



-TORNEO DE YUGIOH-

VISIO GAMES Y MUNDO MAGYC CONVOCA A TODOS LOS JUGADORES DE YU-GI-OH TCG A PARTICIPAR EN EL TORNEO QUE SE LLEVARÁ A CABO EL **15 DE DICIEMBRE** DURANTE MUNDO MAGYC.

ESPECIFICACIONES

FORMATO: AVANZADO – LISTA VIGENTE A LA FECHA DEL TORNEO (15 DE DICIEMBRE)

- 📅 DURACIÓN DE LAS RONDAS: 35 MINS.
- 📅 HORARIO DE INSCRIPCIÓN: 10:00 A.M - 2:00 P.M (SE LLEVARÁN A CABO RETAS DURANTE LAS INSCRIPCIONES)
- 📅 HORARIO DE INICIO DEL TORNEO: 2:00 P.M (SE INICIARÁ DE FORMA PUNTUAL)
- 📅 CUPO LIMITADO (MÁXIMO 64 JUGADORES)
- 📅 MECÁNICA DE JUEGO: RONDAS DETERMINADAS POR PAREO SUIZO DE ACUERDO AL NÚMERO DE JUGADORES. CORTE A TOP DETERMINADO
- 📅 SEGÚN EL NÚMERO DE JUGADORES.

BASES

📅 I. ASPECTOS GENERALES

A. JUGADORES

PARA PARTICIPAR EN EL TORNEO ES NECESARIO ASISTIR A LAS INSCRIPCIONES EN EL HORARIO INDICADO. ES NECESARIO QUE TENGAS TU PROPIA BARAJA PARA PARTICIPAR.

B. JUGADORES NO PERMITIDOS

NO PODRÁ PARTICIPAR NINGUNA PERSONA QUE SE ENCUENTRE DENTRO DE LA ORGANIZACIÓN DEL EVENTO. ESTO INCLUYE, PERO NO SE LIMITA A, LOS JUECES, ORGANIZADORES DE TORNEOS, PERSONAL DE REGISTRO Y LOS ENCARGADOS DE LLEVAR LAS PUNTUACIONES (“SCOREKEEPER”), ASÍ COMO ENCARGADOS DE REALIZAR EL DECK-CHECK.

C. JUEZ PRINCIPAL

EXISTIRÁ SOLO UN JUEZ PRINCIPAL QUIEN TOMA LA DECISIÓN FINAL SOBRE LAS APELACIONES A LAS REGLAS O POLÍTICAS. LA DECISIÓN DEL JUEZ PRINCIPAL SOBRE UN RULING ES FINAL E INAPELABLE.

EL JUEZ PRINCIPAL DEBE PRESENTARSE A LOS JUGADORES AL INICIO DEL TORNEO Y HACER ANUNCIOS A LOS JUGADORES INFORMÁNDOLES DE LOS PROCEDIMIENTOS DEL TORNEO, COMIENZO DE RONDAS Y FINALIZACIÓN DEL TIEMPO, Y OTRA INFORMACIÓN QUE PUEDAN REQUERIR.

SOLO EL JUEZ PRINCIPAL PUEDE DESCALIFICAR A LAS PERSONAS. LOS ORGANIZADORES DEL TORNEO O CUALQUIER OTRO MIEMBRO DEL STAFF NO PUEDEN DESCALIFICAR A NADIE.





D. ESPECTADORES

SER ESPECTADOR EN UN EVENTO ES UN PRIVILEGIO, Y NO UN DERECHO. ES OBLIGACIÓN DE LOS ESPECTADORES SER NEUTRALES MIENTRAS OBSERVAN EL JUEGO, Y TIENEN QUE ASEGURARSE QUE SU PRESENCIA NO INTERRUMPA EL EVENTO.

LOS ESPECTADORES NO PUEDEN HABLAR O COMUNICARSE, DE CUALQUIER MANERA, CON LOS JUGADORES QUE AÚN ESTÁN EN UNA PARTIDA. SIN EMBARGO, SI UN ESPECTADOR OBSERVA LA VIOLACIÓN DE UNA REGLA O POLÍTICA DE TORNEO, TIENE QUE ALERTAR INMEDIATAMENTE AL JUEZ.

LOS ESPECTADORES DEBEN ESTAR PREPARADOS PARA MOVERSE SI SU PRESENCIA OBSTACULIZA EL ACCESO DE LOS JUECES O CUALQUIER ACCIÓN INDEBIDA QUE CONSIDERE EL PERSONAL DEL EVENTO.

SE PEDIRÁ A LOS ESPECTADORES QUE SE MUEVAN SI SU PRESENCIA DISTRAE A CUALQUIER JUGADOR. SI UN JUEZ DA LA INSTRUCCIÓN A UN ESPECTADOR PARA QUE SE MUEVA, ÉSTE ESTÁ OBLIGADO A CUMPLIR DICHA INSTRUCCIÓN.

II. RESPONSABILIDADES DE LOS JUGADORES.

A. MATERIAL DE TORNEO

TIENES QUE TRAER UN DECK LEGAL CON UN MÍNIMO DE 40 CARTAS EN EL MAIN DECK, HASTA 15 CARTAS COMO SIDE DECK Y HASTA 15 CARTAS DE EXTRA DECK, LOS CUALES PUEDEN SER REVISADOS EN CASO DE SER NECESARIO PARA COMPROBAR QUE CUMPLAN CON LAS REGLAS.

EL DECK NO DEBE CONTAR CON CARTAS NO APTAS PARA SU USO EN EVENTOS OFICIALES, ESO INCLUYE CARTAS QUE SE ENCUENTREN EN GRAN PARTE DAÑADAS (SERÁN CONSIDERADAS COMO INJUGABLES), NO AUTORIZADAS PARA SU USO COMO CARTAS DE OCG, O REPRODUCCIONES NO AUTORIZADAS (PROXYS/CARTAS PIRATAS)

TAMBIÉN ES NECESARIO CONTAR CON MICAS EXTRA, PAPEL Y BOLÍGRAFO PARA HACER SEGUIMIENTO DE LAS PUNTUACIONES Y RELLENAR LAS "HOJAS DE RESULTADO DE PARTIDA", DADOS, MONEDAS, CONTADORES Y/O FICHAS SI TU DECK LO REQUIERE.

PUEDES UTILIZAR CALCULADORA PARA HACER UN SEGUIMIENTO DE LOS PUNTOS, PERO TIENES QUE SEGUIR LLEVANDO LA CUENTA EN PAPEL PARA RESOLVER POSIBLES DISPUTAS.

SE RECOMIENDA ANOTAR EN PAPEL EFECTOS QUE SEAN OBLIGATORIOS.

SE PERMITE LLEVAR REGISTRO DE COSAS COMO: NORMAL SUMMON DEL Oponente, EFECTOS QUE PUEDAN SER UTILIZADOS UNA VEZ POR TURNO QUE YA HAYAN SIDO UTILIZADOS Y CONDICIONES CREADAS POR EL EFECTO DE ALGUNA CARTA ESTO CON LA FINALIDAD DE QUE EL JUEGO PROCEDA CORRECTAMENTE.





RECUERDA QUE LAS MICAS DE TU BARAJA DEBEN SER TODAS IGUALES, ES DECIR: MISMA MARCA Y MISMO TAMAÑO, DE LO CONTRARIO SE CONSIDERARÁN MARCADAS Y NO PUEDEN SER UTILIZADAS DURANTE EL JUEGO. NO SE PERMITE EL USO DE DISEÑOS OFENSIVOS O SEXUALMENTE EXPLÍCITOS EN MICAS O PLAYMATS (TAPETE DE JUEGO) QUEDA ESTRICTAMENTE PROHIBIDO EL USO DE MICAS DOBLES EN EL MAIN DECK. ÚNICAMENTE SE PERMITEN EN EXTRA DECK.

EN CASO DE QUE UN JUGADOR LLEGUE CON MICAS DOBLES AL REGISTRO, NO PODRÁ INSCRIBIRSE AL TORNEO A MENOS QUE SEAN REMOVIDAS. ESTO ES CON LA FINALIDAD DE EVITAR PROBLEMAS Y CONTROVERSIAS CON RESPECTO AL USO DE MICAS DOBLES.

SE PERMITE EL USO DE CARTAS CON MODIFICACIONES MÍNIMAS SIEMPRE Y CUANDO NO SE ALTERE EL TAMAÑO O GROSOR DE LA CARTA (EJEMPLO: AUTÓGRAFOS, MODIFICACIONES AL ARTE CON PLUMÓN, ETC) Y NO INTERFIERAN CON EL TEXTO DE LA MISMA. ANTES DEL EVENTO SE DEBE CONSULTAR CON EL JUEZ PRINCIPAL SI ESTAS CARTAS SON LEGALES O NO.

B. ENTENDIMIENTO DE REGLAS

DEBES LEER Y ENTENDER LA VERSIÓN MÁS RECIENTE DEL LIBRO DE REGLAS, ASÍ COMO ENTENDER A LA PERFECCIÓN LAS REGLAS ESPECÍFICAS DE LAS CARTAS QUE INCLUYES EN TU DECK.

SI DESCONOCES UNA REGLA O CÓMO FUNCIONA UN EFECTO, LLAMA A UN JUEZ.

UNA VEZ HECHA UNA JUGADA, SE DA POR ENTENDIDO QUE AMBOS JUGADORES ESTUVIERON DE ACUERDO. SÓLO SE RECONSTRUIRÁ EL ESTADO DEL JUEGO SI SE CONSIDERA ABSOLUTAMENTE NECESARIO

C. CONDUCTAS INACEPTABLES

SE ESPERA QUE LOS PARTICIPANTES DEL TORNEO MANTENGAN UNA BUENA CONDUCTA DEPORTIVA CUANDO INTERACTÚAN CON OTROS ASISTENTES AL TORNEO, JUGADORES, JUECES Y PERSONAL DEL EVENTO.

LENGUAJE SOEZ, RUDO, DISRUPTIVO O CONDUCTAS IRRESPECTUOSAS, VESTIMENTA INADECUADA (CON ESTAMPADOS O MENSAJES OFENSIVOS, ASÍ COMO SEXUALMENTE EXPLÍCITOS), ACUSACIONES INFUNDADAS, ASÍ COMO CONDUCTAS QUE PUEDAN PONER EN PELIGRO LA SEGURIDAD DE LOS ASISTENTES NO SERÁN TOLERADOS.

SI UN ASISTENTE LLEGA AL EVENTO BAJO LA INFLUENCIA DE CUALQUIER TIPO DE SUSTANCIAS, O SE PRESENTA ALGÚN INCIDENTE DIRECTAMENTE RELACIONADO A CONDUCTA INAPROPIADA DURANTE EL TRANCURSO DEL EVENTO, SERÁ DESCALIFICADO Y EXPULSADO.

INTENTAR OBTENER VENTAJA A TRAVÉS DEL REGLAMENTO (CONOCIDO COMO RULE SHARKING) SERÁ SEVERAMENTE SANCIONADO.

JUGADORES QUE JUEGUEN A UNA VELOCIDAD LENTA SERÁN PENALIZADOS. NO SE PERMITE EL SLOW PLAY.





D. COMUNICACIÓN

ES TU RESPONSABILIDAD DAR INFORMACIÓN ADECUADA TODO EL TIEMPO. DEBES COMUNICAR CLARAMENTE TUS ACCIONES DURANTE EL JUEGO, Y PREGUNTAR A TU Oponente O JUEZ SI ESTÁS INSEGURO SOBRE ALGO.

ESTÁS OBLIGADO A NOTIFICAR A TU Oponente SI ÉSTE SE EQUIVOCA AL SEGUIR LAS REGLAS DEL JUEGO, INCLUYENDO LOS EFECTOS QUE PUDIERA ESTAR JUGANDO INCORRECTAMENTE.

LOS JUGADORES DEBEN SOLICITAR LA ASISTENCIA DEL JUEZ EN EL MOMENTO QUE OCURRE EL PROBLEMA Y NO MÁS TARDE. UNA VEZ TERMINADO UN JUEGO, NO SE CAMBIARÁN RESULTADOS DE FORMA RETROACTIVA.

LOS JUGADORES NO PUEDEN RETRACTARSE EN SUS MOVIMIENTOS UNA VEZ LOS HAYAN REALIZADO. INTENTAR HACER ESTO RESULTARÁ DESDE UN WARNING HASTA GAME-LOSS. SI YA ENVIASTE MONSTRUOS AL CEMENTERIO DEBES REALIZAR LA INVOCACIÓN CORRESPONDIENTE.

JUECES SIGAN DE CERCA TODOS Y CADA UNO DE LOS JUEGOS EN UN MOMENTO DADO, POR LO QUE ES RESPONSABILIDAD DE AMBOS JUGADORES MATENER UN ESTADO DEL JUEGO CORRECTO.

EL JUEZ ES UN MEDIADOR Y UN FACILITADOR PARA QUE EL EVENTO PROGRESE DE FORMA ORDENADA. EN CASO DE UNA DISPUTA DE RULING, SE ACATARÁ LA DECISIÓN FINAL DEL JUEZ SOBRE DICHO RULING.

ES RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR INFORMAR DE LOS RESULTADOS DE SUS JUEGOS AL STAFF ORGANIZADOR. NO SE HARÁN CORRECCIONES UNA VEZ REPORTADOS LOS RESULTADOS.

III. INFORMACIÓN DE TORNEO.

A. ESTRUCTURA DE PARTIDAS DEL TORNEO

SE APLICARÁ LAS REGLAS DE LA SIGUIENTE FORMA:
PAREO SUIZO CON CORTE A TOP SEGÚN EL NÚMERO DE PARTICIPANTES.





B. NÚMERO DE RONDAS

EL NÚMERO DE RONDAS QUE SE TIENEN QUE JUGAR ESTÁ BASADO EN EL NÚMERO TOTAL DE PARTICIPANTES INSCRITOS EN EL EVENTO.

EL NÚMERO DE RONDAS Y EL CORTE SERÁN INFORMADOS ANTES DE QUE COMIENZE EL EVENTO DE ACUERDO A LOS JUGADORES INSCRITOS, Y NO PUEDE SER MODIFICADO CON POSTERIORIDAD.

EN LA TABLA SIGUIENTE SE PUEDE ENCONTRAR LA ESTRUCTURA DE RONDAS Y TOP CUT DE ACUERDO A LAS REGLAS OFICIALES DE KONAMI:

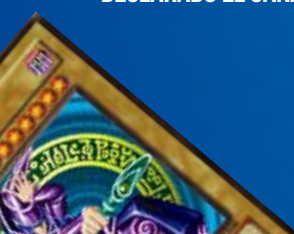
NUMBER OF PARTICIPANTS*	NUMBER OF SWISS ROUNDS	PLAYOFF TOP CUT
4 - 8	3 ROUNDS OF SWISS	NONE
9 - 16	4 ROUNDS OF SWISS	TOP 4
17 - 32	5 ROUNDS OF SWISS	TOP 4
33 - 64	6 ROUNDS OF SWISS	TOP 8
65 - 128	7 ROUNDS OF SWISS	TOP 8
129 - 256	8 ROUNDS OF SWISS	TOP 16
257 - 512	9 ROUNDS OF SWISS	TOP 16
513 - 1024	10 ROUNDS OF SWISS	TOP 32
1025 - 2048	11 ROUNDS OF SWISS	TOP 32
2049 OR MORE	12 ROUNDS OF SWISS	TOP 64

C. INFORMACIÓN DE PROCEDIMIENTOS DE FIN DE RONDA.

SE INICIARÁ EL PROCEDIMIENTO DE FIN DE RONDA EN CUANTO SE HAGA EL ANUNCIO OFICIAL POR PARTE DE LOS ORGANIZADORES.

EL PROCEDIMIENTO DE FIN DE RONDA ES EXACTAMENTE IGUAL AL INDICADO POR LAS REGLAS DE KONAMI:

AL FINALIZAR EL TIEMPO, UNA VEZ TERMINADA LA FASE ACTUAL DEL JUGADOR EN TURNO, EL JUGADOR CON MAYOR CANTIDAD DE LIFE POINTS SERÁ DECLARADO EL GANADOR.





D. PUBLICAR INFORMACIÓN DEL TORNEO

VISIO GAMES Y MUNDO MAGYC SE RESERVAN EL DERECHO DE PUBLICAR LA INFORMACIÓN DEL EVENTO, ASÍ COMO LISTAS DE LOS DECKS, FOTOGRAFÍAS, ENTREVISTAS O VIDEOS.

AL PARTICIPAR ESTÁS ACEPTANDO LA PUBLICACIÓN DE TU DECK PROFILE EN LOS CANALES DE DIFUSIÓN DE MUNDO MAGYC Y VISIO GAMES.

IV. REGLAS A SEGUIR DURANTE EL EVENTO

A. CONDUCTA DEPORTIVA:

TODOS LOS JUGADORES ESTÁN OBLIGADOS A COMPORTARSE DE MANERA RESPETUOSA HACIA EL JUEZ Y OTROS JUGADORES. ACTITUDES NEGATIVAS O AGRESIVAS PUEDEN RESULTAR EN UN WARNING O GAME-LOSS.

V. INFRACCIONES

A. SLOW PLAY:

SE ESPERA QUE LOS JUGADORES JUEGUEN A UNA VELOCIDAD MODERADA. EN CASO DE JUGAR DE FORMA LENTA SE PONDRÁ UN CONTADOR DE TIEMPO PARA TERMINAR EL TURNO, SI NO SE TERMINA EL TURNO ANTES DE QUE EL CONTADOR SE TERMINE, EL JUGADOR TERMINARÁ CON UN GAME-LOSS.

B. TRAMPA

SI SE DESCUBRE QUE UN JUGADOR ESTÁ HACIENDO TRAMPA INTENCIONAL, ESTO INCLUYE PERO NO SE LIMITA A: UTILIZAR EFECTOS MÁS VECES DE LAS PERMITIDAS EN UN MISMO TURNO, REALIZAR DOBLE NORMAL SUMMON, ACTIVAR CARTAS CUANDO SUS CONDICIONES DE ACTIVACIÓN NO SON PERMITIDAS, O CUALQUIER OTRA ACCIÓN QUE VIOLE LAS REGLAS DEL JUEGO Y TERMINE EN UNA VENTAJA INJUSTA, EL JUGADOR SE HARÁ ACREEDOR A UNA ADVERTENCIA, GAME-LOSS O INCLUSIVE BAJA DEL EVENTO.

ESTRUCTURA DE PREMIACIÓN:

PRIMER LUGAR: UNA CAJA SELLADA DE LA EXPANSIÓN SOUL FUSION (24 SOBRES - VALOR DE MERCADO APROXIMADO: \$1300 PESOS MXN)

EN CASO DE TENER ASISTENCIA MAYOR A 20 JUGADORES, SE AGREGARÁN PREMIOS PARA SEGUNDO Y TERCER LUGAR CON VALOR EQUIVALENTE AL ACUMULADO ADICIONAL.

