

Reglas Oficiales de Torneos

Última actualización 9 de Noviembre de 2005

1. Introducción

Las Reglas Oficiales de Torneos ayudan a mantener un sistema de juego organizado justo y consistente para cada jugador de Mitos y Leyendas. A fin de mantener este sistema de torneos, tanto jueces como jugadores deben tratarse mutuamente de forma respetuosa, siguiendo estas reglas y la intención con la que fueron creadas. Los asistentes a eventos de Mitos y Leyendas que cometan alguna infracción relacionada con este documento recibirán la sanción respectiva descrita en el Manual Oficial de Conducta.

1.1. Personas inhabilitadas para participar en eventos.

Cualquier persona puede participar en un evento de Mitos y Leyendas, excepto los siguientes:

- El organizador del evento.
- El juez jefe y todos los demás jueces del evento.
- Personal encargado de la operativa del evento.
- Jugadores suspendidos por la Dirección Juego Organizado (DJO).
- Empleados de Salo S.A. y parientes directos.
- Antiguos empleados de Salo S.A. que hayan dejado de trabajar hace menos de 30 días desde la realización del evento. Además, antiguos empleados no pueden participar en eventos de lanzamientos hasta transcurridos 6 meses desde su último día de trabajo.
- Empleados de compañías responsables del Juego Organizado en una región determinada. Por ejemplo, empleados de Necrotower, Amigo Spiel, Domo-Sur, etc.
- Testeadores y consultores de una edición determinada no pueden jugar en torneos de lanzamientos de esa edición.
- Otros jugadores cuya participación esté específicamente prohibida en las cláusulas de determinados eventos. Por ejemplo, jugadores que ya estén clasificados para el Torneo Nacional no pueden participar en Torneos Premier.

1.2. Materiales de Torneos Necesarios

Para participar en un evento de Mitos y Leyendas, un jugador debe traer consigo:

- Un número de jugador único y válido. Los jugadores nuevos deben inscribirse en su primer torneo. Cada jugador sólo puede tener un número de jugador válido.
- Cualquier material especificado para un tipo de torneo, como un mazo previamente armado en un torneo de mazo construido.

1.3. Apuestas.

Los jueces, jugadores y asistentes al evento no pueden apostar respecto de cualquier resultado dentro del torneo.

1.4. Publicación de Información.

Salo S.A. se reserva el derecho de publicar información de eventos como el contenido del mazo de un jugador así como reportes, fotografías o grabaciones de video de cualquier torneo oficial de Mitos y Leyendas. Los organizadores de torneos también están autorizados a publicar esta información.

De la misma manera, Salo S.A. se reserva el derecho de publicar listados de jugadores sancionados y/o suspendidos.

1.5. Actualización de Documentos.

Salo S.A. se reserva el derecho de alterar este documento, así como también se reserva el derecho a interpretar, modificar, clarificar o publicar cambios oficiales a estas reglas sin previo aviso.

Todos los documentos oficiales de Mitos y Leyendas pueden encontrarse en www.myl-online.com.

2. Responsabilidades en un Torneo.

2.1. Conocimiento de Reglas.

Tanto jueces, organizadores y jugadores en un evento oficial son responsables de conocer y estar al día respecto de todos los documentos oficiales de Mitos y Leyendas. La lista de documentos oficiales es la siguiente:

Reglas Oficiales de Torneos
Manual Oficial de Conducta
Documento Actualizado de Reglas
Manual Oficial de Mitos y Leyendas

2.2. Responsabilidades del Organizador del Torneo.

El Organizador del Torneo es el responsable final de todas las operaciones dentro de un torneo. Las responsabilidades del organizador del torneo incluyen, pero no se limitan a, las siguientes:

- Seleccionar la ubicación del evento.
- Proveer todos los materiales necesarios para realizar el evento (como mazos y sobres para torneos de lanzamiento).
- Mantener un registro de todos los torneos que ha realizado en los últimos 6 meses.
- Reportar a la DJO los resultados de cada evento que realice dentro de 7 días luego de transcurrido el evento.
- Asignar cargos dentro de los jueces (juez jefe, scorekeeper, etc).
- Publicitar el evento con la suficiente anticipación.

2.3. Responsabilidades de los Jugadores.

Las responsabilidades de los jugadores incluyen, pero no se limitan a, las siguientes:

- Los jugadores deben obedecer las interpretaciones y guías de juego establecidas por la DJO, el juez jefe y otros jueces del evento.
- Los jugadores deben comportarse en una manera respetuosa en todo momento.
- Los jugadores que discutan o desobedezcan las instrucciones del juez jefe o de otros jueces del evento están sujetos a las respectivas sanciones establecidas en el Manual Oficial de Conducta.
- Los jugadores están sujetos a las sanciones respectivas incluso si un juez estuvo presente en la ronda en la que se realizó la infracción.
- Los jugadores no están autorizados a perdonar sanciones a sus oponentes. Cada juez debe asegurar que se apliquen todas las sanciones correspondientes.
- Los jugadores son responsables de verificar cualquier discrepancia en su historial de ranking. Si un jugador cree que existe una anomalía en su ranking, debe enviar un mail a staffmyl@saloc.cl informando de la situación.

Cualquier jugador que no cumpla con estas responsabilidades queda sujeto a una revisión de su membresía como jugador por parte de la DJO. Salo S.A. se reserva el derecho de suspender o revocar la membresía de un jugador sin previo aviso.

2.4. Responsabilidades de Espectadores y Prensa.

Se espera que tanto espectadores como prensa presente permanezcan en silencio durante el transcurso de las rondas del torneo, y no les está permitido comunicarse con los jugadores de ninguna manera mientras las rondas están en progreso. Cualquier petición debe realizarse a través de un juez. De la misma manera, si algún espectador o prensa cree haber observado alguna infracción de reglas debe informar a un juez, pero no interferir con el transcurso de la ronda.

2.5. Responsabilidades de los Jueces.

Los jueces son responsables de impartir reglas de manera justa e imparcial, y de asistir al Juez Jefe y otros encargados del torneo en cualquier área en la que sea necesaria para asegurar el buen desarrollo del torneo. Los jueces deben ser responsables también de tomar cualquier acción respecto a una infracción que hayan notado o a la cual hayan sido avisados.

2.6. Responsabilidades del Juez Jefe.

Los torneos oficiales de Mitos y Leyendas requieren la presencia física de un Juez Jefe para resolver disputas, interpretar reglas, asignar sanciones, y tomar otras decisiones oficiales. El Juez Jefe es responsable de reportar todas las infracciones y descalificaciones a la DJO, ya sea directamente o a través del reporte de torneos.

El Juez Jefe y el Organizador de Torneos pueden ser, pero no necesariamente tienen que ser la misma persona. El Juez Jefe es la autoridad final en cualquier torneo oficial de Mitos y Leyendas.

2.7. Apelaciones al Juez Jefe.

Si un jugador no está de acuerdo con la decisión de un juez, puede apelar al Juez Jefe. Éste tiene la autoridad para anular la decisión de cualquier otro juez. La decisión del Juez Jefe es final.

2.8. Tiempo usado en la aplicación de reglas.

Si un juez usa más de un minuto en decidir un problema de reglas, puede extender el tiempo de la partida de la manera adecuada. El tiempo extra debe ser informado claramente y registrado inmediatamente por el juez.

3. Formatos de Torneo.

Los siguientes formatos de torneos son oficiales en eventos de Mitos y Leyendas.

- Segunda Era: Ragnarok
- Imperio
- Bloque Anual

4. Nuevos Lanzamientos.

Las siguientes ediciones serán lanzadas durante el período 2005-2006. El uso de cartas de estas ediciones es autorizado en torneos a contar de las siguientes fechas.

- *Barbarie* Oficial a contar del 22 de octubre de 2005
- *Reino de Acero* Oficial a contar del 11 de marzo de 2005

En el caso de torneos de lanzamiento, las nuevas ediciones son oficiales antes de estas fechas. Estas fechas están sujetas a cambio. Para mayor detalle, visita www.myl-online.com.

5. Mecánicas Generales de Torneo.

5.1. Estructura de la Ronda.

El número de partidas requerido por ronda en un torneo de Mitos y Leyendas es tres.

Las partidas que terminan en empate no cuentan para la cantidad de partidas por ronda. La ronda debe continuar hasta que se determine el ganador de entre tres partidas o se alcance el límite de tiempo.

5.2. Barajar cartas.

Al barajar cartas, debe hacerse de manera que la cara de las cartas no pueda verse. Independientemente del método utilizado, los mazos de cada jugador deben estar suficientemente barajados. Cada vez que un jugador baraja su mazo, debe presentarlo a su oponente para que decida barajarlo y/o cortarlo. Los jugadores pueden solicitar que un juez baraje sus cartas en vez de sus oponentes, aunque esta solicitud será respondida a discreción del juez. Al presentar el mazo a sus oponentes, los jugadores establecen que sus mazos están correctamente armados, suficientemente barajados, y de acuerdo con las reglas del formato de juego.

Luego de que los mazos han sido presentados y aceptados, cualquier jugador que crea que su oponente no ha hecho un esfuerzo razonable para conseguir una aleatoriedad necesaria en su mazo debe notificar a un juez. El Juez Jefe tiene la autoridad final para determinar si un mazo ha conseguido la suficiente aleatoriedad. También tiene la autoridad para determinar si un jugador se ha esforzado razonablemente para conseguir la aleatoriedad de su mazo. Si el Juez Jefe decide que el mazo no tiene suficiente aleatoriedad o que el jugador no ha hecho un esfuerzo razonable para conseguir la aleatoriedad de su mazo, el jugador quedará sujeto a las respectivas sanciones establecidas en el Manual de Conducta.

Una vez que los jugadores terminan de barajar y/o cortar los respectivos mazos de sus oponentes, las cartas regresan a sus dueños. Si el oponente ha barajado el mazo del jugador, éste tiene el derecho de hacer un corte final.

5.3. Tardanza.

Los jugadores deben estar sentados en sus puestos al comienzo de cada ronda. Los jugadores que lleguen a sus puestos después del comienzo de la ronda están sujetos a las sanciones por tardanza establecidas en el Manual Oficial de Conducta. Los jugadores que no hayan avisado a un juez de su tardanza serán eliminados del torneo al finalizar la ronda.

5.4. Límite de Tiempo por Ronda.

El mínimo de tiempo para cada ronda en un torneo es de 40 minutos.

Los siguientes límites de tiempo se **recomiendan** para cada ronda en un torneo:

- Para torneos de mazo sellado: 30 minutos.
- Para rondas de play-off: 50 minutos.
- Final en torneo: Sin límite de tiempo.

5.5. Límite de Tiempo Previo a la Ronda.

Antes de cada juego, los jugadores tienen 3 minutos para barajar sus mazos y presentarlos a sus oponentes para que lo corten y/o barajen.

Cuando se realiza una revisión de mazos, los jugadores cuyos mazos están siendo revisados reciben una cantidad de tiempo extra igual al tiempo utilizado en la revisión de sus mazos.

5.6. Límite de Tiempo para barajar durante la Ronda.

Se permite una cantidad de tiempo razonable para cada vez que se baraje un mazo o se realice una búsqueda de cartas dentro de un mazo. Los jugadores disponen de 30 segundos para realizar búsquedas simples. A discreción del juez, se permite un tiempo mayor para realizar búsquedas más complejas.

Si un juez determina que el tiempo utilizado por un jugador es excesivo, éste queda sujeto a las sanciones previstas en el Manual Oficial de Conducta.

5.7. Regla de Partir o Robar.

Para la primera partida de una ronda, el ganador de un método aleatorio (como lanzar una moneda o un dado) elige entre jugar primero y no robar cartas en su Fase Final o jugar segundo. El ganador debe declarar esta elección antes de mirar su mano. Si no establece ninguna elección, debe asumirse que parte primero. El jugador que parte primero no roba cartas en su Fase Final. Luego, se continúa el mismo procedimiento de juego de acuerdo a las reglas establecidas en el Manual Oficial.

Luego de cada partida en una ronda, el perdedor de esa ronda (incluso si la pérdida de partida fue debido a una infracción) decide si jugar primero en la siguiente partida o jugar segundo. Si la partida terminó en un empate, el jugador que decidió en esa partida decide nuevamente.

5.8. Procedimiento Previo al comienzo de cada partida.

El procedimiento que se realiza antes de cada partida se encuentra establecido en el Manual Oficial de Mitos y Leyendas.

5.9. Procedimiento de Final de Ronda.

Si el límite de tiempo se alcanza antes de que se determine el ganador de la ronda, el jugador activo (definido en el Manual Oficial) continúa la partida hasta terminar su turno, finalizando la partida independientemente de los turnos adicionales que se pudieran jugar por efectos, y avisa a un juez para que determine el resultado.

Si un juez asigna una extensión de tiempo, el procedimiento de final ronda se aplica cuando concluye la extensión de tiempo.

5.10. Determinar el Ganador de una Ronda.

En torneos de modalidad suizo, el jugador que haya ganado la mayor cantidad de partidas es el ganador de la ronda. Si ambos jugadores tienen la misma cantidad de partidas ganadas, la ronda es un empate.

En torneos de eliminación directa, las rondas no pueden terminar en empate. Una vez concluido el procedimiento de final de ronda, el jugador que haya ganado la mayor cantidad de partidas es el ganador de la ronda. Si luego de esto aún no existe un ganador, la ronda debe continuar hasta que haya un jugador que tenga más victorias que el otro.

5.11. Conceder Partidas o Rondas.

Los jugadores pueden conceder una partida o ronda en cualquier momento teniendo en consideración las siguientes reglas. La partida o ronda concedida es registrada como derrota para el jugador que concede. Si un jugador se rehúsa a jugar, se debe asumir que ese jugador ha concedido la ronda.

Las siguientes acciones están prohibidas:

- Ofrecer o aceptar sobornos o divisiones de premios a cambio de la victoria, derrota, concesión, abandono o empate de una partida o ronda.

- Intentar determinar el ganador de una partida o ronda usando un método aleatorio, como tirar un dado o lanzar una moneda.

Los jugadores que realicen estas acciones estarán sujetos a las sanciones previstas en el Manual Oficial de Conducta.

Los jugadores están autorizados a compartir premios que hayan ganado como lo deseen, siempre y cuando ese reparto no ocurra como consecuencia de una victoria, derrota, concesión, abandono o empate acordado de una partida o ronda.

5.12. Retirarse de un Evento.

Los jugadores que decidan retirarse de un evento deben informar al scorekeeper antes de que se realicen los emparejamientos para la siguiente ronda. Los jugadores que se retiren del evento después del emparejamiento recibirán una derrota completa y serán removidos del torneo luego de esa ronda. Los jugadores que no están presentes durante una o más rondas son removidos del torneo.

5.13. Empate Acordado.

Los jugadores pueden de mutuo acuerdo empatar en cualquier momento durante el transcurso de la ronda antes de que se entreguen los resultados de la ronda. Este acuerdo no debe ser considerado como una infracción, salvo que cumpla con las acciones establecidas en el punto 5.11.

5.14. Tomar Notas.

Los jugadores no están autorizados a tomar notas durante un evento de Mitos y Leyendas.

En torneos de Booster Draft, los jugadores y asistentes no están autorizados a tomar notas. Los jugadores no pueden referirse a notas externas durante las rondas. Esto incluye notas de rondas previas de ese día.

Las cartas que se utilizan en un torneo no pueden tener texto en la cara diferente de firmas o modificaciones artísticas. Estas modificaciones no pueden oscurecer el arte de forma que la carta no pueda ser reconocida. Si el Juez Jefe considera que las modificaciones a la carta son notas externas, el propietario del mazo estará sujeto a las sanciones previstas en el Manual Oficial de Conducta.

5.15. Aparatos Electrónicos.

El Juez Jefe o el Organizador del Torneo puede prohibir el uso de aparatos electrónicos encendidos, como celulares, auriculares, etc.

6. Reglas Relativas a las Cartas en Torneo.

6.1. Cartas Permitidas.

Las cartas en los mazos de los jugadores deben ser originales. No se acepta el uso de cartas falsificadas.

6.2. Interpretación de Cartas.

Las cartas se interpretan de acuerdo a su texto de juego, salvo en los casos en que esa carta tiene una aclaración o errata en el Documento Actualizado de Reglas. Durante los torneos, el texto oficial es la versión más actual de la carta o el texto en el Documento Actualizado de Reglas si esa carta posee una aclaración o errata.

Los jugadores no pueden usar errores u omisiones en el Documento Actualizado de Reglas para perturbar un torneo o abusar de las reglas de cualquier otra manera.

El Juez Jefe es la autoridad final respecto a interpretaciones de cartas, y puede sobrescribir el Documento Actualizado de Reglas si un error es descubierto.

6.3. Altura de las Cartas.

Los jugadores deben mantener sus cartas sobre el nivel de la superficie de la mesa en todo momento.

6.4. Uso de Cartas Ficha.

El uso de cartas ficha está prohibido excepto en las siguientes condiciones:

- Si una carta se daña accidentalmente o el uso excesivo hace que se desgaste durante el torneo actual, el juez puede proveer una ficha de esa carta, o exigir el uso de protectores para todo el mazo, bajo su criterio.
 - Si una carta sacada de un producto sellado para uso en un Torneo de Mazo Sellado o Booster Draft tiene errores de impresión, corte o cualquier otro daño que haga que la carta esté marcada, el juez puede proveer una ficha de esa carta, bajo su criterio.
-

Los jugadores no están autorizados a crear cartas ficha. Cuando un juez crea una carta ficha, es incluida en el mazo del jugador. La carta original debe mantenerse disponible durante la ronda. Cuando la carta ficha esté en juego, se debe reemplazar por la carta original. Cuando la carta original salga del juego, se debe reemplazar por la carta ficha. Este sistema permite que el oponente sea capaz de identificar claramente la carta que está siendo utilizada como ficha.

El término "ficha" incluye, pero no se limita a, cartas falsificadas o cualquier carta que no es una carta genuina de Mitos y Leyendas. Los jugadores que utilicen cartas falsificadas están sujetos a las sanciones previstas en el Manual Oficial de Conducta, y a las acciones legales que Salo S.A. pueda tomar contra ellos.

6.5. Protectores de Cartas.

Los jugadores pueden utilizar protectores de cartas en sus mazos. Si un jugador decide usar protectores de cartas, todas las cartas del mazo de ese jugador deben ser colocadas en los protectores de la misma manera. Si los protectores tienen hologramas o ilustraciones, éstos deben estar orientados en el mismo sentido. Todos los protectores deben ser del mismo tipo, tamaño y color.

Una vez que comienza una ronda, un jugador puede solicitar que un juez revise los protectores de su oponente. El juez puede desautorizar el uso de protectores si considera que se encuentran marcados, dañados, o se encuentren en una condición que interfiera con el juego. Para evitar confusión, se pueden utilizar protectores de cartas para marcar la carta de un jugador que esté en la zona de juego de un oponente.

6.6. Marcadores de Juego.

Los marcadores de juego, como cartas fichas o recordatorios de algún efecto de juego, no pueden ser cartas que tengan el mismo retiro que las cartas del mazo de un jugador si ese jugador no está usando protectores. Si el mazo tiene protectores, los marcadores de juego no pueden tener protectores del mismo diseño que el mazo del jugador.

En el caso de un recordatorio de efecto de juego, se permite que los jugadores tomen notas, siempre y cuando ese jugador pida autorización a un juez. De cualquier manera, esas notas deben referirse específicamente a ese efecto de juego. El juez es la autoridad final para decidir si una nota no corresponde a los parámetros establecidos.

Los marcadores de juego no pueden colocarse en un lugar que obstruya la zona de juego de un jugador. Cualquier juez puede prohibir el uso de marcadores de juego que causen confusión respecto al estado del juego o que sean ofensivos en alguna manera.

6.7. Revisiones de Mazo.

Para cualquier evento, la DJO recomienda realizar revisiones de mazo, y que un mínimo del 10% del total de mazos sea revisado durante el transcurso del torneo.

7. Infracciones en un Torneo.

7.1. Engaño.

El engaño, en cualquiera de sus formas, no es tolerado en los eventos de Mitos y Leyendas. El Juez Jefe es responsable de revisar todos los reclamos de engaño, y si determina que un jugador ha cometido engaño, ese jugador está sujeto a las sanciones establecidas en el Manual Oficial de Conducta.

El engaño incluye, pero no está limitado a, las siguientes acciones intencionales:

- Recibir o entregar asistencia externa.
 - Observar el frente de las cartas de un oponente mientras se baraja o se corta ese mazo.
 - Acuerdo para alterar el resultado de una partida o ronda.
 - Malinterpretar cartas o reglas.
 - Usar cartas y/o protectores marcados.
 - Robar cartas extra.
 - Manipular el mazo propio o de un oponente a fin de alterar qué cartas serán robadas por ese jugador.
 - Ralentizar la duración de un turno a fin de tomar ventaja del límite de tiempo.
 - Mal utilizar información pública, como totales de puntos, estadísticas de cartas en juego, número de cartas en un mazo, etc.
 - Entregar información falsa o engañosa a un juez del torneo.
-

7.2. Conducta Antideportiva.

La conducta antideportiva es inaceptable y no será tolerada en ningún momento. Los jueces, jugadores, espectadores y todos los demás asistentes de un evento deben comportarse de manera cortés y respetuosa. La conducta antideportiva incluye, pero no está limitada a, usar garabatos, discutir y/o actuar de manera beligerante y ofensiva, amenazar o desobedecer instrucciones entregadas por un juez del torneo. Toda acción que se considere conducta antideportiva está sujeta a las sanciones establecidas en el Manual Oficial de Conducta.

7.3. Juego Lento.

Los jugadores deben jugar su turno en un tiempo adecuado independiente de la complejidad de la situación de juego. Jugar demasiado lento o ralentizar el juego es inaceptable. Si un juez determina que un jugador está jugando lento, ese jugador está sujeto a las sanciones establecidas en el Manual Oficial de Conducta.

7.4. Cartas Marcadas.

Los jugadores son responsables de asegurar que sus cartas y/o protectores no estén marcados. Una carta se considera marcada si contiene un elemento que haga posible identificar esa carta sin ver el frente de ésta, incluyendo rasguños, decoloración, dobleces, etc.

Si el mazo de un jugador tiene protectores, éstos se consideran parte de las cartas, por lo que éstas deben analizarse dentro de los protectores para determinar si se encuentran marcadas. Los jugadores deben tener cuidado al poner sus cartas en protectores, junto con barajar sus mazos y protectores, para evitar la posibilidad de marcar cartas con un patrón identificable.

Si una carta se encuentra cortada de manera diferente a las cartas del mazo de un jugador, ésta se considera marcada a menos que todo el contenido del mazo se coloque en protectores completamente opacos.

Si una carta que se encuentra cortada de manera diferente hace que el protector se destaque de los demás, ese protector se considera marcado.

El Juez Jefe es la autoridad final para determinar si una carta o serie de cartas en el mazo de un jugador están marcadas.

8. Reglas Generales de Torneos de Mazo Construido.

Estas reglas se aplican a todos los torneos de Mazo Construido.

8.1. Tamaño del Mazo.

Los mazos de Mitos y Leyendas en torneos de Mazo Construido deben tener exactamente cincuenta cartas.

El mazo de un jugador no puede contener más de 3 cartas con el mismo título, teniendo en consideración su título en español.

8.2. Versiones Anteriores de Cartas Legales.

Los jugadores pueden usar versiones anteriores de cartas si esa carta aparece en las ediciones legales para el respectivo formato de torneo. El texto de esa carta corresponde a la versión más actual de esa carta o a la clarificación o errata correspondiente en el Documento Actualizado de Reglas.

8.3. Construcción de Mazos en Formato Segunda Era: Ragnarok.

Los mazos de Segunda Era: Ragnarok pueden contener cartas de todas las ediciones y extensiones de Mitos y Leyendas, junto con todas las cartas promocionales de esas ediciones y extensiones, con las excepciones establecidas más abajo. Las nuevas ediciones son legales en este formato de acuerdo a la sección 4 de este documento.

El uso de las siguientes ediciones no está autorizado en torneos de formato Segunda Era: Ragnarok:

- *El Reto*
 - *Mundo Gótico*
 - *La Ira del Nahual*
 - *Ragnarok*
 - *Espíritu del Dragón*
 - *La Cofradía*
-

En torneos de Segunda Era: Ragnarok, el mazo de un jugador no puede contener más de una carta con el mismo título, teniendo en consideración su título en español.

8.4. Construcción de Mazos en Formato Imperio.

El uso de las siguientes ediciones está autorizado en torneos de formato Imperio:

- *Hijos de Daana – Tierras Altas (abandona el formato el 11 de marzo de 2005)*
- *Dominios de Ra – Encrucijada*
- *Guerrero Jaguar – Vendaval*
- *Barbarie*
- *Compendium II Era*
- *Reino de Acero (entra al formato el 11 de marzo de 2005)*

Con el lanzamiento de cada edición, el bloque (la edición y su extensión) más antiguo abandona el formato de acuerdo a la sección 4 de este documento.

Ejemplo: *Barbarie* entró al formato cuando el uso de sus cartas fue autorizado en torneos oficiales. Al mismo tiempo, el bloque *Helénica* abandonó el formato Imperio, dos años después de su lanzamiento.

Las siguientes cartas están prohibidas en torneos de formato Imperio:

- Lanzadera de Atl
- Nuh

Además, las siguientes cartas pueden utilizarse en torneos de Formato Imperio:

- Anubis
- Tótem de Guanaco
- Kain
- Descubrir al Zorro
- Hidromiel
- Espada Real
- Stribog
- Thor
- Hodur
- Dragón Medieval

El uso de cartas promocionales está autorizado, siempre y cuando esas cartas correspondan a alguno de los bloques legales para el formato.

8.5. Construcción de Mazos en Formato Bloque Anual 2005.

La DJO promueve también el formato bloque anual 2005. Este bloque consiste de las ediciones y productos especiales lanzados durante el año 2005.

El uso de las siguientes ediciones está autorizado en torneos de formato Bloque Anual 2005:

- *Guerrero Jaguar – Vendaval*
- *Barbarie*

Además, las siguientes cartas pueden utilizarse en torneos de Bloque Anual 2005:

- Anubis
- Tótem de Guanaco
- Kain
- Descubrir al Zorro
- Hidromiel
- Espada Real
- Stribog
- Thor
- Hodur
- Dragón Medieval

El uso de cartas promocionales está autorizado, siempre y cuando esas cartas correspondan a alguno de los bloques legales para el formato.

8.6. Registro de Mazos.

El Juez Jefe o el Organizador del Torneo pueden solicitar que los jugadores inscriban sus mazos al comienzo del torneo. El registro de mazo debe contener la composición original de cada mazo. Una vez que un juez reciba la hoja de registro de mazo de un jugador, ese mazo no puede ser alterado. El fallo en registrar correctamente el mazo está sujeto a las sanciones previstas en el Manual Oficial de Conducta.

8.7. Torneos de Varios Días.

La lista de cartas y ediciones que son legales el primer día de un torneo de varios días es legal también para los siguientes días de ese torneo. De la misma manera, la lista de cartas ediciones que no sean legales el primer día de un torneo de varios días son ilegales también para los siguientes días de ese torneo

Ejemplo: La edición Barbarie es legal para torneos de formato Imperio el día 22 de Octubre de 2005. Si un torneo comienza el día 21 de Octubre, las cartas de Barbarie no son legales para torneos de formato Imperio en ninguno de los demás días que dure el evento.

9. Reglas Generales de Torneos de Mazo Sellado.

Estas reglas se aplican a todos los Torneos de Mazo Sellado.

9.1. Registro de Mazos.

El Juez Jefe o el Organizador del Torneo pueden solicitar que los jugadores inscriban en su Hoja de Registro de Mazos todas las cartas que reciben en un Torneo de Mazo Sellado. Una vez que las cartas están registradas, los jugadores disponen de un tiempo limitado para construir sus mazos antes de que comiencen las rondas. Las cartas que el jugador no utiliza en su mazo no pueden utilizarse en el transcurso del torneo.

9.2. Uso de Cartas en Torneos de Mazo Sellado.

Las cartas usadas en torneos de Mazo Sellado deben ser las entregadas directamente por el Organizador del Torneo. Este producto debe ser nuevo y sellado. Cada jugador debe recibir la misma cantidad y tipo de producto que los demás jugadores del torneo. Por ejemplo, si un jugador recibe dos sobres de *Barbarie* y un mazo experto de *Barbarie*, todos los jugadores deben recibir dos sobres de *Barbarie* y un mazo experto de *Barbarie*.

Los jugadores sólo pueden usar las cartas que reciben o draftean en un torneo de Mazo Sellado, y cualquier otra carta que reciban directamente de los jueces u Organizador del Torneo. Los jugadores no pueden cambiar las cartas que reciben en un torneo de Mazo Sellado por cualquier otra carta, incluso si el reemplazo es una copia de la carta. Si la carta está dañada o se considera marcada, los jugadores deben actuar de acuerdo a lo establecido en la sección 7.4 de este documento.

9.3. Cartas o Sobres Anormales.

Los jugadores que reciban una cantidad anormal de cartas en un mazo o sobre, deben informar al Juez Jefe, que puede reemplazar el mazo o sobre a su discreción en consulta con el Organizador del Torneo. El Juez Jefe toma la decisión final.

Si un jugador recibe una carta marcada, el Juez Jefe puede reemplazar esa carta con una carta ficha, bajo su discreción.

Salo S.A. o el Organizador de Torneos no garantizan una distribución específica de cartas o de frecuencias dentro de un sobre o mazo en particular.

9.4. Abandono Previo al Inicio del Evento.

Una vez que un jugador en un Torneo de Mazo Sellado recibe producto, no puede retirarse del evento antes del inicio de la primera ronda. El jugador que no respete esta regla recibirá una derrota completa en la hoja de registros de torneo y será expulsado del torneo.

9.5. Construcción de Mazos en Torneo de Mazo Sellado.

Antes de que comience el torneo, cada jugador recibe una cantidad determinada de producto sellado. Si se utiliza Hoja de Registro de Mazo, los jugadores tienen 20 minutos para registrar las cartas que recibe. Cada jugador luego construye un mazo de 50 cartas, en un tiempo máximo de 30 minutos.

Los jugadores deben registrar cada una de las cartas que reciben, junto con registrar las 50 cartas que utilizarán para el torneo. Los jugadores que no respeten esta regla están sujetos a las sanciones establecidas en el Manual Oficial de Conducta.

9.6. Intercambio en Mazos Sellados.

Algunos torneos de Mazo Sellado pueden requerir que se realice un Intercambio en Mazos Sellados. En éste, los jugadores no juegan con las cartas que reciben. En vez de eso, los productos sellados, junto con la Hoja de Registro de Mazo, se entregan a cada jugador en el evento. Los jugadores abren el producto y registran el contenido en la Hoja de Registro de Mazos. Este proceso se denomina "Registro de Producto", y tiene un tiempo límite de 20 minutos. Luego, los jueces retiran el producto y la hoja de registro de mazo, y se publica un orden nuevo de asientos, donde cada jugador recibe el producto al azar. Es perfectamente posible que un jugador reciba el mismo producto que inscribió anteriormente. Luego, los jugadores tienen 30 minutos para construir un mazo de 50 cartas y registrarlo en la Hoja de Registro de Mazo.

9.7. Reglas Generales en Torneos Booster Draft.

Para los torneos de Booster Draft, se recomienda un mínimo de ocho jugadores, y un número par de éstos.

En este tipo de torneos, se les entrega a los jugadores una cantidad igual de sobres de superación de un mismo bloque. Cada jugador recibe 6 sobres de superación de Mitos y Leyendas, donde 3 deben corresponder obligatoriamente a la edición principal. Teniendo en cuenta este requerimiento, la mezcla de sobres puede ser totalmente variable.

9.7.1. Distribución de los Jugadores.

Los jugadores se ordenan aleatoriamente en mesas de draft, en lo posible 8 jugadores o el número par más cercano. Luego, el Juez del Torneo distribuye 6 sobres de superación de un bloque determinado con anterioridad. Cada jugador recibe la misma configuración de sobres.

9.7.2. Procedimiento de Draft.

A la orden del Juez del Torneo, cada jugador abre el sobre especificado por el Juez y procede a contar las cartas. Si un jugador no tiene el número apropiado de cartas, debe notificar inmediatamente al Juez, quien reemplazará el sobre. Cada jugador elige una carta del sobre y la coloca boca abajo frente a él, y luego coloca las cartas restantes boca abajo a su izquierda. Una vez acabado el tiempo designado por el Juez, éste da la señal y todas las cartas que no fueron elegidas se entregan al jugador ubicado a la izquierda. Una vez que un jugador ha retirado una carta del sobre y la coloca boca abajo frente a él, esa carta no puede regresar al sobre.

Luego de que todas las cartas del sobre fueron drafteadas, el Juez del Torneo avisará qué sobre debe abrirse ahora y draftearse de la misma manera, con la diferencia de que el procedimiento de draft se revierte y ocurre hacia la derecha. Este proceso se repite hasta que todas las cartas del sobre se draftean, el primer, tercer y quinto sobre se draftean hacia la izquierda de cada jugador, mientras que el segundo, cuarto y sexto sobre se draftean hacia la derecha de cada jugador. Los jugadores no pueden tomar nota durante un draft o durante la construcción del mazo. Los jugadores no pueden mostrar las cartas que seleccionen o el contenido del sobre que estén drafteando a otros participantes en el draft. Los jugadores no pueden enviar señales de ningún tipo a otros participantes en el draft que se relacione con cualquier información de sus elecciones o lo que le gustaría a otros que seleccionaran. Los jugadores no pueden revisar las cartas que han drafteado hasta que se complete el procedimiento de draft y se de la señal para la construcción de mazos.

9.7.3. Tiempo de Draft.

Existe un tiempo límite para el draft de acuerdo a la cantidad de cartas en cada sobre. A medida que la cantidad de cartas para seleccionar disminuya, también disminuirá el tiempo de selección. Cuando el tiempo concluye, cada jugador debe dejar inmediatamente el sobre y colocarlo boca abajo a su izquierda. Si no seleccionó carta, el Juez de Torneo elige una de esas cartas al azar y la coloca frente al jugador boca abajo. Luego, en orden, cada jugador pasa el sobre a la izquierda o derecha según corresponda.

11 cartas	:	30 segundos
10 cartas	:	30 segundos
9 cartas	:	25 segundos

8 cartas	:	25 segundos
7 cartas	:	20 segundos
6 cartas	:	20 segundos
5 cartas	:	15 segundos
4 cartas	:	15 segundos
3 cartas	:	10 segundos
2 cartas	:	10 segundos
1 carta	:	0 segundos

9.7.4. Construcción de Mazo.

Una vez realizado el Procedimiento de Draft, los jugadores tienen 30 minutos para construir un Mazo de Torneo. Cada Mazo debe tener exactamente 50 cartas, respetando las reglas de construcción de mazos.

Los jugadores pueden tener cualquier número de cartas de cada título en su Mazo Castillo. Los jugadores no están limitados a tener hasta tres cartas con el mismo título en su Mazo Castillo. Esta regla se aplica también a las cartas únicas.

10. Reglas para Torneos Oficiales.

Los Organizadores de Torneo deben seguir las reglas en esta sección al momento de organizar un torneo oficial de Mitos y Leyendas. La DJO se reserva el derecho de cancelar o invalidar un torneo oficial de Mitos y Leyendas en cualquier momento.

10.1. Número Mínimo de Participación.

Para cualquier torneo de Mitos y Leyendas, el número mínimo de participación es 8 para que ese torneo sea considerado para los rankings y ratings oficiales.

11. Reglas para Reportar Eventos.

A fin de mantener una base de puntajes actualizada y acorde a la realidad del juego, es fundamental que los Organizadores de Torneo reporten el evento de acuerdo a las siguientes reglas.

11.1. Registros de Organizador.

Los Organizadores de Torneos deben mantener un registro de todos sus eventos realizados los últimos seis meses. El registro incluye, hojas de registros de mazos, tarjetas de puntaje y hojas de sanciones.

11.2. Fecha Límite para Reportar Eventos.

Los eventos deben reportarse dentro de los siete días después de su realización. Los Organizadores que no reporten sus eventos están sujetos a la suspensión de su calidad de Organizadores. Los reportes que no se envíen dentro de los 14 días siguientes a su realización serán declarados inválidos.

11.3. Torneos Inválidos.

Los registros de un torneo declarado inválido no son considerados en los ratings y rankings de ningún jugador que haya participado de ese evento.

La DJO se reserva el derecho de declarar inválido cualquier reporte de torneo por cualquier razón, pero por lo general sólo se declararán inválidos cuando se reporten resultados fraudulentos o incorrectos, o cuando no se cumpla con la fecha límite.

11.4. Números de Jugador.

Los jugadores que participen en un torneo de Mitos y Leyendas deben tener un número válido de jugador. Este número se entrega la primera vez que un jugador participa en un torneo de Mitos y Leyendas.

11.5. Reportes de Torneo.

Los Reportes de Torneos deben recibirse dentro de las fechas límites establecidas en este documento a fin de ser considerados en el ranking oficial de Mitos y Leyendas.

Apéndice A: Sistema de Ratings y Ranking.

Rating y Ranking – no son lo mismo.

Rating es un número que muestra tu desempeño en torneos oficiales comparado con el resto de los jugadores en el mundo. Es muy similar a un promedio de notas del colegio. Ranking es donde tu rating te deja ubicado, en comparación con un grupo determinado. Por ejemplo, tu rating 1668 te deja ubicado en el lugar número 2 del ranking de Chile, pero 4 en el ranking mundial.

Conceptos importantes del Sistema ELO

Cada torneo oficial que juegas afecta a tu rating. Muchos jugadores observan cuidadosamente su rating para compararse con otros jugadores de su área, o incluso a nivel mundial. El sistema de ratings que utiliza la DJO está basado en el sistema "ELO", en donde el rating de cada jugador depende de su desempeño en cada torneo, y de los ratings de los oponentes contra los que se enfrentó. Todos los jugadores comienzan con un rating de 1600. Mientras más partidas gane ese oponente, más rápido su rating aumentará.

Existe una fórmula que se utiliza para calcular los rating que cambian después de cada partida. Ésta toma en cuenta el rating actual del jugador y el resultado del juego. Dentro de esta fórmula se encuentra el llamado "valor K". Este es el número de puntos que vale la partida. Los puntos actuales que recibe el jugador son modificados por un porcentaje de victoria (a medida que tu rating aumenta, se vuelve más difícil ganar puntos por partida). Actualmente, el valor K de los torneos normales es 8, mientras que el valor K de los eventos más grandes es 16.
