



FAIR PLAY GUIDE

1

NO GANES HACIENDO PERDER EL TIEMPO DE LOS OTROS JUGADORES

Utilizar acciones que consuman tiempo sin aportar una ventaja real dentro de la partida, con la intención de agotar deliberadamente el tiempo de otro jugador, se considera conducta antideportiva. El Commander Time se diseñó para hacer los torneos más eficientes y garantizar oportunidades de juego más justas para todos.

2

GANAR CON HONOR, LOS PACTOS SE HONRAN, LOS SOBORNOS, NO

Los acuerdos y la política son parte del Commander. Honra tus pactos, construye credibilidad y prepara tu estrategia en la mesa: con los que juegas hoy, es posible que juegues mañana. Ofrecer dinero, premios, compensaciones o beneficios a cambio de una decisión o resultado no lo es, y es una conducta sancionable en el reglamento.

3

JUEGA CONTRA LA MESA, NO CONTRA LA PERSONA

Tus decisiones deben responder al juego. Commander es un juego social y político: beneficiar o afectar a otro jugador debe estar basado en las acciones, estrategias y circunstancias propias del juego y del torneo, nunca en rencores, conflictos personales o situaciones externas al torneo.

4

LAS DECISIONES FINALES DE LOS JUGADORES MERECEN RESPETO

Negociar y convencer es parte de Commander. Usa la diplomacia, cuando consideres que una posible jugada no beneficia a la mesa o a tu estrategia, pero una vez tomada, respétala, incluso si consideras que no fue la mejor acción. La jugada y las partidas terminan, el respeto prevalece.

5

JUEGA PARA CLASIFICAR, PERO JUEGA LIMPIO

En las primeras rondas, tus decisiones responden principalmente a lo que sucede en tu mesa. Conforme avanza el torneo, tu posición en la clasificación y los resultados que necesitas pueden formar parte legítima de tu estrategia. Jugar buscando el resultado que favorezca tus posibilidades de clasificación es válido cuando existe una razón estratégica real, siempre dentro de las reglas y respetando los anteriores principios.

El Rol del Juez: Intervenir ante posibles faltas al reglamento, conductas antideportivas o acciones que puedan comprometer la integridad del torneo. Un juez determina si una acción infringe las reglas, no si una decisión estratégica fue correcta.