

LIBRO OFICIAL DE REGLAS

MAGIC LATAM CHALLENGE

Este reglamento oficial destaca las normas y condiciones que deberán cumplir los equipos y los respectivos jugadores al participar en MAGIC LATAM CHALLENGE. El incumplimiento de las reglas puede resultar en la descalificación y / u otras sanciones de acuerdo a lo establecido en este libro; caso exista una ausencia en la reglamentación, será determinada discretamente por el comité organizador del evento.

Cabe resaltar que el personal administrativo y/o comité organizador del campeonato, tienen total autoridad para cancelar, suspender o modificar estas reglas, además de tomar decisiones finales; inclusive, sobre elementos que no están especificados en las normas para preservar el juego limpio y ética deportiva bajo total discreción.

El comité organizador espera que todos ustedes tengan un campeonato agradable en el cual son parte fundamental, y nosotros haremos lo mejor posible para que sea una competencia justa, divertida y emocionante para todos los participantes.

1. INTRODUCCIÓN Y VISIÓN GENERAL

El Magic LATAM Challenge tiene como patrocinador oficial Wizards of the Coast (WOTC) y es organizado por la BBL.

El Magic LATAM Challenge es un campeonato de videojuegos realizado utilizando Magic:The Gathering Arena ("Juego") para el computador (empleando una "Plataforma de soporte"). El The Magic LATAM Challenge es nulo donde lo prohíba la ley. Todas las leyes y normas federales, estatales, provinciales y locales son aplicadas.

Cada participante o representante del equipo debe confirmar que leyó, entendió y aceptó todas las reglas y condiciones establecidas en este documento. Al participar, todos los competidores estarán de acuerdo con las reglas establecidas a seguir.

1.1. DEFINICIONES

1.1.1. VIGENCIA

Este es el único reglamento que se aplica al torneo, sus equipos y los respectivos participantes en todos los partidos y etapas. Al participar del torneo, los participantes declaran y garantizan que entienden y aceptan todas las reglas contenidas en este documento.

1.1.2. PARTICIPANTES

Un participante es un jugador o equipo que forma parte del torneo. Cualquier equipo o miembro registrado se considera elegible para responder por todas las penalizaciones o infracciones de las reglas descritas del torneo.

1.1.3. REGIONES

Para ser seleccionado como participante, los jugadores deben ser residentes legales en uno de los países enumerados en el APÉNDICE C.

1.1.4. ZONA HORÁRIA

Todos los partidos se llevarán a cabo utilizando **la hora oficial de Brasil (BRT)**, empleando la zona horaria **GMT/UTC-03** como

referencia. Es responsabilidad de todos los participantes verificar y consultar el horario de sus partidas.

1.1.5. OTROS TORNEOS

Salvo autorización de la organización, los competidores están prohibidos de participar en otro torneo que entre en conflicto con las fechas de este campeonato, tanto para juegos oficiales, “media day” (días para foto y producciones de contenido del torneo) y otras acciones.

1.1.6. USO DE DATOS

Cada participante permite el uso de datos personales y del juego por parte del comité organizador del torneo, de acuerdo con las leyes de protección de uso de datos privados.

1.1.7. DERECHOS DE TRANSMISIÓN

Transmisión se refiere a una emisión en vivo o grabada realizada durante el torneo en cualquier plataforma y durante cualquier etapa.

La organización del torneo posee el derecho de permitir transmisiones oficiales a cualquier persona o socio comercial. Los equipos no pueden negar la participación a una partida transmitida por los organizadores del torneo y sus socios comerciales.

2. REGISTRO Y SELECCIÓN

2.1. REGISTRO

Para registrarse, todos los participantes (incluso para la lista de espera) deben

- Entrar o registrarse en MTG Melee en el sitio <https://mtgmelee.com/>;
- Accede al enlace de registro: <https://mtgmelee.com/Tournament/View/4089>;
- Ingresar en el servidor de Discord: <https://discord.gg/BtW7qSZBFC>

Para más informaciones sobre la Lista de Espera, siga para el punto A6.

Debido al aplazamiento de la Fase Clasificatoria 1, los jugadores aptos a jugar el fin de semana durante los días 28 y 29 de noviembre pasarán por un periodo de inscripción para la transferencia de la plataforma. La nueva plataforma será el Battlefy y estos participantes deben:

- Recibir un código de uso personal e intransferible por correo electrónico que tendría registrado en su cuenta de MTG Melee
- Recibir el enlace para su decklist, también a través de correo electrónico;
- Acceder al enlace de inscripción <https://bit.ly/BfyMagicLatamChallenge>;
- Crear una cuenta y/o hacer login en la plataforma Battlefy;
- Registrarse en la competencia utilizando el código y el enlace de la decklist que fue recibida por correo electrónico;
 - El periodo de registro de la competencia iniciará a partir del día 26/11, a las 15:00, y finalizará el día 27/11, a las 23:55 (UTC-3). Jugadores que no hayan realizado el registro hasta el horario final serán descalificados y eliminados de la competencia.
- En el momento en el que el jugador note que alguna de sus informaciones no están incorrectas (sea correo electrónico, decklist, nombre, tag en el MTG Arena y tag en el Discord) deberá buscar o acudir al equipo de soporte en el Discord oficial hasta 1h (una hora) antes de la competencia;
 - A partir del inicio de los juegos (28/11, a las 13:00, UTC-3), toda y cualquier información incorrecta presentada sobre un jugador traerá consecuencias para este jugador, administradas de acuerdo con la situación que fue reportada.

Todos los jugadores que registraron una decklist válida hasta la fecha límite del último fin de semana (21 de noviembre) se encuentran aptos a participar de la nueva etapa, aun así los que no pudieron realizar check-in en el día de la competencia o desistieron por algún motivo, excluyendo solamente los jugadores que fueron eliminados o castigados por la organización al irrespetar las reglas de la competencia.

ATENCIÓN: Realizaremos un proceso de verificación en los registros para eliminar a los jugadores que no informaron el enlace correcto de su decklist.

También eliminaremos a los participantes que se inscriban indebidamente con el código individual de otros usuarios, por lo tanto **no compartan su código de inscripción**.

Si ustedes no reciben el correo electrónico, revisen en sus correos spam y promocionales o utilicen la barra de búsqueda por medio de las palabras-claves "Magic Latam Challenge". Si aun asi no lo encuentran, entren en contacto con

nosotros por los canales de atendimento del Discord Oficial de la competencia para poder ayudarlo.

2.2. SELECCIÓN DE LOS JUGADORES

Todos los jugadores deben cumplir los siguientes requisitos:

- Para que pueda participar en cualquier partida, el jugador debe tener el mínimo de 18 años de edad cumplidos.
- Ser residente de uno de los países seleccionados;
- Tener una cuenta en MTG Arena válida (en su nombre);
- Tener una cuenta en MTG Melee válida (en su nombre);
- Tener una cuenta en Battlefy válida (en su nombre);
- Tener una cuenta en Discord válida (en su nombre);
- Tener una conexión de internet estable;

Si cualquier jugador tiene registrado dos o más cuentas en su nombre, ese jugador y todas sus cuentas van ser inmediatamente descalificadas.

Los jugadores que eligen participar en un torneo utilizando un dispositivo que no cumple las especificaciones de hardware recomendadas, asumen toda la responsabilidad por los problemas de juego o conexión que se generen, siendo que ni el organizador del torneo ni Wizards of the Coast se hacen responsables de los problemas que presentan estos jugadores.

Los jugadores que no cumplan con sus responsabilidades pueden estar sujetos a sanciones y puniciones.

2.3. CERTIFICADO DE RESIDENCIA

En cualquier momento el comité organizador puede solicitar a los participantes presentar un comprobante de residencia en un país elegible para determinar si puede competir. La pertinencia de dicha prueba o documentación será determinada por la organización.

2.4. VÍNCULO EMPREGATÍCIO

Los empleados y sus respectivas filiales, subsidiarias, representantes, agencias de publicidad y mercadeo de MTG Melee Inc., Battlefy, BBL, WOTC y los miembros de la misma familia o personas que viven en el mismo hogar de dichos empleados no son permitidos de participar de este torneo.

2.5. DATOS DE REGISTRO

En el proceso de registro, los participantes deberán responder las preguntas que sean requeridas. Dichos datos estarán protegidos de acuerdo con las leyes de protección de datos personales.

3. ESTRUCTURA DEL TORNEO

3.1. EVENTOS

3.1.1. EN LÍNEA

Todas las fases del torneo van a ser en línea. La competencia tendrá 2 fases:

- Clasificatorio Abierto
- Playoffs

3.1.2. LAN

No existirá evento LAN para este torneo.

4. FORMATO Y REGLAS DEL PARTIDO

Ver APÉNDICE A para reglas Online y LAN, formatos y configuraciones del partido.

5. PREMIOS

Los siguientes premios serán otorgados como se indica a continuación, en función del ranking final. Todos los premios que se enumeran a continuación serán distribuidos por Wizards of the Coast a los participantes. El pago será en dólares y estará sujeto a cargos e impuestos de la región (Norteamérica) donde se encuentran los servidores del juego.

1st	USD 10.000,00
2nd	USD 8.000,00
3rd	USD 6.000,00

4th	USD 5.000,00
5th	USD 4.000,00
6th	USD 4.000,00
7th	USD 4.000,00
8th	USD 4.000,00

Los cuatro mejores jugadores (top 4) también serán invitados al Kaldheim Championship.

6. VIOLACIÓN DE REGLAS

Ver APÉNDICE B para más detalles.

7. DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Al participar en el torneo, usted está de acuerdo con todo el Material de Presentación - "Pitch Materials" - (cualquier otro tipo de material de apoyo que haya sido sometido en relación a usted y su equipo. Según el caso puede ser que "Materiales Representativos", hayan sido creados legalmente y sean considerados trabajos originales.

Usted declara y garantiza que los Materiales de Presentación no infringen ni se apropian indebidamente de los derechos de propiedad intelectual de terceros, e indemnizará, defenderá y controlará la administración del torneo y sus respectivos socios, accionistas, agentes, gerentes, directores, personal, y sus respectivas filiales (colectivamente llamadas, las "Partes Organizadoras"); contra todos, y cada uno de los daños, pérdidas, costos (incluidos los honorarios de abogados), compromisos y causas de acción que surjan a partir de una presunta o real infracción de los derechos de propiedad intelectual de terceros, mediante el uso autorizado de los Materiales de Presentación.

Por medio de este documento, usted otorga a las Partes Organizadoras, el derecho absoluto, irrevocable y definitivo, además del permiso exclusivo para usar el contenido de cualquier grabación(incluyendo videos, voz y formatos escritos), realizada durante su participación en el evento; además de usar, reproducir, distribuir, modificar y mostrar palabras, escritos, retratos, imágenes, voz, nombre y apariencia, ya que pueden estar incorporados en cualquier documento, foto, grabación de video, cintas de audio, imágenes digitales y similares, incluyendo

cualquier trabajo derivado de los mismos, realizados en nombre del comité organizador en relación a su participación, incluidos sus Materiales de Presentación (conocido como, "Grabaciones").

Usted acepta que las Partes de la Organización tienen el derecho absoluto de crear Grabaciones en relación con el presente y que tiene la propiedad completa de dicho material y puede usar dicho material para cualquier propósito consistente con sus propósitos comerciales, incluidos usos promocionales, comerciales, educativos y testimoniales, videos publicitarios, anuncios, comunicados de prensa, sitios web o cualquier otro material promocional, testimonial, comercial o educativo en cualquier medio. Usted reconoce que no recibirá ninguna compensación por el uso de tales imágenes, videos, semejanza, apariencia o contenido, y las exenciones y autorizaciones que otorga al participar son en consideración a la administración de los torneos que permite su participación en el evento y cualquier buena voluntad o publicidad que obtiene como resultado de su participación.

Usted está de acuerdo que las Partes organizadoras poseen total derecho de crear tales Grabaciones, y por tanto, tienen completa propiedad sobre este material, y pueden utilizarlo para cualquier finalidad, que consite en propósitos comerciales; implicando usos educativos, promocionales e informativos, en videos, publicaciones, propagandas, nuevos lanzamientos, páginas web u otro tipo de materiales para cualquier medio de comunicación.

Usted reconoce que no recibirá algún tipo de compensación por el uso de dichas imágenes, vídeos, retratos, apariencia o contenido, y las exenciones y liberaciones que otorga al participar, están en consideración por los administradores del torneo, permitiendo su participación en el evento, y la publicidad obtenida será resultado de su participación en el evento.

Usted debe entender que las grabaciones son propiedad exclusiva de las Partes Organizadoras, incluyendo dado el caso, sus respectivos afiliados, socios y representantes comerciales; ni usted ni terceros tendrán el derecho a poseer o utilizar las Grabaciones de alguna forma. En la medida en que los nombres, logotipos o marcas (denominadas, las "Marcas") estén incluidos en las Grabaciones, usted otorga, en nombre del titular de dichas Marcas, a las Partes Organizadoras el derecho intransferible y limitado para usar las Marcas, únicamente como aparecen

en las Grabaciones y estas son utilizadas posteriormente en marketing y medios promocionales.

Usted declara y garantiza que tiene la autoridad para otorgar dicha licencia en nombre del titular de las Marcas. Las Partes Organizadoras no utilizarán, registrarán ni intentarán reconocer en cualquier jurisdicción alguna de las Marcas. Todo uso de las Marcas, ampara al beneficiario titular de dichas Marcas, y éste preservará todos los derechos, títulos e intereses de las mismas.

Con el presente documento, usted libera y permite a las Partes Organizadoras, y sus respectivos agentes y representantes, todo tipo de reclamos y demandas que surjan en relación al uso de su nombre, retrato, imagen, voz y/o apariencia dentro y fuera en relación a cualquier contenido de la misma, incluidas todas y cada una de las reclamaciones por invasión de privacidad, derecho de publicidad, apropiación indebida o uso indebido de la imagen, difamación e infracción de derechos de autor o cualquier forma de infracción de propiedad intelectual. Por medio de este texto, usted se exime del derecho de fiscalizar o aprobar cualquiera de las Grabaciones. Además, usted renuncia a cualquier privilegio que pueda tener sobre ellas bajo la ley, para controlar el uso de sus nombres, retratos, grabaciones e imágenes en las mismas.

8. REGLAS ESPECÍFICAS

Siga para APÉNDICE D para más detalles.

9. COMUNICACIÓN

El principal medio de comunicación y soporte para el torneo es el Tournament Open [Discord](#). Se recomienda a todos los jugadores que se unan al servidor oficial para estar al tanto de los cambios en las reglas y para poder comunicarse con los administradores y miembros de otros equipos. Los avisos serán realizados exclusivamente en este servidor. Es responsabilidad de cada jugador asegurarse de conocer la información publicada oficialmente en el servidor de Discord.

APÉNDICE A: REGLAS DEL TORNEO

A1. GENERAL

El check-in será hecho a partir de 90 minutos antes de que los partidos comiencen.

Si hay demasiados jugadores y se llena el torneo, habrá una lista de espera (wait list) en el propio mtgmelee.com . Los jugadores de la lista de espera también deben seguir las fechas del punto **A6**, incluso de la decklist, para que puedan jugar.

En la plataforma del Battlefy, no es necesario realizar el check-in antes de la competencia, solo antes de cada ronda en caso de que el jugador no obtenga BYE (victoria automática) en aquella partida.

A2. FORMATO

Durante la fase clasificatoria las partidas serán jugadas en el formato Standar (Standard).

- Fase Clasificatoria 1 (2 días)
 - Dia 1
 - 2048 - número máximo de jugadores;
 - Formato suizo;
 - 3 rondas
 - BO3 (Best of Three);
 - Dia 2 (**CANCELADO**)
- Fase Clasificatoria 2 (2 días) (**MODIFICADO**)
 - Dia 1
 - 1860 - número máximo de jugadores;
 - Formato Suizo;
 - 8 Rondas;
 - BO3 (Best of Three);
 - Avanzan para el segundo día (día 2) todos los jugadores con un resultado superior o igual a 6-2 (seis victorias, dos derrotas). Si por algún motivo no existen 256 jugadores con un resultado igual o superior a 6-2, avanzan los 256 jugadores mejor posicionados;
 - Dia 2
 - Todos los jugadores con un resultado superior o igual a 6-2 (seis victorias, dos derrotas) o los 256 jugadores mejor posicionados;
 - Formato Suizo;

- 8 Rondas;
 - BO3 (Best of Three);
 - Top 8 avanzan a los playoffs;
- Playoffs y Grand Finals transmitidas (3 días)
 - 8 jugadores;
 - Doble eliminación;
 - BO3 (Best of Three);
 - La gran final podrá ser dos de BO3.

A3. DECKLIST

- **REGISTRO DE MAZOS Y BANQUILLOS**

- Los jugadores deben registrar sus mazos y Sideboards (Banquillo) antes de jugar. Deben presentarse Decklists y Sideboard haciendo click en “Submit Decklist” en MTG Melee. Un jugador no puede participar sin un mazo registrado. Las listas de mazos registrados describen la composición original de cada mazo y sideboard. Los jugadores pueden registrar un mazo de al menos 60 cartones, con un sideboard de hasta 15 cartas.
- **En el Battlefy** los jugadores deben registrar el mismo mazo y sideboard, el cual fue registrado anteriormente en el MTG Melee, en el campo “decklist link” usando el enlace proporcionado por correo electrónico

- **DECKLISTS Y SIDEBBOARD LOCK**

- **La lista de mazos y sideboards no se pueden cambiar una vez finalizado el registro en MTG Melee.**

- **CAMBIOS EN LA DECKLIST Y SIDEBBOARD**

- Si hay un banimento oficial de alguna carta, se pueden permitir cambios entre las Fases, siendo: Entre la Fase Clasificatoria 1-2 y entre la Fase Clasificatoria 2 y Playoffs;
- Cualquier cambio debe ser informado y aprobado por la organización;
- El deck y sideboard deben mantenerse sin ningún tipo de modificación entre una partida y otra, siendo posible cambiar las cartas del sideboard para el deck y viceversa **SOLAMENTE** dentro del BO3, de acuerdo a las reglas básicas del juego **Magic: The Gathering**.

A4. COMPARTIENDO DECKLIST

En cada ronda, su lista de mazos se compartirá con su oponente antes de que comience la partida; de la misma forma, usted tendrá acceso a la lista de mazo de su oponente en ese mismo tiempo. Esto se hace a través de mtgmelee.com y battliefy.com en la página de la partida. **Verifique el deck de su oponente** y tome un pantallazo, caso desconfie de alguna alteración en la lista que no haya sido informada. Si el jugador está utilizando una lista diferente de la registrada, este jugador será descalificado y eliminado de la competencia. Este pantallazo será su única prueba y garantía contra trampas y fraudes por parte de sus adversarios.

A5. DESEMPATES (TIEBREAKERS)

Las siguientes formas de desempate se utilizan por defecto para determinar cómo se clasifica un jugador en un torneo:

- Puntos de partido (Match points);
- El porcentaje de partidos ganados de los oponentes (Opponents' match-win%);
- Porcentaje de juegos ganados (Game-win %);
- El porcentaje de victorias de los oponentes (Opponents' game-win %);

A6. PROGRAMACIÓN DEL TORNEO

05 NOV	Comienzan las inscripciones
18 NOV	Finalizan las inscripciones*
21 NOV	Fase Clasificatoria 1 comienza
22 NOV	CANCELADO
26 NOV	Inicio de Transferência de Plataforma**
28 NOV	Fase Clasificatoria 2 comienza
29 NOV	Fase Clasificatoria 2 termina
11 DEC	Playoffs día 1
12 DEC	Playoffs día 2
13 DEC	Grand Final

*Todos los jugadores deben enviar la decklist haciendo clic en "Submit" hasta las 23:55 del 19 de noviembre de 2020. Aquellos que no lo tengan serán eliminados del torneo y se agrega la lista de espera.

** Todos los jugadores deben realizar su inscripción en la nueva plataforma, siguiendo las instrucciones que recibió por correo electrónico hasta las 23:55 del 27 de noviembre de 2020

- **INICIO DE LAS RONDAS**

21/nov - 14h (UTC-03)

~~22/nov~~-(**CANCELADO**)

28/nov - 14h (UTC-03)

29/nov - **15h** (UTC-03)

11/diez - **18h** (UTC-03)

12/diez - 14h (UTC-03)

13/diez - 14h (UTC-03)

- **LISTA DE ESPERA**

Si ya han llenado las 2.048 vacantes, los jugadores siguen pudiendo inscribirse en la lista de espera. Los jugadores de la lista también deben seguir las instrucciones de fecha límite de inscripción, submit decklist y check-in para volver elegibles a tener un cupo en el torneo. La lista de espera tendrá dos entradas:

- 1ª entrada: 20/nov - cuando los jugadores que no hicieron el “submit” de la decklist, entonces los que están en la lista y lo hicieron, tendrán esos cupos;
- 2ª entrada: 21/nov - los jugadores que no hicieron check-in antes del inicio del torneo (14h UTC-03) van ser dropeados, y los jugadores de la lista de espera que hicieron el check-in tendrán su cupo.

A7. EQUIPAMIENTO

Durante la etapa online, todos los equipos y / o jugadores tienen la responsabilidad de tener toda la dotación y conexiones necesarias para jugar el torneo.

A8. PROBLEMAS EN EL TORNEO

- **PROBLEMAS DE CONEXIÓN**

Los jugadores son los únicos responsables de la calidad y estabilidad de una conexión a internet, que es necesaria para jugar en la competencia. Los jugadores también son responsables por la estabilidad del sistema que es ejecutado en la MTG Arena. Es muy probable que los jugadores que se desconecten de su juego

terminen perdiendo el partido, pero se implementarán los siguientes procedimientos para brindar indulgencia cuando sea posible:

1. Si un jugador se desconecta de un juego en curso y puede volver a conectarse antes de que se agote el tiempo, puede continuar jugando normalmente. No es necesario avisar a la organización;
2. Si un jugador se desconecta de una partida en curso y no puede retornar a la partida y pierde el juego en el MTG Arena, no será posible repetir este juego y la victoria será otorgada al jugador que permaneció en la partida , siempre y cuando aparezca en la pantalla su victoria. **No nos responsabilizamos por fallas de software y / o hardware durante las partidas.**

- **CAIDA DEL SERVIDOR (SOFTWARE CRASHES)**

La organización no se hace responsable de las desconexiones de MTG Arena ni de los resultados de los partidos en la pantalla. La autonomía de los jugadores para provocar caídas o desconexiones hace que sea imposible aplicar excepciones distintas.

- **ERRORES DEL JUEGO (SOFTWARE BUGS)**

La organización no se hace responsable de los errores encontrados en MTG Arena. Se encuraja a los jugadores a informar de errores al servicio de atención al cliente (customer service) de MTG Arena y leer la Lista de problemas conocidos: <https://mtgarena-support.wizards.com/hc/en-us/articles/360000091646-Known-Issues-List>

A9. NOTAS

Los jugadores pueden tomar notas escritas durante un partido y pueden consultar esas notas. No están obligados a revelar estas anotaciones a sus oponentes.

A10. ETAPA DE PLAYOFFS

Durante los playoffs, los partidos se transmitirán en el canal oficial del torneo. Todos los jugadores de esta etapa deben descargar un software que se utilizará en los partidos destacados. Descargue y registre una cuenta en <https://parsecgaming.com/>. Durante esta etapa, todos los jugadores deberán seguir las recomendaciones a continuación:

- **Partido de la Stream (Feature Match)**

Si su partida es seleccionada para la stream, nosotros entraremos en contacto con usted tanto en Discord como en mtgmelee.com. Luego, un administrador le dará acceso al Canal de Instrucciones de la transmisión, que contiene toda la información sobre cómo comenzar a jugar y lo orientará durante todo el proceso. Nadie, excepto el personal organizador, puede ver esta transmisión. Estar en una transmisión del partido no es opcional; cuando se le pida, debe hacerlo o estará sujeto a perder la ronda. Tenga en cuenta que seleccionaremos más de un partido en cada ronda pero solo transmitiremos una de ellas en cualquier momento. Eso significa que es posible que no aparezca en la transmisión. Cuando esté en la transmisión en vivo, se compartirá toda la pantalla de Arena, incluido el contenido de su mano. Sin embargo, habrá retraso en la transmisión, por lo que su oponente no tendrá acceso a ninguna información en tiempo real. El retraso normal será de 10 minutos, aunque los eventos individuales pueden ser diferentes. Los jugadores tienen la total responsabilidad de iniciar y cerrar sesión en la aplicación.

- **Especificaciones de la computadora (Computer Specs)**

Parsec es una aplicación de acceso remoto que se utiliza en tiempo real para pasar de una computadora a otra, pudiendo así jugar el juego vía streaming. Para garantizar la integridad del torneo, todos los jugadores de Playoff accederán de forma remota a computadoras con las mismas especificaciones para fines de transmisión, iniciando sesión en sus propias cuentas de MTG Arena durante sus partidos. A continuación se muestran las especificaciones de las computadoras que usarán todos los jugadores:

- i7 8700;
- Rtx 2070 Super;
- 16GB.

A11. REGLAS GENERALES

- Si el jugador no realiza el check-in hasta 10 minutos después del inicio de cada ronda, este jugador perderá automáticamente la ronda y el resultado será computado para el otro jugador.
 - Los jugadores que posean Bye en una ronda determinada no necesitarán realizar el check-in de esa ronda y el resultado será incluido automáticamente;
- Por seguridad para todos los jugadores, todos los resultados reportados, apertura de disputas y/o reclamos, es obligatorio el envío de pantallazos como pruebas de sus solicitudes
 - Si en algún momento ninguno de los jugadores posee pruebas de un resultado o una disputa, será declarado empate por parte del comité organizador.
- Si dado el caso un jugador informa una decklist y/o un tag del MTG Arena incorrectas, este jugador será descalificado y eliminado de la competencia.
- Si se descubre que un jugador está haciendo trampa, utilizando cartas diferentes de las registradas en la decklist y/o reportando resultados erróneos, este jugador será descalificado y eliminado de la competencia;
- Caso el jugador necesite algún tipo de soporte durante o después de una partida, este podrá solicitar asesoría a través de la plataforma Battlefy o tickets en el Discord oficial de la competencia;
- El tiempo estimado por ronda es de 75 minutos, considerando 10 minutos para realizar el check-in y encontrar su oponente. 60 minutos serán usados para realizar el juego y 5 minutos para sideboard y reporte de resultados en el Battlefy;
 - Luego del tiempo máximo de ronda (que será informado pelo Battlefy), los jugadores que realicen el check-in, pero no reporten sus resultados serán declarados empatados por el comité organizador, para garantizar el correcto andamiaje de la competencia;
 - Caso que los jugadores no puedan realizar la partida luego de hacer el check-in, éstos deberán presentar pruebas por medio de pantallazos en los cuales realizaron todos los procedimientos de forma correcta y de acuerdo a lo descrito en este reglamento. De lo contrario, también será declarado como empate.
- Todos los jugadores se responsabilizan de estar atentos a las notificaciones del Battlefy y avisos en el Discord oficial de la competencia para informarse sobre el andamiaje del evento;

- Los participantes son responsables de su equipo durante todo el torneo.

APÉNDICE B: CÓDIGO DE CONDUCTA

Este Código de Conducta se aplica a todos los participantes. La Organización se reserva el derecho de aplicar penalidades, sanciones o descalificaciones de cualquier participante del torneo por su propio juicio, a cualquier momento y por la razón determinada por ellos.

B1. COMPORTAMIENTO DE LOS PARTICIPANTES

Todos los participantes se comprometen a comportarse de manera apropiada y respetuosa con la organización, así como con todos los participantes, espectadores, prensa, personal del torneo, socios y sus administradores. Cualquier tipo de acoso u hostigamiento debe ser informado a cualquier administrador. El acoso involucra, entre otros, declaraciones o acciones ofensivas relacionadas con el género, identidad y expresión de género, edad, orientación sexual, discapacidad, apariencia física, tamaño del cuerpo, raza, religión, etc. Cualquier persona que viole este código de conducta será penalizada, siendo considerada la expulsión del torneo y posiblemente llevado a un proceso penal.

Estos puntos se aplican a actividades de interacción e intercambio en vivo, on-line y off-line, conducta en redes sociales, certámenes transmitidos en vivo, conductas anteriores, en las que se incluyen acusaciones realizadas. Se espera que todos los participantes respeten los estándares de ética deportiva, incluso cuando no participan en el torneo.

B2. PENALIDADES

La violación de cualquier punto de estas reglas puede resultar en sanciones, descalificación, cambio de resultados de partidas y pérdida de premios. Todos los juicios y decisiones tomados por parte de la organización son definitivos y vinculantes (obligadas a ser cumplidas y respetadas). La Organización se reserva el derecho de penalizar a cualquier participante del torneo, en cualquier momento y por motivos justificados.

En caso de presentarse solamente una infracción, los participantes serán sancionados o recibirán una advertencia de acuerdo con la gravedad de la falta. Si continúan actuando de manera indebida e irrespetuosa hacia otros participantes, pueden ser descalificadas del torneo.

Las sanciones pueden incluir, sin ningún orden en particular, las siguientes:

- Advertencia;
- Reprensión;
- Pérdida de la partida;
- Reducción de puntos de la partida;
- Pérdida de premios;
- Pérdida de puntos;
- Suspensión;
- Descalificación;
- Expulsión;

La organización posee el derecho de anunciar públicamente las sanciones que se hayan aplicado a cualquiera de los participantes.

B3. FRAUDES

- **Software malintencionado:** cualquier tipo de software que promueva algún tipo de ventaja para los participantes durante el inicio de la partida, software de audio, texto y/o asistencia de cualquier tipo. (no permitido por MTG Arena);
- **Realizar “Ghosting”:** cualquier tipo de ventaja al espiar la pantalla del oponente o una transmisión en vivo se considera trampa. Si un participante sospecha que alguien está viendo su pantalla o escuchando a los narradores, debe notificar a los administradores lo antes posible para que el caso sea resuelto y las debidas providencias sean tomadas.
- **Abuso de información:** La comunicación con otras personas en momentos no permitidos o con terceros durante el partido está prohibida, a menos que la organización lo autorice.

B4. ALCOHOL Y DROGAS

El uso de alcohol o drogas por parte de los participantes está prohibido en las instalaciones de cualquier evento en vivo (broadcast), y los jugadores no pueden estar bajo la influencia de drogas o alcohol durante su participación.

Está prohibido fumar, incluyendo el uso de cigarrillos electrónicos y vaporizadores, en cualquier evento en vivo, excepto en las áreas designadas.

B5. DOPING

Se considerará dopaje, al uso de sustancias que puedan dar algún tipo de ventaja al jugador, y el mismo, oponerse a realizar las pruebas para determinar si se encuentra utilizando algún tipo de sustancia ilegal. La lista de sustancias prohibidas se puede encontrar en el siguiente enlace: <http://list.wada-ama.org/> .

Si algún jugador consume alguna sustancia bajo prescripción médica, deberá presentar la recomendación médica. En caso de situaciones específicas, deben ser enviadas al comité organizador.

B6. APUESTAS

Ningún participante, jugador, entrenador, director de equipo, equipo u organización puede estar involucrado en juegos de azar, hacer parte de grupos de apostadores y/o sitios de apuestas, o proporcionar información que pueda beneficiar o incentivar esta práctica, directa o indirectamente, para cualquier etapa del torneo en general. Cualquier apuesta contra su propio equipo dará lugar a la descalificación inmediata del torneo y prohibición de futuros torneos para todos los involucrados. Cualquier otra infracción será sancionada a criterio exclusivo de la organización del torneo.

B7. MANIPULACIÓN DE RESULTADOS

Ofrecer sobornos u obligar a otros equipos a manipular los resultados de una partida, provocará la descalificación y la prohibición de los involucrados a su participación en todos los eventos que sean realizados futuramente.

Preguntar o intentar alterar los resultados de un partido con fines lucrativos se considera manipulación de resultados, y todos los involucrados serán desclasificados.

Si una partida o juego no se completa, los jugadores pueden otorgar o acordar mutuamente empatar para esa partida o juego. Una partida se considera completa cuando el resultado se informa al administrador principal. Hasta ese momento, cualquier jugador puede conceder o empatar con el otro, aunque si el jugador que concede gana un juego en el partido, el partido debe informarse como 2-1.

B8. MODIFICACIÓN DE PARTIDAS

Cualquier acción o acuerdo que ponga en desventaja al propio equipo, que perjudique a otros equipos, está prohibido. Adulterar el resultado de un partido, intentar perder un partido o limitar los esfuerzos para ganar un partido está también prohibido. Cualquier participante o equipo que no cumpla esta regla puede ser retirado del torneo, perder los premios y llevar a la suspensión de las cuentas vinculadas al participante o equipo.

Son consideradas conductas inapropiadas e prohibidas:

- Perder intencionalmente un partido sin motivo y en cualquier momento;
- Jugar en nombre de otro Competidor, empleando el uso de una cuenta secundaria, en cualquier momento;
- Cualquier forma de manipulación de resultados;
- Jugar de forma desinteresada, definido como un competidor o equipo que no toma acciones razonables y justas para obtener ventajas contra sus oponentes en un partido;
- Aceptar dividir el dinero del premio entre dos o más equipos.

No es un soborno cuando los jugadores comparten premios que aún no han recibido en el torneo actual y pueden aceptar esto antes o durante el partido, siempre que dicho intercambio no se realice a cambio de ningún juego o resultado del partido o la caída de un jugador del torneo. .

No es un soborno cuando los jugadores en la última ronda anunciada de la parte de eliminación simple de un torneo acuerdan un ganador y cómo dividir los premios del torneo posterior. En ese caso, uno de los jugadores debe aceptar abandonar el torneo. Los jugadores reciben premios según su clasificación final.

El resultado de un partido o juego no se puede determinar de forma aleatoria o arbitraria por ningún medio que no sea el progreso normal del juego. Los ejemplos incluyen (pero no se limitan a) tirar un dado, lanzar una moneda, la lucha de brazos o cualquier otro juego.

Cualquier caso sospechoso de modificación será analizado por la organización.

B9. COMPORTAMIENTO

Los equipos y sus representantes deben intentar resolver cualquier problema con el organizador antes de hacer declaraciones en las redes sociales que puedan perjudicar la marca o deshonrar la reputación de la organización. En caso de que no sea posible y el organizador se niegue a realizar alguna acción, los equipos tienen permiso para publicar declaraciones en las redes sociales.

Los participantes deben respetar a los demás. No se tolerará el comportamiento amenazador o inapropiado hacia los árbitros y otros participantes. Los incidentes y castigos se identificarán a total discreción.

B10. IMAGEN DE LA MARCA

Si un participante tiene como objetivo perjudicar la reputación de la organización o de los patrocinadores, el organizador tiene el derecho de descalificar y prohibir a todos los involucrados en eventos o torneos futuros e iniciar acciones para defender la reputación de la marca.

APÉNDICE C: REGIONES Y TERRITORIOS

Para ser elegible para participar, los participantes deben ser residentes legales de uno de los países de LATAM que se enumeran abajo:

- **SUDAMERICA**

- ARGENTINA
- BOLÍVIA
- BRASIL
- CHILE
- COLOMBIA
- ECUADOR
- PARAGUAY
- PERÚ
- URUGUAY
- VENEZUELA

- **CENTROAMÉRICA**

- COSTA RICA
- EL SALVADOR
- GUATEMALA
- HONDURAS
- NICARÁGUA
- PANAMÁ

- **NORTEAMERICA**

- MÉXICO

- **CARIBE**

- CUBA
- REPÚBLICA DOMINICANA
- HAITI

APÉNDICE D: REGLAS ESPECÍFICAS DEL JUEGO

D1. VERSIÓN DEL JUEGO

Todos los jugadores deben instalar la versión más reciente del juego para poder participar en los torneos. Las actualizaciones deben instalarse antes de que comience el torneo, por lo que los retrasos serán mínimos.

D2. AJUSTES ANTES DEL JUEGO

- Versión del juego: Corrobora la versión del juego
- Cuenta de jugador: los jugadores utilizarán sus cuentas personales;
- Asegurar la calidad del equipo;
- Conectar y calibrar equipos;
- Ajustar la configuración dentro del juego;
- Probar y certificar su propia conexión;

D3. PROCEDIMIENTO DE PARTIDA

- **CONECTÁNDOSE CON SU Oponente**

Cuando reciba a su pareja en mtgmelee.com y / o en battlefy.com, visualizará inmediatamente un cuadro de chat en donde podrá hablar con su oponente y también verificar su decklist. ¡Asegúrese de saludar! También puede utilizar esta función para resolver cualquier problema al establecer una conexión. Es obligatorio hacer check-in en el partido antes de empezar a jugar.

Por lo general, los jugadores deben iniciar un TORNEO DE DESAFÍO (Tournament Match) entre ellos en MTG Arena. Ambos jugadores también necesitarán usar el mismo modo de juego para este desafío (ver abajo).

- **AGREGAR SU Oponente**

La organización indica agregar su oponente como amigo en MTG Arena. Esto facilita la realización de los desafíos, ya que uno de los dos amigos necesita iniciar un desafío y el otro recibe la notificación. Esto minimiza la cantidad de errores.

Cuando agregue o desafíe a su oponente, tenga en cuenta que la identificación de MTG Arena distingue entre mayúsculas y minúsculas y tiene un discriminador de 5 dígitos y un identificador.

Si dado el caso el desafío directo de la competencia no parece estar funcionando y los jugadores no puedan encontrar sus oponentes, es **obligatorio adicionar su oponente como amigo** para enviar la solicitud de la partida. El jugador que se niegue a realizar esto o rechace la solicitud de la partida, perderá el juego caso el oponente presenta las pruebas de esta situación. Recuerde que usted siempre puede remover las personas de su lista de amigos después del juego, por lo tanto no existen motivos para negar la solicitud de amistad y facilitar el proceso.

Independientemente si la forma de solicitud de partida es directa o a través de la lista de amigos, la partida deberá ser realizada en el modo Tournament Match (partida de competencia, el mejor de 3) en el MTG Arena.

- **INICIO BO1 (mejor de uno)**

Si el jugador hace todo correctamente, debería jugar en un escenario tipo coliseo romano-griego. Si su campo de juegos es diferente, es probable que haya iniciado en un juego mejor de 1. Finaliza este juego y luego inicia otro desafío (esta vez usando el modo correcto).

Caso en el que los participantes hayan jugado el primer juego en el modo de partida equivocado, el perdedor del mejor de 1, deberá conceder el primer juego del mejor de 3, cuando ambos reinicien el desafío de forma correcta, así, los dos continúan para el Sideboard y pueden continuar en la partida normalmente.

- **INICIO TEMPRANO Y TARDÍO**

Se espera que los jugadores inicien sus juegos 5 minutos después de la publicación de las parejas, pero se darán 10 minutos de tolerancia luego de ser iniciada la ronda. Caso en el que su oponente realice el check-in, pero no responda al iniciar la partida, entre en contacto con nosotros a través del soporte del Battlefy para analizar

y juzgar la situación y computar su resultado. No puede enviar ningún resultado sin verificarlo con el administrador.

- **PROBLEMAS DE DECKLIST**

Si nota que usted y/o su oponente están jugando con un deck ilegal o que no corresponde a la lista registrada, entre en contacto con un administrador abriendo una disputa en su partida en el Battlefy así que esta irregularidad es descubierta.

Si el problema es el mazo de su oponente, prepárese para proporcionar un pantallazo. Jugar con un mazo que no coincide con la lista que ha enviado antes del evento puede resultar en sanciones, bajo total discreción de los administradores del torneo.

- **FIN DE LA RONDA (END OF ROUND)**

Ambos jugadores deben realizar un registro a través de un pantallazo, el cual será enviado para verificar el resultado de su partido en mtgmelee.com y en battlefy.com.

- El tiempo máximo estimado por ronda es de 75 minutos, teniendo en cuenta que los primeros 10 minutos son para realizar el check-in y encontrar su oponente. Otros 60 minutos para jugar la partida y 5 minutos para el sideboard y reporte de resultados en Battlefy;
 - Luego del tiempo máximo por ronda, los jugadores que realicen check-in, pero que no reporten sus resultados serán considerados como empate automáticamente por parte del comité organizador, con el fin de garantizar el correcto andamiaje de la competencia
 - Si dado el caso los jugadores no puedan realizar una partida después de hacer el check-in, éstos deberán abrir una disputa en la partida del Battlefy y presentar las pruebas por medio de pantallazos donde realizaron todos los procedimientos de forma correcta según lo descrito en este reglamento;
 - Será declarado empate entre los jugadores caso:
 - Ambos no puedan presentar pruebas de que jugaran y/o de que realizaron los procedimientos de forma correcta de la solicitud de la partida;
 - Los jugadores no finalizaron la partida en el MTG Arena en el tiempo límite de cada ronda;
 - Será declarada la victoria para uno de los dos jugadores caso:

- Se presenten pantallazos que comprueben la victoria, desde que se encuentre en el tiempo límite de cada ronda.
- Se presenten pantallazos que comprueben que usted realizó los procedimientos de forma correcta durante la solicitud de partida, pero su oponente no.
- Se haya registrado en el Battlefy un pantallazo del resultado de la primera partida y el tiempo límite de la ronda acabe antes de que los jugadores reporten el resultado de las otras partidas.

D4. PROCESOS POSTERIORES AL JUEGO

- Resultados: La organización hará público todos los resultados de la ronda actual antes de iniciar la próxima.

D5. STREAM DE JUGADORES

Todos los jugadores son libres para hacer solamente transmisiones de sus partidos Clasificatorios, y deben realizarlas con un mínimo 5 minutos de delay (retraso) en la stream. Cuando transmita, le pedimos que incluya [hashtag] en el título de su transmisión.

Si se descubre que algún jugador está transmitiendo sin cumplir con el requisito de retraso mínimo, se verá obligado a detener la transmisión por todo el día de partido.

- La primera infracción será una advertencia.
- La segunda infracción será la pérdida de puntos para el partido.
- Una tercera infracción será la descalificación.