **Decisiones que involucren a otros jugadores:** Cuando una habilidad o hechizo involucra a otro jugador en la toma de una decisión (por ejemplo, la resolución de "Intuition" al seleccionar las cartas por otro jugador).
 10. **Bucles deterministas:** Cuando se anuncia un bucle determinista, se permite pausar el tiempo mientras se resuelve claramente el bucle. El tiempo se reanudará cuando otro jugador tome prioridad tras la resolución del bucle. Véase MTR 4.4.
 11. **Bucles no deterministas:** Cuando se anuncia un bucle no determinista y ningún jugador puede intervenir o tomar prioridad, el propietario del bucle puede pausar el tiempo para explicarlo claramente y resolverlo bajo la supervisión de un juez. Véase MTR 4.4. (Ejemplo: El jugador activo ha jugado "Silence" y ningún otro jugador puede interrumpir el bucle.)
 12. **Jugadas que resulten en condición de victoria:** Una línea de victoria es una secuencia determinística, compuesta por pasos o jugadas finitas, que con la información pública disponible conduce inevitablemente a la victoria del jugador que la anuncia. Las decisiones sujetas a condiciones ("si/entonces") se consideran determinísticas siempre que el jugador declare previamente que todas las decisiones bajo dichas condiciones serán siempre las mismas (por ejemplo, "si hago scry 1, siempre dejaré la carta en la parte superior"). La línea de victoria debe además carecer de respuestas posibles de otros jugadores según la información pública disponible.
 - 12.1 — **Anuncio y pausa inicial.** Cuando un jugador anuncie claramente una línea de victoria, podrá solicitar pausar el reloj para explicar la secuencia. La explicación debe limitarse a los pasos necesarios y las cartas requeridas para llegar a la condición de victoria, en esa misma fase del turno y verificando que según la información pública no existen respuestas que lo eviten. (Ejemplo: si existe un loop determinista para robar "N" cantidad de cartas, el jugador deberá anunciar cuantas cartas va a robar o la carta que necesita robar para llegar al punto de condición de victoria, alegando que no existe según la información pública, respuesta que evite que llegue a ese punto)
 - 12.2 — **Verificación por información pública.** Con el reloj pausado, la mesa (o el juez, si está presente) verifica que:
 - Existen en mesa/cementerio/exilio/recursos públicamente visibles los elementos que habilitan la línea, y que no existe, con base en esa misma información pública, una respuesta legal que impida la secuencia.
 - Si todos los jugadores están de acuerdo en que la línea es determinística con la información pública y nadie alega respuesta, se concede el atajo y la ejecución puede resolverse con el reloj pausado.
 - 12.3 — **Alegación de información privada.** Si cualquier jugador manifiesta que podría existir una respuesta basada en información privada (p. ej., una carta en mano), se llama a juez para verificación privada:
 - Si el juez confirma que hay respuestas legales posibles según información privada, el atajo no procede. Se reanuda el reloj del jugador que anunció y deberá jugar paso a paso.
 - Si el juez no encuentra respuesta privada legal, el atajo sí procede y la ejecución continúa con el reloj pausado.
 - 12.4 — **Criterios para negar el atajo.** El juez negará el atajo y ordenará continuar paso a paso cuando la secuencia:
 - Resultados no garantizados,
- Nota:** Los jugadores no están obligados a revelar su información privada a la mesa. La comprobación la realiza el juez de forma confidencial. El juez podrá otorgar extensión de tiempo si la verificación excede un manejo razonable.

- Dependa de bucles que podrían causar diferentes resultados (ej. el jugador A, tiene un bucle de robo de cartas, hay un jugador B, con un Consecrated Sphinx que le permite robar cartas por cada carta que robe el jugador A y un jugador C con Smothering Titee que le permite crear tesoros por cada vez que su habilidad se dispare)
- Dependa de cambios de fases o turnos para resolverse,
- La explicación sea confusa/excesiva (riesgo de Slow Play),
- O que el juez determine que no hay suficiente información pública o privada que cause una clara condición de victoria.

12.5 Ejecución del atajo concedido. Con el atajo concedido, el jugador puede declarar “repito N veces” el número mínimo necesario para cumplir la condición de victoria o hasta llegar a robar/moler/buscar/encontrar la(s) carta(s) requeridas; se aplican acciones basadas en estado y se avanza al resultado final. El juez podrá requerir granularidad si surge alguna interacción relevante.

12.6 — Abuso de tiempos. Usar el anuncio de línea para consumir tiempo sin base determinística o insistir tras negativa del juez puede constituir Conducta Antideportiva — Juego Lento u otra infracción según corresponda.

Ejemplo (orientativo). “Con Underworld Breach en juego y Lion’s Eye Diamond + Brain Freeze accesibles (público: Breach en mesa, LED y Freeze en cementerio), declaro bucle de escapar LED, generar mana, castear Brain Freeze objetivo a mí hasta deckear, y luego Brain Freeze al oponente para mill fatal.” — Si nadie alega respuesta y la mesa/juez valida los requisitos públicos, se concede el atajo y se resuelve con el reloj pausado. — Si un oponente alega respuesta privada, juez verifica; si es plausible, no hay atajo y el jugador activo reanuda su reloj y juega paso a paso.

Notas sobre el Consumo de Tiempo:

- **Ad Nauseam:** Aunque implica un conteo de vidas, Ad Nauseam consume tiempo debido a que el jugador que lo resuelve debe tomar decisiones que requieren análisis y reflexión.
- **Bucles no deterministas** (ejemplo: Gitrog Monster): Estos deben consumir tiempo, a menos que un juez determine condiciones específicas para que el bucle se desarrolle sin la posibilidad de intervención de otros jugadores o que el software oficial pueda simular acciones de forma estadística o probabilística, cómo por ejemplo:
 - **Estrategias Krark / Sakashima:** El Software oficial de tiempo incluye una solución específica mediante el simulador integrado en el software oficial. Su funcionamiento, condiciones de uso y escenarios contemplados se encuentran definidos en el documento técnico correspondiente. Cualquier herramienta externa utilizada para este propósito deberá respetar, como mínimo, las mismas condiciones y escenarios establecidos en dicho documento.
- **Condiciones de victoria:** Ningún jugador que anuncie una línea de jugadas resultante en una condición de victoria deberá detener el tiempo hasta verificar, con un juez o con toda la mesa, que definitivamente no existen respuestas posibles de otros jugadores.
- **Conducta antideportiva:** Está prohibido intentar que un oponente pierda por tiempo mediante afirmaciones falsas sobre posibles respuestas inexistentes a condiciones de victoria.
- Para detalles adicionales sobre bucles deterministas y no deterministas, así como sus reglas específicas, véase la sección MTR 4.4 adjunta en el reglamento completo.
- **Si un jugador genera maná infinito y utiliza la habilidad activada de Thrasios, Triton Hero,** revelando cartas hasta que encuentre una tierra o decida robar la carta revelada, el jugador debe definir claramente el bucle. Aunque la habilidad de Thrasios ofrece una decisión cada vez que se revela una carta (ponerla en juego si es tierra o robarla), en un escenario competitivo y con maná infinito disponible, se puede asumir de manera determinista que el jugador repetirá la habilidad hasta revelar la carta que busca o una condición específica previamente declarada (por ejemplo, revelar hasta encontrar una carta

específica como “Laboratory Maniac”). En este contexto, la secuencia puede pausarse mientras el jugador explica claramente el bucle al juez y a la mesa para confirmar que ningún otro jugador pueda responder o alterar dicha secuencia. Una vez aclarado, el jugador puede realizar la acción de forma abreviada sin consumir tiempo adicional.

- **Demonic Consultation:** Cuando un jugador resuelve Demonic Consultation, si anuncia una carta que no existe en su biblioteca con el objetivo explícito de exiliar la biblioteca entera (por ejemplo, para ganar con Thassa’s Oracle), esta acción puede realizarse de manera abreviada sin consumir tiempo adicional del jugador, siempre y cuando se explique claramente el procedimiento antes de comenzar a exiliar las cartas. Al igual que, si el jugador anuncia una carta que sí existe o que podría existir en su biblioteca, deberá exiliar carta por carta hasta que aparezca la carta mencionada o hasta agotar su biblioteca, esta acción también puede realizarse de manera abreviada sin consumir tiempo adicional del jugador.
 - *Ejemplo práctico:*
 - *El jugador anuncia: “Jugaré Demonic Consultation nombrando una carta que no está en mi deck para exiliar mi biblioteca entera y luego resolver Thassa’s Oracle.” Este proceso puede abreviarse sin consumir tiempo adicional.*
- **Tainted Pact:** Si el jugador tiene claramente definida la carta objetivo o un punto específico para detenerse, deberá anunciarlo previamente para poder realizar la acción de manera abreviada y así evitar consumir su tiempo de juego. En cambio, si el jugador está revisando cada carta exiliada individualmente y tomando decisiones sobre qué carta tomar sin un objetivo previamente establecido, entonces sí deberá consumir su tiempo individual, ya que está tomando decisiones estratégicas significativas durante el proceso.
 - *Ejemplo práctico (abreviado):*
 - * *El jugador anuncia: “Resolveré Tainted Pact hasta revelar Laboratory Maniac o dejar una carta en mi biblioteca.” Este procedimiento puede hacerse abreviado y no consume tiempo individual del jugador.*
 - *Ejemplo práctico (no abreviado):*
 - * *El jugador no tiene un objetivo claro y revisa carta por carta, decidiendo sobre cada revelación si continuar o detenerse. Este procedimiento sí consume tiempo individual del jugador, debido a las decisiones estratégicas involucradas.*

Atajos y Shortcuts

Para favorecer el ritmo del juego y evitar el consumo innecesario de tiempo debido a restricciones técnicas del software de tiempo, se permiten ciertos atajos (shortcuts) previamente anunciados de forma clara y transparente:

Ejemplo del atajo permitido con Fetchlands:

El jugador anuncia: “Bajo y activo mi fetchland (por ejemplo, Misty Rainforest) para buscar una schockland Verde/Azul (por ejemplo, Breeding Pool) enderezada (pagando 2 vidas), y con ese maná castearé inmediatamente Sol Ring”.

En este caso, el jugador puede presentar directamente el Sol Ring en juego durante su tiempo, pausar el tiempo colocar la fetchland en el cementerio y luego proceder con la búsqueda física de la tierra mientras el tiempo se mantiene pausado. Esto evita que el jugador tenga que consumir tiempo adicional al dividir la acción en múltiples pausas y reanudaciones.

Esta secuencia abreviada debe ser clara y no generar dudas sobre las acciones. Si otro jugador desea responder en algún punto específico del atajo, puede pedir que el atajo se realice paso a paso.

Condiciones para realizar estos shortcuts:

- 1. Anuncio claro y específico:** El jugador debe anunciar claramente cada paso del shortcut antes de ejecutar cualquier acción física.
- 2. Sin oportunidades perdidas:** Ningún shortcut puede impedir la posibilidad de reacción por parte de otros jugadores. Si un jugador desea responder en medio del atajo anunciado, el atajo deberá detenerse inmediatamente y realizarse paso a paso desde ese punto.
- 3. Validación del juez:** Ante cualquier duda o controversia sobre la validez o claridad de un shortcut, los jugadores deben solicitar inmediatamente la intervención de un juez para su resolución.

Aclaración sobre acciones Pregame (antes del inicio del primer turno)

Las acciones consideradas “Pregame” (acciones que ocurren antes de que el juego inicie formalmente con el primer turno, tales como habilidades de Gemstone Caverns, ciclos de Leyline, revelaciones de cartas como los Chancellor o mulligans adicionales por Serum Powder) no consumen tiempo individual del jugador.

Estas acciones ocurren en una etapa previa al inicio formal del juego, por lo que se consideran fuera del uso individual del reloj. Sin embargo, los jugadores deben realizarlas con razonable rapidez para no retrasar innecesariamente el inicio de la partida.

Ejemplos prácticos:

- *Un jugador revela Leyline of the Void desde su mano inicial antes de que comience formalmente el juego. Esta acción no consume su tiempo individual, pero debe anunciarse claramente y sin demora excesiva.*
- *Otro jugador utiliza Gemstone Caverns desde su mano inicial en la posición de no jugador inicial para comenzar el juego con ella en el campo de batalla. Esta acción también está exenta de consumo del tiempo individual pero la toma de decisión deberá ser razonablemente rápida o en caso de requerir tiempo para decidirlo, tomar acción del tiempo.*
- *Si el jugador está tomando mulligans o usando Serum Powder, estos procesos también se consideran acciones previas al juego y no consumirán su tiempo individual, siempre y cuando se realicen de forma ágil y eficiente.*

Aclaración sobre Shortcuts y Acciones Rápidas con el Software Commander Time

Para mejorar el flujo del juego y evitar pausas innecesarias, se establecen las siguientes pautas específicas para el manejo de acciones rápidas y disparos inmediatos (triggers):

1. Resolución inmediata de triggers en turnos de oponentes:

Los disparos que requieren decisiones simples inmediatas, como:

- Robar carta por Rhystic Study o Esper Sentinel.
- Crear fichas de Tesoro por efectos inmediatos (por ejemplo, Smothering Tithe).
- Otros efectos similares

Estas acciones rápidas no consumirán tiempo individual del jugador beneficiado. Simplemente se anunciarán claramente, se resolverán de inmediato, y no requerirán ninguna interacción con el software de tiempo.

2. Acciones rápidas de respuesta (representadas con clic rápido):

Cuando un jugador tome una acción rápida pero relevante que interrumpa brevemente la secuencia de prioridad de otro jugador, como por ejemplo:

- En respuesta inmediata, activar una fetchland.
- Lanzar rápidamente un hechizo instantáneo en respuesta a la acción de otro jugador.

Estas acciones deben ser representadas claramente por el jugador mediante un clic rápido en el software de tiempo Commander Time, que automáticamente consumirá **3 segundos** del tiempo individual del jugador.

Nota:

No es necesario que la mesa espere a que el jugador termine por completo la búsqueda física o resolución detallada de dicha acción rápida para continuar el flujo del juego, siempre y cuando el estado de juego sea claro y no genere confusión para los demás jugadores.

Justificación sobre el mínimo de 3 segundos en acciones rápidas:

La razón principal por la que el software oficial Commander Time consume obligatoriamente al menos **3 segundos** por cada acción rápida ejecutada mediante un clic rápido, es para prevenir abusos o acciones desesperadas por parte de jugadores que cuentan con muy poco tiempo restante. Otras aplicaciones de tiempo permiten a jugadores realizar acciones extremadamente rápidas, prácticamente imposibles de responder (por ejemplo, decir rápidamente "Desgiro, paso turno" en menos de un segundo para no perder por tiempo).

La app oficial Commander Time implementa esta limitación mínima de tiempo para asegurar que las acciones se realicen de manera realista, clara y sin ventajas injustas, garantizando así la integridad competitiva del juego.

Explicación sobre Bucles o Loops

Para tener mayor claridad sobre los Bucles o Loops, recomendamos leer el MTR 4.4 Un bucle es una forma de atajo de torneo que implica detallar una secuencia de acciones para ser repetidas y luego realizar un número de iteraciones de esa secuencia. Las acciones del bucle deben ser idénticas en cada iteración y no pueden incluir acciones condicionales ("Si esto, entonces aquello").

Si ningún jugador está involucrado en mantener el bucle, cada jugador en orden de turno elige un número de iteraciones para realizar antes de que tome una acción para romper el bucle o que decida no tomar ninguna acción. Si todos los jugadores eligen no tomar ninguna acción, el juego es un empate. De lo contrario, el juego avanza a través del menor número de iteraciones elegidas y el jugador que eligió ese número toma una acción para romper el bucle.

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

Si dos o más jugadores están involucrados en mantener un bucle dentro de un turno, cada jugador en orden de turno elige un número de iteraciones para realizar. El juego avanza a través del menor número de iteraciones elegidas y el jugador que eligió ese número recibe prioridad.

Los bucles pueden abarcar múltiples turnos si el estado del juego no cambia significativamente. Cabe destacar que robar cartas que no sean las que se utilizan para mantener el bucle es un cambio significativo. Si dos o más jugadores están involucrados en mantener un bucle a lo largo de varios turnos, cada jugador elige un número de iteraciones para realizar o anuncia su intención de continuar indefinidamente. Si todos los jugadores eligen continuar indefinidamente, el juego es un empate. De lo contrario, el juego avanza a través del menor número de iteraciones elegidas y el jugador que eligió ese número recibe prioridad en el punto en que deja de tomar una acción para mantener el bucle.

Un jugador que interviene durante un bucle puede especificar que una iteración del bucle solo se realiza parcialmente para poder tomar una acción en el punto apropiado. Si lo hace, la iteración final solo se realiza hasta el punto elegido.

Los bucles no deterministas (bucles que dependen de árboles de decisiones, probabilidad o convergencia matemática) no pueden ser abreviados. Un jugador que intente ejecutar un bucle no determinista debe detenerse si en algún momento durante el proceso se alcanza nuevamente un estado de juego anterior (o uno idéntico en todos los aspectos relevantes). Esto ocurre con mayor frecuencia en bucles que implican barajar una biblioteca.

Algunos bucles se mantienen mediante elecciones en lugar de acciones. En estos casos, se pueden aplicar las reglas anteriores, con el jugador haciendo una elección diferente en lugar de dejar de tomar una acción. El juego avanza hasta el punto en que el jugador hace esa elección. Si la elección implica información oculta, puede ser necesario un juez para determinar si hay alguna elección disponible que no continúe el bucle.

El juez es el árbitro final de lo que constituye un bucle. Un jugador no puede "optar por no" abreviar un bucle, ni puede hacer cambios irrelevantes entre iteraciones en un intento de hacer parecer que no hay un bucle. Una vez que un bucle ha sido abreviado, no puede reiniciarse hasta que el juego haya cambiado de una manera relevante. Proponer bucles como un esfuerzo para usar tiempo en el reloj es una forma de Estancamiento.

MTRA 2.4c Concesiones durante el Juego Durante un juego multijugador, se recomienda que los jugadores concedan únicamente mientras tienen la prioridad en su propio turno y siempre que la pila esté vacía, con la finalidad de mantener la claridad e integridad del juego.

Si un jugador necesita conceder inevitablemente en un momento distinto (por ejemplo, cuando ha sido seleccionado para tomar decisiones por efectos como Intuition, votaciones, bloqueos o cualquier efecto que requiera su decisión activa), se aplicarán las siguientes reglas:

- El jugador será retirado inmediatamente del evento y deberá contactar a un organizador del torneo si desea reincorporarse posteriormente.
- Un juez intervendrá para facilitar la resolución imparcial y objetiva de la situación pendiente. Si el juez no cuenta con suficiente contexto o información del juego para tomar una decisión adecuada, este puede optar por transferir la decisión requerida al siguiente jugador activo en el orden del reloj que permanezca legalmente en juego.
- El juez deberá informar claramente esta transferencia de decisión a la mesa.

Ejemplo práctico con Intuition:

Si el jugador elegido por la carta Intuition concede antes de tomar la decisión, un juez puede intervenir inicialmente. Si el juez no cuenta con suficiente contexto sobre la estrategia del juego o la importancia específica de las cartas en cuestión, puede optar por ceder la decisión de escoger las cartas al siguiente jugador legal en orden del reloj que aún esté en la partida,

garantizando así que la decisión no perjudique injustamente a los jugadores restantes debido a falta de contexto.

MTRA 2.4c — Duración de ronda Cada ronda de Commander Time tendrá una duración total de 75 minutos.

Una vez que el tiempo oficial de ronda concluya, la partida terminará de inmediato, sin posibilidad de continuar el turno en curso.

Si al finalizar el tiempo no existe un jugador declarado como ganador, la mesa se considerará empate, conforme a lo establecido en la MTR 2.2a.

Únicamente se otorgará tiempo adicional cuando el juez del evento determine una extensión oficial de tiempo, derivada de pausas justificadas (intervención de juez, retrasos logísticos, o situaciones excepcionales).

MTR 2.5a — Empate intencional en Commander Time En partidas de formato Commander Time, un empate intencional solo será válido si todos los jugadores presentes en la mesa están de acuerdo en declararlo, incluyendo aquellos que ya hayan sido eliminados durante la partida.

El juez deberá confirmar verbalmente el acuerdo unánime antes de registrar el resultado.

Si uno o más jugadores no están de acuerdo con el empate intencional, la partida deberá continuar hasta que concluya el tiempo oficial de ronda o se determine un ganador mediante las condiciones normales de juego.

Esta política busca preservar la integridad competitiva y la coherencia en la asignación de puntos dentro del sistema de Commander Time.

Reglas del Torneo

MTRA 3.13 Clarificación sobre la Información Oculta La información oculta (típicamente cartas en la mano, cartas boca abajo, cartas exiliadas boca abajo o cartas en cualquier zona que no sea pública) se considera un recurso estratégico. El jugador controlador de dicha información tiene el derecho exclusivo de compartirla o revelarla a su discreción y puede elegir mostrársela a uno o más jugadores específicos según convenga a sus intereses estratégicos.

Si un jugador revela cartas o información oculta a uno o más jugadores específicos, aquellos jugadores que tuvieron acceso a esta información no están autorizados a mostrar físicamente dichas cartas a ningún otro jugador que no haya sido explícitamente autorizado por el jugador controlador original. Sin embargo, cualquier jugador que haya tenido acceso a la información puede comunicarla verbalmente o mediante notas escritas a otros jugadores libremente, pero no podrá utilizar medios visuales para hacerlo (por ejemplo, fotografías, grabaciones o mostrar directamente la carta o cartas reveladas).

Ejemplo práctico:

- *El jugador A revela en secreto una carta al jugador B. El jugador B no puede mostrar físicamente esta carta al jugador C sin el permiso explícito del jugador A, pero puede describirla o comunicar su contenido verbalmente o mediante notas escritas.*

Apéndice

Puntos de Match Los jugadores ganan 3 puntos de match por cada victoria, 0 puntos por cada derrota y 0 puntos por cada empate. Todos los jugadores listados en un match deben acordar un empate intencional para reportar el match como tal.

Directrices de Emparejamiento Se debe dar prioridad a formar tantas mesas de 4 jugadores como sea posible en cada ronda. En casos donde esto no sea posible, las mesas pueden consistir en un mínimo de 3 jugadores.

Distribución de la Fase Final Los jugadores en la fase final jugarán en orden de semilla, siendo el jugador con la semilla más alta el que toma el primer turno.

Las mesas para el top 16 deben crearse de la siguiente manera, donde los números son los jugadores con la semilla dada después de la parte suiza:

Mesa	Primer Jugador	Segundo Jugador	Tercer Jugador	Cuarto Jugador
A	1	8	9	16
B	2	7	10	15
C	3	6	11	14
D	4	5	12	13

Número de Rondas

Jugadores	Rondas	Corte
16	2 (eliminación simple)	Ninguno
17-34	3	4
35-64	4	10
65-128	5	16
129-208	6	16
209-304	7	16
305-540	8	16
541-960	9	16
961+	10	16

Definición de Penalizaciones

Omisión de Turno (Turn Skip)

Un jugador que reciba esta penalización perderá por completo el próximo turno que normalmente debería tomar. Este turno omitido se tratará como inexistente en todos los aspectos del juego: no ocurrirá ninguna fase ni paso asociado a dicho turno, no se producirán

acciones basadas en el turno omitido, y ningún jugador recibirá prioridad durante ese turno. El próximo turno que efectivamente tome este jugador después de la penalización será tratado como el turno omitido (por ejemplo, si había efectos condicionados a ese turno específico, estos ocurrirán en el primer turno efectivo que tome después de cumplir la penalización).

Ejemplo práctico:

Un jugador recibe esta penalización durante el turno de otro jugador. En lugar de jugar normalmente su próximo turno programado, su turno se omitirá por completo y el juego continuará directamente con el siguiente jugador en orden. Cuando eventualmente vuelva a recibir un turno, este se considerará como el turno omitido originalmente.

Gameplay Error (Errores durante el juego)

Missed Trigger (Disparo perdido) - Sin Penalización

Cuando un jugador omite involuntariamente un disparo (trigger) que debería haberse colocado en la pila, se aplicará lo siguiente:

- En orden de prioridad, los oponentes decidirán individualmente si desean colocar o no esa habilidad en la pila.
- La habilidad perdida solo se colocará en la pila si al menos un oponente decide activamente colocarla y si, según criterio del juez, hacerlo no causa una disrupción significativa en el estado actual del juego.
- La habilidad no se colocará en la pila si, desde que se omitió, se han tomado decisiones significativas basadas específicamente en que la habilidad no sucedió.
- A diferencia de otras infracciones (que deben ser señaladas obligatoriamente por los jugadores), los oponentes pueden elegir si señalar o ignorar estos disparos perdidos.
- Ver IPG para ruta de escalamiento en caso de situaciones repetitivas o intencionales.

Ejemplo práctico:

Un jugador omite un disparo que genera una ficha al comienzo de su mantenimiento. Su oponente se da cuenta pero decide no señalarlo, por lo que el disparo se pierde. Sin embargo, otro oponente que sigue en orden de prioridad desea que el disparo ocurra y lo indica al juez; el juez evaluará si añadir la habilidad al juego es posible sin causar alteraciones disruptivas significativas

Error de Carta Oculta (Hidden Card Error) - Advertencia

Cuando un jugador cometa un error relacionado con cartas en zonas ocultas (como robar cartas de más accidentalmente o mirar cartas que no debería), se aplica lo siguiente:

- El oponente que tomará la decisión respecto al remedio será aquel más lejano en el orden de turno a partir del jugador activo y que no sea el jugador infractor.
- Solo a ese jugador se le revelará el conjunto erróneo de cartas involucradas, manteniendo esta información oculta para los demás jugadores.
- Este jugador será responsable de tomar cualquier decisión necesaria para resolver el error, sin discusión ni asesoría por parte de los demás jugadores presentes en la mesa.

Ejemplo práctico:

Un jugador roba accidentalmente una carta adicional. Esta carta y el resto de la mano del jugador infractor se muestran únicamente al oponente determinado (el más lejano en orden de turno). Dicho oponente decide qué carta(s) regresar a la parte superior de la biblioteca para corregir el error, sin consultar ni discutir la decisión con nadie más.

Mal Uso del Software de Tiempo (Software Misuse) - Advertencia

Esta penalización se aplicará en situaciones donde un jugador realice acciones indebidas con el software de tiempo asignado al match, causando ventajas injustas de aproximadamente 10 segundos o más, o perjudicando significativamente a otros jugadores. Incluye, pero no se limita a, las siguientes situaciones:

- Activar erróneamente el tiempo del oponente cuando no le corresponde prioridad.
- No activar su propio reloj cuando claramente tiene la prioridad.
- Modificar o alterar cualquier parámetro del software después de iniciado el juego, buscando ventajas o generando confusión.
- Cerrar, minimizar o manipular indebidamente el software del reloj tras haber comenzado la partida, dificultando o imposibilitando la adecuada gestión del tiempo individual.

Nota:

Es responsabilidad de todos los jugadores utilizar correctamente el software de tiempo y señalar rápidamente cualquier problema o irregularidad al juez.

Nota adicional sobre responsabilidades:

Cada jugador es responsable de activar y detener únicamente su propio reloj de tiempo en la aplicación oficial Commander Time. Los jugadores tienen la obligación de señalar cualquier error o mal uso del software de tiempo inmediatamente al juez. En ningún caso un jugador podrá activar o detener el tiempo de otro jugador sin autorización clara de dicho jugador. Asimismo, ningún jugador deberá apresurar la activación del tiempo de otro jugador automáticamente (por ejemplo, presionando su reloj tras decir rápidamente “vas”) sin permitir que los demás jugadores tengan oportunidad razonable de actuar o responder al final de cada turno.

Errores de Torneo (Tournament Error)

Tardanza – Omisión de Turno

Los jugadores que no estén sentados en su lugar asignado dentro del primer minuto tras el inicio oficial de la ronda recibirán una penalización de Omisión de Turno, por lo que perderán el siguiente turno que les corresponda tomar en el juego (generalmente su primer turno).

Si transcurren 5 minutos desde el inicio oficial de la ronda y el jugador aún no se presenta, se considerará ausente, recibiendo automáticamente una Pérdida de Match. En ningún caso un match puede comenzar si faltan jugadores, a menos que el juez dé la instrucción explícita de hacerlo después de estos 5 minutos de espera.

Asistencia Externa – Pérdida de Match

Esta penalización se aplica cuando un jugador, espectador u otro participante del torneo realiza cualquiera de las siguientes acciones inapropiadas:

- Solicita o recibe consejos estratégicos o información privada sobre el juego actual por parte de personas externas al match después de haberse sentado oficialmente para jugar.
- Proporciona consejos estratégicos o revela información privada a otros jugadores que están participando activamente en un match en curso.

- Durante el juego, consulta notas personales (excepto páginas oficiales de Oracle™) realizadas previamente al inicio oficial del match actual. Para reglas específicas sobre dispositivos electrónicos, véase la sección 2.12 del MTR 1v1.
- Los jugadores que ya han sido eliminados o han salido del juego actual se consideran externos al match, y cualquier intento de influir en la partida se considerará automáticamente Asistencia Externa.

Nota:

La penalización estándar para cualquier forma de Asistencia Externa será la Pérdida inmediata del Match para el jugador infractor.

Problema con la Lista de Mazos – Omisión de Turno

- Esta penalización se aplicará si la lista oficial de mazo entregada por el jugador:
- Es ilegal (contiene cartas prohibidas o más/menos cartas de las permitidas).
- No coincide con el mazo real que el jugador pretendía utilizar.
- Debe ser modificada por circunstancias excepcionales (por ejemplo, pérdida o daño significativo de cartas durante el torneo).

El jugador penalizado recibirá Omisión de Turno como penalización por esta infracción. El juez supervisará las correcciones necesarias para asegurar que el mazo coincida con la lista corregida antes de permitirle continuar jugando.

Cartas No Legales y Cartas Intencionalmente Falsificadas

Cartas Intencionalmente Falsificadas:

Cualquier jugador que sea descubierto utilizando deliberadamente cartas falsificadas o alteradas con la intención de hacerlas pasar por originales recibirá una Descalificación inmediata del torneo. Esto incluye cualquier carta falsa, réplicas no autorizadas, proxies ilegales o alteraciones fraudulentas.

Cartas No Legales en Formato Commander Competitivo:

Además de las cartas explícitamente prohibidas en la lista oficial del formato Commander (publicada por Wizards of the Coast), se consideran ilegales y no permitidas en este evento competitivo:

- Cartas con marco dorado (cartas de campeonatos mundiales).
- Cartas con propiedades diferentes a las legales (cartas de Collector's Edition)
- Cartas del 30 Aniversario (30th Anniversary Edition) de Magic.
- Cualquier otra carta especificada expresamente por Wizards of the Coast como no legal para torneos oficiales.

Cualquier infracción que involucre cartas ilegales resultará en penalizaciones según lo estipulado en la sección correspondiente de Problemas con el Mazo y Problemas con la Lista de Mazos. Sin embargo, el uso deliberado y consciente de cartas ilegales podrá escalar directamente a una Descalificación, dependiendo de la intención y gravedad evaluada por el juez principal.

Problema con el Mazo – Advertencia

Esta penalización se aplica cuando el contenido real del mazo físico presentado por el jugador no coincide exactamente con la lista oficial registrada, pero se determina que la lista registrada refleja correctamente la intención real del jugador.

Dado que en este formato (Commander) no existen sideboards, únicamente se considerarán parte oficial del mazo aquellas cartas presentadas durante el corte inicial del mazo en la mesa de juego. Cualquier otra carta guardada en la caja del mazo o en otro lugar no se considerará parte del mazo activo.

Nota sobre escalamiento de penalizaciones:

Las actualizaciones o escalamiento de penalizaciones siguen la ruta convencional indicada en el IPG oficial. Sin embargo, en el contexto específico de este formato (Commander), cualquier penalización estándar que indique una pérdida de juego se reemplazará por una penalización de Omisión de Turno.

Aclaración sobre Cartas del Mazo y Disponibilidad Física en el Evento

Es responsabilidad exclusiva del jugador asegurarse de que todas las cartas que figuran en su lista oficial del mazo se encuentren físicamente disponibles dentro de su mazo desde el comienzo y durante todo el torneo.

No se permite sustituir, retirar, o mantener cartas fuera del mazo por motivos de valor monetario, estado de conservación o cualquier otra razón personal o comercial. Todas las cartas del mazo deben estar físicamente presentes en la baraja presentada a los oponentes y jueces durante todo el evento competitivo.

Si un juez determina que una o más cartas registradas no están físicamente presentes en el mazo del jugador durante cualquier revisión o situación del torneo, se aplicarán penalizaciones conforme a lo estipulado bajo Problema con el Mazo o Problema con la Lista de Mazos según corresponda, pudiendo escalar hasta la Descalificación en caso de considerar que hubo intención de engaño.

Esta regla no aplica para las cartas de Doble Vista (lesee regla 712.7 y 713)

Ejemplo práctico:

Si un jugador registra en su lista oficial cartas de alto valor monetario, estas deben estar físicamente en el mazo durante cada juego. No está permitido argumentar que las cartas "están disponibles" pero guardadas en otro lugar (por ejemplo, carpeta de colección o inventario personal). La ausencia física de dichas cartas en el mazo presentado será considerada una infracción y sancionada acorde a las normas establecidas.

Cartas Marcadas – Advertencia

Esta penalización se aplica cuando cartas o fundas en el mazo de un jugador presentan inconsistencias que permiten distinguirlas claramente mientras están en la biblioteca u otras zonas ocultas del juego. Ejemplos específicos de cartas marcadas incluyen, pero no están limitados a:

- Marcas visibles por desgaste significativo.
- Rayones o marcas hechas por uñas.
- Decoloraciones evidentes.
- Esquinas dobladas, rotas o maltratadas.
- Curvatura notoria y distinguible, particularmente común en cartas foil.

Resolución:

- El jugador deberá reemplazar inmediatamente las cartas o fundas marcadas por versiones equivalentes en buen estado, o utilizar fundas opacas nuevas que oculten efectivamente las marcas identificadas.
- Si el jugador no cuenta con reemplazos adecuados durante el torneo, las cartas afectadas deberán sustituirse temporalmente por cualquier combinación de cartas básicas permitidas (Llanura, Isla, Pantano, Montaña, Bosque) o por la carta "Desperdicios" (Wastes).
- Debido a que la lista del mazo se modifica temporalmente para ajustarse a esta situación, la penalización aplicada será una Omisión de Turno en lugar de una simple advertencia.
- Esta modificación temporal podrá revertirse posteriormente sin penalización adicional si el jugador consigue cartas adecuadas de reemplazo durante el torneo.

Impedimento del Torneo – Advertencia

Esta penalización se aplica cuando un jugador genera un retraso específico y evitable en la progresión del evento, causando un consumo adicional e innecesario de recursos del torneo.

Ejemplos comunes incluyen, pero no se limitan a:

- Dejar excesiva basura, desorden o materiales personales en la mesa o área de juego después de concluir una ronda.
- No cumplir oportunamente las solicitudes legítimas realizadas por oficiales o jueces del torneo (por ejemplo, solicitud de retirarse de la mesa o área específica).
- No proporcionar puntualmente los resultados del match al finalizar la ronda.

Los jugadores deben colaborar activamente para mantener el flujo correcto del evento y atender oportunamente todas las indicaciones del personal del torneo.

Conducta Antideportiva**Conducta Antideportiva Menor – Omisión de Turno**

Esta penalización aplica en situaciones donde el comportamiento de un jugador afecta negativamente la integridad del ambiente competitivo o genera situaciones incómodas o injustas para otros participantes, pero sin alcanzar niveles graves.

Ejemplos claros de conducta antideportiva menor incluyen, pero no se limitan a:

- Uso excesivo y deliberado de lenguaje vulgar, profano o inapropiado. (Nota: Una advertencia informal por parte del juez antes de aplicar esta penalización puede ser apropiada si el jugador no parece consciente del impacto negativo de su lenguaje.)
- Exigir inapropiadamente o con insistencia injustificada que un juez imponga penalizaciones al oponente.
- Apelar directamente al Juez Principal sin esperar a que el juez de piso haya emitido previamente una resolución.
- Seguir intentando influir sobre las decisiones o acciones del juego después de que otros jugadores hayan manifestado claramente su intención de continuar con la partida.
- Mentir deliberadamente o exagerar sobre posibles respuestas para impedir que otro jugador pueda pausar el tiempo ante un bucle claramente definido o una condición de victoria confirmada. Esto incluye generar situaciones ficticias para manipular el uso del tiempo individual.

Reducción posible:

En casos específicos, esta penalización puede reducirse a una Advertencia en lugar de una Omisión de Turno si el juez determina claramente que:

- El jugador actuó principalmente por desconocimiento o ignorancia sobre las consecuencias de sus acciones.
- El jugador muestra un arrepentimiento genuino y rápido por sus acciones.
- El impacto negativo en el resto de los jugadores ha sido mínimo.

Aún con esta reducción, es importante que el juez informe explícitamente al jugador que penalizaciones posteriores por conductas similares escalarán obligatoriamente conforme a las reglas estándar del IPG.

Última actualización: 25 de Agosto de 2026 V1.3.2