

REGLAMENTO DE PENALIZACIONES DE INFERNO

Efectivas desde el 02 de Mayo de 2014

Introducción

Este reglamento tiene por objetivo servir como guía acerca de las formas de proceder ante infracciones y qué ética adoptar en un torneo, para aquellas personas encargadas de arbitrar en torneos de cualquier categoría de **Inferno®**. El objetivo de la persona que arbitre en torneos (referida como “**Juez**” de ahora en más), ya sean oficiales de **Inferno®** o no, debe ser mantener un ambiente de juego imparcial y justo para todos los jugadores y proteger la integridad y profesionalismo del torneo. En este reglamento se otorgarán respuestas normalizadas para cubrir el mayor espectro de situaciones de juego que puedan atentar contra el justo desarrollo del juego para todos los jugadores y para mantener un ambiente deportivo sano dentro del torneo.

ÍNDICE

Introducción	1
Índice	2
1. General	4
1.1. Ética	4
1.1.1. Para jugadores	4
1.1.2. Para jueces	4
1.1.3. Para sanciones	4
1.2. Categorías de torneos	5
1.2.1. Normal	5
1.2.2. Avanzado	6
1.2.3. Experto	6
1.3. Penalizaciones	6
1.3.1. Aviso	6
1.3.2. Advertencia	6
1.3.3. Partida perdida	7
1.3.4. Ronda perdida	7
1.3.5. Descalificación	7
1.4. Aplicación	7
2. Infracciones	8
2.1. Infracciones de Torneo	8
2.1.1. Ayuda del exterior	8
2.1.2. Demora	9
2.1.3. Error al mezclar	9
2.1.4. Error durante formato Compilado	10
2.1.5. Error de comunicación	10
2.1.6. Jugar lento	11
2.1.7. Marcar cartas	12
2.1.8. No seguir instrucciones oficiales	12
2.1.9. Problemas en composición de mazos	12
2.2. Infracciones de Juego	14

2.2.1.	Error al mantener el estado del juego	14
2.2.2.	Mirar ilegalmente cartas	14
2.2.3.	Olvidar disparar habilidades	15
2.2.4.	Tomar cartas adicionales	17
2.2.5.	Tomar mano equivocadamente	17
2.2.6.	Violación de reglas del juego	18
2.3.	Infracciones de Conducta Antideportiva	19
2.3.1.	Apuestas y sobornos	19
2.3.2.	Comportamiento agresivo	20
2.3.3.	Determinar ilegalmente un resultado	20
2.3.4.	Hacer trampa	20
2.3.5.	Conducta antideportiva Mayor	21
2.3.6.	Conducta antideportiva Menor	22
2.3.7.	Obstrucción	22
2.3.8.	Robo de material de torneo	22

1. General

1.1. Ética

1.1.1. Para jugadores

Todos los jugadores son iguales ante el sistema de reglas y penalizaciones, por lo tanto, ningún jugador debería ser tratado de manera especial en ningún tipo ni categoría de torneo. Por lo tanto, el historial profesional o de faltas de un jugador carece de peso a la hora de aplicar reglas y sanciones; así mismo la relación fuera del torneo que pudieran tener el Juez con los jugadores no debe intervenir en la aplicación de reglas y sanciones.

En <http://playinferno.com/index.php/como-jugar/reglamento/reglas-torneos> los jugadores podrán informarse sobre el tipo de comportamiento que se espera de ellos para los diferentes tipos y categorías de torneos a realizar.

En todos los tipos y categorías de torneos, se espera que los jugadores que posean dudas sobre situaciones de juego, o que hayan visto o cometido una falta, llamen al Juez del torneo más cercano para solventar la situación con la mayor celeridad posible. Se alienta a los jugadores para actuar con buena voluntad y honestidad, pudiendo el Juez Principal del torneo disminuir la sanción a aplicar al jugador cuando un error no intencionado ocurra pero sea reportado a él antes que el error se acarree a estratos más avanzados de la partida.

1.1.2. Para jueces

Los jueces son personas diplomáticas que arbitran en los torneos, resguardando que se cumplan en todo momento las reglas del juego y las políticas de torneos. Como todo árbitro, un Juez no puede interrumpir un juego ni evitar que una falta de reglas ocurra, sino que debe enfrentar a los hechos ocurridos usando sus herramientas, en pos del juego justo para todos. Los jueces sí pueden intervenir para prevenir situaciones antideportivas que se puedan presentar tanto dentro como fuera del juego para mantener la integridad del torneo y un ambiente deportivo.

Tanto los jueces como los jugadores son humanos, y como tales pueden cometer errores. Se espera de un Juez que haya cometido un error que se disculpe con las personas a quienes afectó su equivocación, y que intente reparar la situación antes que avance más el juego de ser posible. Queda a disposición del Juez Principal del torneo poder disminuir las sanciones impartidas a jugadores que cometieron infracciones en base a un mal juicio de un Juez durante el torneo.

Un Juez debe apegarse a los lineamientos expresados en este reglamento y nunca desviarse de ellos, excepto casos que no se encuentren contemplados en ninguna sección de esta guía.

1.1.3. Para sanciones

Las sanciones que se mencionan en este reglamento son aplicables a los jugadores, y la finalidad que tienen son mostrarle al jugador el error que cometió, para que

mediante la sanción correspondiente, se fortalezca el aprendizaje y se evite caer en el mismo error durante el transcurso del torneo. En caso que las faltas producidas fueran intencionales, las sanciones varían y toman más severidad, siempre intentando evitar que la sanción se reitere a futuro.

Como la intención detrás de las sanciones es generar en los jugadores un aprendizaje sobre las mecánicas de torneos y el acatamiento de las reglas del juego, para esto se pondrá a disposición un comité para investigar y seguir el historial de faltas de un jugador para corroborar si el aprendizaje está o no siendo efectivo en cada caso particular.

La sanción para cada infracción varía según: la repetición de infracciones que un mismo jugador cometa durante el torneo, el potencial de abuso que pudiera provocar, el tiempo comprometido para resolver la infracción y la categoría de torneo en proceso. Las sanciones solamente pueden ser asentadas de manera conjunta a los resultados del torneo por el Juez Principal a cargo del torneo. Si bien los demás jueces del torneo pueden transmitirle al Juez Principal las inquietudes o sugerencias que tengan, quedará a juicio y disposición de las decisiones del Juez Principal la forma de resolver las inquietudes o sugerencias hechas por sus colegas.

1.2. Categorías de torneos

Una de las características que modifican la severidad en una sanción a imponer, es la categoría de torneo en la que fue realizada la infracción. Ya que existen variedad de torneos en los que la cantidad y calidad de premios varía, así como también varía el cupo de asistencia esperado normalmente para los mismos, se han creado diferentes categorías de torneos con la intención de cubrir el mayor espectro de posibilidades esperadas de competitividad por parte de los jugadores. Por lo tanto, es de esperar que una misma infracción (como no haber bajado un recurso) no tenga la misma sanción en un torneo realizado de forma semanal, que en un torneo anual como los torneos Nacionales.

Todas las categorías de torneos son categorías competitivas, por lo que se espera que en el desarrollo de todas las categorías de torneo que se realicen, los jugadores cierto conocimiento de las reglas y de las políticas de torneos y las penalizaciones ante sanciones. El nivel de detalle que se espera en cada una de estas características, variará dependiendo de la categoría.

1.2.1. Normal

Esta categoría de torneos está orientada al juego casual y regular, y es por lo general el primer paso que un jugador toma en el mundo de torneos a nivel competitivo. Los jugadores en esta categoría juegan normalmente de una forma más relajada y las sanciones que se utilizan aquí tienen por meta generar en los jugadores un aprendizaje tanto de reglas de juego como reglas de torneo y sanciones de infracciones. El objetivo de esta categoría de juego es generar los cimientos de una comunidad amistosa en la que los jugadores logren participar en torneos competitivos para divertirse y fortalecer relaciones con otros jugadores de la zona.

1.2.2. Avanzado

Los torneos Avanzados denotan un mayor nivel competitivo que los torneos Normales, ya que poseen mayor cantidad de premios que éstos, por lo que en estos torneos es común que jugadores de diferentes zonas asistan a ellos. Al tener mayor cantidad de premios y, en algunas ocasiones, premios en dinero o invitaciones a torneos de mayor competitividad; las penalizaciones que se aplican en esta categoría son un poco más severas ya que se espera mayor nivel de atención por parte de los jugadores. Se espera que los jugadores estén familiarizados con las reglas del juego, las reglas del torneo y, salvo en torneos tipo Presentación, estén familiarizados además con gran parte de las cartas legales para el formato del torneo.

1.2.3. Experto

En un torneo competitivo de nivel Experto, los jugadores por lo general viajan grandes distancias para asistir al torneo y poder tener acceso a los premios del mismo que suelen ser producto, efectivo, prestigio, participación en Diseño y Desarrollo de ediciones, y más. Por lo tanto al tener premios tan atractivos, el nivel de competitividad de los jugadores es mucho mayor, y se debe mantener un ambiente estricto de reglas de juego y torneo, como así también las penalizaciones ante las sanciones se vuelven más severas, con la finalidad de garantizar un juego lo más justo y con sentimiento deportivo posible para todos los participantes del evento.

1.3. Penalizaciones

Las penalizaciones son acciones a tomar como respuesta a una infracción cometida por uno o más jugadores. Las penalizaciones reciben diferentes nombres, y tienen por objetivo corregir diferentes infracciones, ellas son: Aviso, Advertencia, Partida perdida, Ronda perdida y Descalificación.

1.3.1. Aviso

Los avisos son correcciones verbales breves que un Juez realiza para resolver sobre una infracción menor, que no deberían tomar más de unos breves momentos para llevarse a cabo. Como consecuencia no se otorgan extensiones de tiempo a la ronda, y además son las únicas penalizaciones que no se reportan con los resultados del torneo, sin embargo, si un jugador recibe repetidos avisos durante un torneo, la penalización podría escalar a alguna más severa que podría reportarse.

1.3.2. Advertencia

Las advertencias son penalizaciones que se otorgan cuando se debe emplear un pequeño momento para resolver una situación donde se jugó de manera incorrecta, y salvo que esta corrección dure más de un minuto, no se realizan extensiones de tiempo.

1.3.3. Partida perdida

Una partida perdida es la sanción que se otorga a situaciones en las que generar una solución para la infracción tomaría una cantidad de tiempo suficiente como para demorar todo el torneo en curso, cuando se haga físicamente imposible el continuar con el desarrollo de la partida, o cuando la infracción podría llevar a una ventaja significativa para un jugador.

Esta penalización implica que el jugador que comete la infracción es obligado a conceder la partida en curso, y debe ser considerada a fines de las mecánicas de torneo como que el jugador perdió esa partida. Si la penalización se realiza luego de finalizada la partida en la que ocurrió la infracción, entonces la partida perdida se trasladaría a la próxima partida en la que ese jugador fuera a participar.

Si un jugador penalizado con una partida perdida fuera a abandonar el torneo, la penalización se aplicará a la próxima partida que ese jugador fuera a llevar a cabo en la misma categoría de torneo.

1.3.4. Ronda perdida

La ronda perdida es una penalización a la que se acude cuando la integridad de la ronda se encuentre amenazada o al impedirse la finalización de la ronda por restricciones de tiempo.

Si un jugador penalizado con una ronda perdida fuera a abandonar el torneo, la penalización se aplicará a la próxima ronda que ese jugador fuera a llevar a cabo en la misma categoría de torneo.

1.3.5. Descalificación

Una descalificación es aplicada a actitudes antideportivas y a situaciones que comprometen el transcurso normal del torneo, y tiene por resultado otorgarle al jugador sancionado una partida perdida, para luego hacer que abandone el torneo.

Esta sanción puede aplicarse también a una persona no-jugadora, y queda a disposición del Juez Principal lo que es considerado como prueba suficiente para la aplicación de la sanción. En caso de ser la persona sancionada un no-jugador, se le deben tomar sus datos como si se tratara de un jugador para poder realizar el reporte.

Un jugador que ha sido descalificado, puede mantener los premios que haya adquirido hasta realizada dicha sanción, pero no podrá recibir ni participar en la entrega de premios posteriormente realizada a la sanción.

1.4. Aplicación

Todas las penalizaciones a excepción del **Aviso** son reportados junto a los resultados del torneo para poder realizar un seguimiento del aprendizaje que los jugadores sancionados realicen.

Siempre que una sanción sea impuesta, el Juez que la haya realizado debe notificar a los jugadores y personas involucradas sobre la infracción cometida, la forma en que se debe resolver el error y la sanción correspondiente con la falta.

En este reglamento se encuentran resoluciones a infracciones típicas, que otorgan una herramienta estandarizada para que los jueces la utilicen al oficiar, es recomendable no desviarse de estas resoluciones con la intención de mantener la objetividad del juicio empleado lo más justa posible para todos los involucrados. Muchas situaciones de juego que se presentarán no están contempladas dentro de las resoluciones estandarizadas aquí expuestas, la mayoría de ellas pertenecientes a actitudes antideportivas por parte de los jugadores. Estas actitudes deberían recibir un Aviso por parte del Juez y, en caso de repetirse la actitud, una instrucción directa por parte del Juez hacia el jugador de no repetir esa infracción. En caso de hacerlo el jugador, se considera esa infracción como Conducta Antideportiva.

2. Infracciones

En esta sección del reglamento, se hará mención de las infracciones más comunes que pueden presentarse durante un juego. Se han catalogado en 3 tipos de infracciones: **de torneo, de juego y de conducta antideportiva**. Se alienta a jueces que usen las infracciones enumeradas en esta sección como guía para sus decisiones cuando deban resolver una situación de infracción.

Se debe asumir que por defecto, la mayoría de las infracciones cometidas son involuntarias. Toda situación en la que un Juez considere que el infractor cometió la infracción de modo intencional salvando el caso de **Juego Lento**, se catalogará bajo la subcategoría **Hacer Trampa** explicada dentro de las infracciones de **Conducta Antideportiva**. Cuando se considera que un jugador está haciendo **Juego Lento** adrede, la infracción se considera de la subcategoría **Obstrucción**.

2.1. Infracciones de Torneo

Se considera una infracción de torneo a aquellas acciones que produzcan una falta a las reglas mencionadas en **Reglas para Torneos de Inferno**:
[<http://playinferno.com/index.php/como-jugar/reglamento/reglas-torneos>]

Si a un jugador se le asignan dos o más **Advertencias** en la misma subcategoría de infracción de torneo, la sanción a aplicar podría ascender a **Partida perdida**.

2.1.1. Ayuda del exterior

Siempre que una persona se involucre en una partida de la cual no está participando en un torneo, o que un jugador participante de una partida busque asistencia de alguien exterior a la partida.

Cuando una persona que no esté inscrita al torneo sea quien otorgue ayuda a un participante durante una partida en curso, se le solicitará que se retire del lugar donde se lleva a cabo el torneo.

2.1.1.1. Ejemplos de Ayuda del Exterior

- Un jugador o espectador hace referencia a una jugada que se podría hacer en una partida de la cual no está formando parte.
- Un jugador o espectador revela a un jugador en una partida, información que se considera oculta para ese jugador, como las cartas en mano de su oponente.
- Un jugador revisa notas que fueron tomadas fuera de la partida en curso.

2.1.1.2. Penalización a aplicar

Ronda perdida.

2.1.2. Demora

La demora ocurre cuando un jugador falla en cumplir con los tiempos estipulados para el torneo o realiza una acción que de manera ineludible demora el desarrollo normal del torneo. Los jugadores son responsables de encontrarse en sus asientos y de encontrarse listos para jugar en los tiempos anunciados.

2.1.2.1. Ejemplos de Demora son:

- Un jugador entrega la lista de mazo luego del tiempo anunciado.
- Un jugador no encuentra su mazo luego de haber iniciado la ronda.
- Un jugador demora más de 5 minutos en sentarse frente a su oponente.
- Un jugador juega con un oponente que no corresponde.

2.1.2.2. Penalización a aplicar

Partida perdida.

2.1.2.3. Correcciones sugeridas

Si un jugador se demora 10 minutos en sentarse frente a su oponente, se le reportará una sanción de **Ronda Perdida** y se considerará que el jugador abandonó el torneo, a menos que el jugador sancionado se presente antes que finalice **el tiempo de esa ronda** frente al Juez Principal.

Si un jugador se sienta frente a su oponente luego de habersele aplicado la sanción correspondiente a esta subcategoría pero antes de ascender la sanción a **Ronda Perdida**, esa mesa recibirá una extensión de tiempo de ronda acorde a la demora inflingida.

2.1.3. Error al mezclar

Es responsabilidad de los jugadores el aleatorizar sus mazos de la mejor forma posible utilizando los métodos necesarios de mezclado de mazo para ello. Siempre que un jugador pueda saber la posición relativa de una o más cartas en su mazo luego de haberlo mezclado, se considera que ese mazo no se encuentra mezclado.

2.1.3.1. Ejemplos de Error al Mezclar

- Un jugador no mezcla una porción del mazo durante el mezclado.

- Un jugador realiza una búsqueda en su mazo de una carta, y luego de encontrarla, olvida mezclar su mazo.

2.1.3.2. Penalización a aplicar

Advertencia.

2.1.3.3. Correcciones sugeridas

Aquel Juez que crea que un mazo se encuentra insuficientemente mezclado, lo debe mezclar de manera exhaustiva para asegurar la aleatoriedad del mismo.

2.1.4. Error durante formato Compilado

Se considera responsabilidad de los jugadores el estar atentos al procedimiento enunciado en las **Reglas para Torneos de Inferno**: [<http://playinferno.com/index.php/como-jugar/reglamento/reglas-torneos>], así como de los anuncios hechos por los oficiales del torneo. Cometer un error técnico durante el procedimiento de torneos compilados significan por lo general una pérdida significativa de tiempo de torneo.

2.1.4.1. Ejemplos de Error Durante Formato Compilado

- Un jugador excede el tiempo otorgado para elegir carta.
- Un jugador coloca una carta en su pila de elecciones y luego la retira para cambiarla.
- Un jugador se equivoca de dirección en que pasa la extensión de cartas.

2.1.4.2. Penalización a aplicar

Advertencia.

2.1.5. Error de comunicación

Los jugadores participantes son responsables de mantener correcto el estado de juego durante el transcurso de la partida, y de mantener una comunicación clara entre ellos para que esto sea posible. Un jugador siempre puede pedirle a su oponente información pública o derivable de cálculos, y éste debe contestar honestamente. De no hacerlo, se puede incurrir en errores en el estado del juego que comprometen la integridad de la partida.

2.1.5.1. Ejemplos de Error de comunicación

- Un jugador se olvida de agregar un recurso.
- Un jugador es preguntado por la cantidad de cartas en su mano y responde un número incorrecto.
- Un jugador es preguntado por la cantidad de tipos de carta diferentes en su inferno y responde un número incorrecto.
- Un jugador es preguntado por la habilidad de un elemento en juego o en la cadena y responde con información incierta o incompleta.

2.1.5.2. Penalización a aplicar

Advertencia.

2.1.5.3. Correcciones sugeridas

El Juez Principal puede sugerir volver la partida al punto anterior al error de conocerse la información necesaria para realizar esta acción, por lo que las cartas movidas luego del error son vueltas a sus zonas antes de ocurrir el error; y si la carta movida de zona luego del error no es conocida por todos los jugadores (por ejemplo una carta robada), una carta al azar es tomada de la zona actual para regresar a la zona original. Una vez que el juego es restaurado, retoma su curso nuevamente.

En caso de no conocerse la información necesaria para realizar la acción de restauración en el estado del juego, ambos jugadores reciben una **Advertencia** y el jugador infractor es además penalizado con una sanción de **Partida Perdida** al hacerse imposible la continuación correcta de la partida en curso.

2.1.6. Jugar lento

Se considera responsabilidad de cada jugador el jugar con la suficiente rapidez como para no entorpecer el desarrollo normal de la partida y para no generar una desventaja de tiempo de juego a su oponente, un jugador puede expresarle a su oponente de forma amable la necesidad de jugar de manera más veloz sin necesidad de llamar a un Juez. En caso que la actitud persista, un jugador puede llamar a un Juez y hacerle saber de la situación para que éste tome acciones.

2.1.6.1. Ejemplos de Juego Lento

- Un jugador que habiendo comenzado la ronda se levanta de su asiento sin haber recibido permiso de un Juez del torneo (para revisar los emparejamientos, ir al baño, llamadas por celular, etc.)
- Un jugador utilizando métodos para mezclar su mazo entre partidas que demoran demasiado tiempo en completarse.
- Un jugador contando las cartas del mazo oponente o propio sin cambios significativos en el estado del juego.
- Un jugador revisando las cartas del infierno oponente o propio sin cambios significativos en el estado del juego.
- Un jugador revisando constantemente cartas en juego o diferentes copias de la misma carta sin cambios significativos en el estado del juego.

2.1.6.2. Penalización a aplicar

Advertencia.

2.1.6.3. Correcciones sugeridas

Si la partida no ha sido afectada de manera significativa por esta infracción, se otorga un turno extra a cada jugador para esa partida. Si la partida se ha visto afectada de manera significativa, el Juez Principal puede ascender la sanción a un nivel que considere justo. Si la sanción es reportada luego de haber terminado la partida, no se otorgarán turnos adicionales pero sí las Advertencias correspondientes serán aplicadas.

2.1.7. Marcar cartas

Los folios pueden adquirir cierto desgaste o marcas en el transcurso de un torneo, incluso siendo folios nuevos. Esto puede llevar a que un jugador saque ventaja de esto, ya que puede identificar una carta contenida en un folio con una marca particular.

2.1.7.1. Ejemplos de Marcar Cartas

- Un jugador posee marcas en folios que contienen cartas pertenecientes a una combinación de cartas que generan una situación de juego ventajosa.

2.1.7.2. Penalización a aplicar

Advertencia.

2.1.7.3. Correcciones sugeridas

Se sugiere al Juez Principal que pida al infractor cambiar los folios marcados por unos sin marcar. En caso de haber sido la carta la que recibió una marca, ésta debe ser reemplazada por copias sin marcar que posea el infractor; en caso de no encontrar o no poseer copias para reemplazar de la carta marcada, éstas deberán ser reemplazadas por cartas de tipo **Ilimitado**, y la planilla de registro se modificará para reflejar este cambio. Una vez realizado estos cambios en la planilla de registro, se consideran irreversibles.

2.1.8. No seguir instrucciones oficiales

Los oficiales de un torneo son tanto los jueces que hagan oficio en él, así como las personas que fueron designadas como miembros del equipo de organización del evento, y se espera de los jugadores que estén atentos a los anuncios que ellos hagan durante el transcurso del torneo para poder lograr un desarrollo eficiente del mismo y poder cuidar su integridad. Se considera una infracción de este tipo cuando un jugador no sigue una instrucción que fue dirigida hacia una multitud de la que él forma parte. Cuando un jugador no sigue una instrucción que le fue dada de forma directa como individuo, se considera una infracción de tipo **Conducta Antideportiva**, de la subcategoría **Grave**.

2.1.8.1. Ejemplos de No Seguir Instrucciones Oficiales

- Un jugador comete un error al seguir instrucciones de registro de mazo.
- Un jugador comete un error al seguir instrucciones de seguridad.
- Un jugador comete un error al seguir instrucciones de locación, como fumar en una zona para no fumadores o abandonar un área.

2.1.8.2. Penalización a aplicar

Advertencia.

2.1.9. Problemas en composición de mazos

Se considera como “mazo” tanto al mazo principal como al mazo banquillo, por lo tanto problemas que pudieran surgir relacionados a ambos se tratan en este mismo inciso de penalizaciones, con la diferencia que de faltar cartas en el banquillo, se debe tomar nota de la situación pero no realizar ninguna penalización.

La función de las planillas de registro de mazos es poder tener un control sobre el estado original del mazo para que éste no sea alterado al comienzo de cada ronda durante el transcurso del torneo. Los nombres de las cartas registradas en ella deben ser claros, ya que pueden dar lugar a alteraciones del mazo por cartas cuyos nombres podrían confundirse con el nombre anotado en la planilla, por lo que los nombres de cartas incompletos o no claros pero con poca potencialidad de abuso deben ser dados a conocer al jugador, acompañado de una **Advertencia**.

Las cartas pertenecientes tanto al mazo principal como al banquillo deben estar colocadas dentro de folios en buen estado, y debe haber una clara separación entre ambos mazos, el banquillo y el principal. Todas las demás cartas que no pertenezcan a alguno de los dos mazos (como las fichas, por ejemplo), deben encontrarse sin folios, o puestas en folios de forma diferente y discernible para no confundirlas con cartas de los mazos.

Los problemas en composición de mazos abarcan situaciones en las que tanto el mazo y/o la planilla de registro de mazo tienen errores en la cantidad de cartas contenidas para el formato correspondiente al torneo, cuando el contenido del mazo y el banquillo no corresponden con los de la planilla de registro, cuando ya sea el mazo o la planilla de registro contienen cartas ilegales para el formato del torneo, y cuando en la planilla de registro aparecen anotados de manera incompleta el nombre de una o más cartas.

2.1.9.1. Ejemplos de Problemas en Composición de Mazos

- Un mazo que contiene 48 cartas en torneos de formato abierto.
- Un mazo que contiene 50 cartas en torneos de formato abierto, pero en su planilla de inscripción figuran 46 cartas.
- Un mazo que contiene cartas del mazo de un oponente por error.
- Un mazo que contiene copias de “Restituir” en torneos de formato Saga: Crónicas de Ubanna.

2.1.9.2. Penalización a aplicar

Partida perdida.

2.1.9.3. Correcciones sugeridas

Se sugiere que los jueces intenten corregir al máximo los fallos de construcción de mazo y de registro de mazo. Para ello, deben sacarse todas las cartas que sobrepasen los números establecidos para tamaño de mazos, las cartas que no sean legales para el formato. Si alguno de los mazos posee menos cartas que los números establecidos, entonces se completarán los mazos agregando cartas de tipo **Ilimitado** que sean legales en el formato del torneo en curso.

Si ambos jugadores en su mano inicial se dan cuenta que han cometido este subtipo de infracción y llaman al Juez Principal para resolver el error, es sugerible que el Juez Principal arregle de forma rápida el error y degrade la sanción a una **Advertencia** ya que el error fue detectado de manera rápida y corregido sin comprometer demasiado la integridad de la partida.

En caso que ambos jugadores oponentes en la ronda en que se enfrentan reciban una **Partida Perdida** al mismo tiempo por este subtipo de

infracción (generalmente cuando el mazo de uno de los jugadores posee en él cartas del mazo del oponente por error), a ambos se les reportará la sanción pero ésta no contará cuando deba calcular el ganador de la ronda en base a ganar el mejor de tres partidas de la ronda.

2.2. Infracciones de Juego

Los jugadores de una partida son responsables de mantener el correcto funcionamiento de la partida que involucren información pública, así como también mecánicas de juego obligatorias; por lo que en la mayoría de las infracciones listadas en esta subsección del reglamento, cuando un error en el estado del juego haya ocurrido y luego de un tiempo prudencial ninguno de los jugadores se diera cuenta de ello, todos los jugadores de esa partida recibirán una penalización de la subcategoría **Error al mantener el estado del juego**.

Como ambos jugadores son responsables del correcto desarrollo de una partida, ningún Juez debería intentar corregir ni determinar las ventajas ocurridas en adición a las penalizaciones impuestas a las infracciones.

Cuando un jugador acumule 3 o más sanciones en la misma subcategoría, ésta debería ascender a **Partida Perdida**. Si se trata de un torneo a realizarse en más de un día, las penalizaciones obtenidas se cuentan para todos los días en que fuera a realizarse el mismo torneo.

2.2.1. Error al mantener el estado del juego

Se considera una infracción de esta subcategoría a toda acción obligatoria que un jugador permite a su oponente y que no sea controlada por su oponente.

2.2.1.1 Ejemplos de Error al Mantener el Estado del Juego

- Un jugador recibe un ataque a su demonio mientras controla un aliado con Agresor.
- Un jugador olvida bajar un Recurso durante su Fase Inicial.

2.2.1.2. Penalización a aplicar

Advertencia.

2.2.2. Mirar ilegalmente cartas

Cuando un jugador sea capaz de ver la parte frontal de una carta, o cuando haya retirado de su mazo una carta sin haberla llegado a colocar en su mano; esa carta se considera como “mirada”, teniendo como únicas excepciones la mecánica aplicada para las cartas tipo **Recurso** y cuando un jugador cuente las cartas de un mazo.

Un jugador que se considere está cometiendo esta infracción a propósito para no robar cartas que no desea en su mano o para forzar un mezclado de su mazo, será penalizado como si cometiera una infracción de la subcategoría **Hacer trampa**. Mezclar un mazo no puede demorar la suficiente cantidad de tiempo como para retrasar la partida, si lo hace, podría ser considerada una infracción de la subcategoría **Obstrucción**.

2.2.2.1. Ejemplos de Mirar ilegalmente cartas

- Un jugador mientras roba cartas de su mazo, deja caer una carta adicional que termina boca arriba.
- Un jugador mira la carta en el fondo de su mazo cuando lo presenta ante su oponente para que realice un corte.
- Un jugador accidentalmente revela una carta del mazo de su oponente cuando se encuentra mezclando ese mazo.

2.2.2.2. Penalización a aplicar

Advertencia.

2.2.2.3. Correcciones sugeridas

Se debe mezclar la porción del mazo cuya aleatoriedad haya sido comprometida junto a las cartas que fueron miradas.

2.2.3. Olvidar disparar habilidades

Ésta es una de las infracciones más complejas para manejar, así que tanto por ello como por la naturaleza de la infracción se la tratará como una subcategoría propia y extensa. Una de los puntos más complejos en esta infracción es poder medir el impacto que tiene haber olvidado disparar esa habilidad, y cuándo el controlador de esa habilidad debe estar atento a la condición de disparo. Por lo tanto, aquí otorgamos una pequeña guía a modo ejemplo para comprender mejor cómo medir los impactos y los momentos de atención para disparar.

Las habilidades disparadas son elementos comúnmente usados y además son abstractos sin representaciones visuales generalmente, por lo que los jugadores no deberían ser penalizados de forma severa al olvidar dispararlas. Un jugador no está obligado a anunciar habilidades disparadas que no controla, pero puede anunciarlas si así lo desea. Además, se considera responsabilidad del controlador de una habilidad disparada el asegurar que las elecciones tomadas por todos los jugadores en base a una habilidad disparada que controla sean correctas y legales.

Se considera en esta subcategoría de infracciones que una habilidad dispara pero su controlador no estuvo atento a la condición de disparo de dicha habilidad. El momento en que un jugador debe estar atento de las condiciones de disparo, depende del efecto que tiene la habilidad:

- **Una habilidad disparada que cambia las reglas del juego:** el controlador debe impedir que su oponente realice acciones ilegales según las nuevas reglas que se hubieran impuesto por la habilidad disparada.
- **Una habilidad disparada que afecta el estado del juego de formas no visibles:** el controlador debe tomar una acción física o aclarar de qué acción se trata a su oponente cuando fuera a haber un efecto visible en la partida como resultado del efecto de la habilidad disparada.
- **Una habilidad disparada que afecta el estado del juego en forma visible o requiere elecciones durante su resolución:** el controlador debe tomar las acciones necesarias y aclarar las elecciones hechas antes de que un jugador realice acciones de juego (como jugar cartas o pasar al siguiente paso o fase de juego) que deberían ser hechas luego del

momento en que se hubiera resuelto la habilidad disparada. Cabe aclarar que encadenar elementos no significa que se deba olvidar la habilidad disparada ya que se la debe pensar como si estuviera en la cadena.

- **Una habilidad disparada que requiera de su controlador la elección de objetivos durante su resolución, o al ser puesta en la cadena:** el controlador debe anunciar esas elecciones antes que se realice el próximo traspaso de prioridad.

Luego de completar las acciones obligatorias nombradas arriba, los problemas que pudieran surgir luego de esas acciones respecto a la habilidad disparada deberán ser tratados como **Violación de reglas de juego**.

El jugador que controla la habilidad disparada olvidada recibirá la penalización a aplicar generalmente en caso que la habilidad disparada resultara perjudicial para sí mismo.

2.2.3.1. Ejemplos de Olvidar disparar habilidades

- Un jugador olvida destruir un aliado tipo Kirch luego de haber atacado con él teniendo un “Estratega nungnarh” en juego.
- Un jugador que acaba de atacar con un “Tratante de conocimiento” olvida tomar 3 cartas.
- Un jugador pone en juego un “Asesino del monasterio” teniendo en juego una “Basílica del Nuevo Orden”, y olvida exiliar la primera carta de su mazo.
- Un jugador controla un “Defensor de la enramada” con 4 contadores de daño sobre él, y olvida remover uno de ellos al agregar un Recurso.

2.2.3.2. Penalización a aplicar

Advertencia.

2.2.3.3. Correcciones sugeridas

- Si la habilidad al resolverse necesita la realización de elecciones por parte de su controlador del tipo “Si lo haces” o “A menos que”, resuelve la habilidad tomando la elección de curso normal.
- Si la habilidad se trata de una habilidad disparada con retraso que fuera a cambiar la zona de un objetivo, realiza el cambio.

Las habilidades mencionadas en los dos puntos anteriores deben resolverse sin importar el tiempo que haya pasado desde que deberían haber sido resueltas, y el oponente del controlador puede decidir si resolver la habilidad antes de la próxima vez que un jugador fuera a recibir prioridad, o antes de la próxima vez que un jugador fuera a recibir prioridad al inicio de la siguiente Fase.

- Si la habilidad fuera a crear un efecto cuya duración ya hubiera expirado, se debe instruir a los jugadores para que continúen jugando con normalidad.

Si la habilidad que no fue disparada no se encuentra cubierta por los puntos mencionados anteriormente en este inciso, el oponente decide si colocar o no la habilidad en la cadena. Si decide colocar la habilidad en la cadena,

ésta debe acomodarse en el lugar que correspondiera de ser posible, y de no serlo se ubica como el elemento más antiguo de la cadena.

2.2.4. Tomar cartas adicionales

Se considera una infracción de esta subcategoría cuando un jugador coloca de manera ilegal una o más cartas en su mano, y al momento de realizarse la instrucción que colocó dichas cartas en su mano; no se produjo ninguna otra violación de la categoría **Infracciones de Juego**, y el tomar dichas cartas no se produjo como resultado de resolver elementos de la cadena en un orden incorrecto.

Dependiendo del momento en que la infracción es percibida por los jugadores y dichas cartas adicionales no llegaron a ser puestas en la mano del infractor, la penalización puede ser degradada a una **Advertencia** y se debe colocar dichas cartas adicionales en las zonas correspondientes. Si bien es una infracción que puede realizarse fácilmente, la potencialidad de abuso que conlleva esta acción es elevada.

2.2.4.1. Ejemplos de Robar Cartas Adicionales

- Un jugador toma dos cartas luego de resolver “Búsqueda minuciosa”.
- Un jugador toma una carta como resultado del paso de Tomar Carta de su Fase Inicial, y luego toma una carta adicional por olvidar que ya había realizado dicha acción.
- Un jugador pone un aliado que ha recibido daño letal en su mano en vez de su infierno.

2.2.4.2. Penalización a aplicar

Partida perdida.

2.2.5. Tomar mano equivocadamente

Se considera dentro de esta subcategoría de infracciones el tomar un número equivocado de cartas durante el procedimiento para preparar el inicio de la partida, por lo tanto si la partida comenzó y el jugador infractor ha realizado una acción como parte de la partida, la infracción será tratada como **Robar cartas adicionales**.

Es una infracción menor y por lo tanto es tratada como tal, quitando las cartas adicionales que pudiera robar en su mano inicial el jugador, es una solución rápida que evitaría poder explotar el uso de esta infracción para lograr mezclar la mano en el mazo y tomar una nueva mano.

2.2.5.1. Ejemplos de Tomar Mano Equivocadamente

- Un jugador toma 4 cartas en su mano inicial en vez de 5.
- Un jugador toma 6 cartas en su mano inicial en vez de 5.

2.2.5.2. Penalización a aplicar

Advertencia.

2.2.5.3. Correcciones sugeridas

- Si el jugador ha tomado menos cartas de las instruídas para su mano inicial, entonces el Juez deberá pedir que tome cartas hasta satisfacer ese número.
- Si el jugador ha tomado más cartas de las instruídas para su mano inicial, entonces el Juez deberá quitar al azar la cantidad de cartas necesarias para satisfacer el número instruido. Si el juego ya había comenzado, las cartas quitadas deberán ser puestas al azar sobre el tope del mazo; si el juego no había comenzado, las cartas quitadas deberán ser mezcladas en el mazo de su propietario.

2.2.6. Violación de reglas del juego

En esta subcategoría caerán la mayoría de las Infracciones de Juego, ya que responden a un error en el que un jugador falla al seguir un procedimiento de reglas de manera correcta que no fueran tratadas en las anteriores subcategorías.

Cuando se cometa un error del cual su oponente no pueda verificar su veracidad, la penalización debería ser ascendida; por ejemplo jugar de manera incorrecta información oculta como buscar una carta del mazo y ponerla en la mano sin mostrar dicha carta para demostrar que la carta elegida es legal para el efecto.

2.2.6.1. Ejemplos de Violación de Reglas del Juego

- Un jugador juega “Cancerberos” pagando 4 en vez de 5.
- Un jugador ataca a un aliado con “Hija del valor”.
- Un jugador juega “Restituir” habiendo un “Papiro de Ubanna” prohibiendo que pueda jugarse esa carta.

2.2.6.2. Penalización a aplicar

Advertencia.

2.2.6.3. Correcciones sugeridas

Si la infracción fue realizada en un marco de tiempo aceptable para que el jugador se diera cuenta del mismo, y corregir el error no toma una cantidad significativa de tiempo, el Juez Principal puede decidir restaurar la partida al momento antes del error, y luego de esta restauración el juego procede normalmente.

Si la infracción no pudo ser avistada a tiempo, o restaurar el estado del juego antes del error se hace muy complejo o imposible, se debería dejar el estado del juego como se ha encontrado al momento de aparecer el error y no realizar ninguna corrección parcial (o se corrigen todas las acciones hasta antes de ocurrido el error, o no se corrige ninguna).

Si un jugador realizó elecciones ilegales, se le instruye a que tome decisiones legales para la acción que lo pida.

Si un jugador olvidó descartar cartas, tomar cartas o mover una carta de zona, se le instruye a que lo haga.

Si un elemento cuya información es pública ha sido movido a una zona incorrecta , y todavía se encuentran en el turno en el cual se ha cometido

ese error, se instruye al infractor para que coloque el elemento donde corresponde.

Si se presenta una situación en la que el efecto que da pie a la infracción es controlada por un jugador, pero la acción ilegal es realizada por otro jugador, entonces ambos realizan una infracción de **Violación de reglas del juego**.

2.3. Infracciones de Conducta Antideportiva

Se considera como actitud o conducta antideportiva a todo comportamiento que altere o afecte la seguridad, la competitividad, el disfrute, o la integridad de un evento de manera negativa.

Una persona puede recibir una sanción por conducta antideportiva sin estar necesariamente registrado en el torneo. Si bien estas guías sirven para tratar por lo general acciones comúnmente llevada a cabo por jugadores, todas las personas que asisten al evento se encuentran atados al mismo estándar de comportamiento.

Se espera que un jugador que reciba una sanción por conducta antideportiva con su respectiva explicación de por qué se le otorgó tal sanción, corrija inmediatamente su actitud. Un juez debería encargarse primero de calmar el ambiente, y luego aplicar las sanciones correspondientes, siendo prioritario que los jugadores entiendan el por qué de la sanción y también el por qué de la necesidad en su cambio de actitud.

2.3.1. Apuestas y sobornos

Siempre que un jugador ofrezca o acepte un incentivo de cualquier tipo para conceder partidas, empatar, o cambiar los resultados de la ronda; se considerará que ese jugador está cometiendo un soborno.

Cuando una persona participante de un torneo realice una apuesta sobre el resultado tanto de cualquier partida, ronda o torneo, o cualquier porción del torneo, se considera que esa persona está cometiendo una apuesta.

Ambas actitudes perturban la integridad del evento y están completamente prohibidas.

2.3.1.1. Ejemplos de Apuestas y Sobornos

- Un espectador realiza una apuesta sobre la cantidad de partidas necesarias para ganar una ronda que necesitará un jugador.
- Un jugador realiza una oferta de \$50 a su oponente para que conceda la partida.
- Dos jugadores acuerdan empatar ya que uno de esos jugadores ofrece producto al otro jugador.
- Un organizador ofrece producto a un jugador para que pierda la siguiente ronda.

2.3.1.2. Penalización a aplicar

Descalificación.

2.3.2. Comportamiento agresivo

La seguridad de todas las personas en un torneo es una de las mayores prioridades siempre, no habrá ningún tipo de tolerancia para este tipo de comportamiento ya sea a nivel físico, psicológico, o bien a modo de amenaza. Cualquier jugador que represente una amenaza tanto para otros como para las propiedades de los mismos, se considerará que posee un comportamiento agresivo.

2.3.2.1. Ejemplos de Comportamiento Agresivo

- Un jugador de manera intencional hace volcar una mesa.
- Un jugador amenaza a un juez luego de haber recibido una respuesta de reglas o una sanción por infracción.
- Un jugador rompe una pertenencia de otro jugador, como una carta, una mochila o sus anteojos.
- Un jugador golpea a otro, o realiza una acción que resulta dañina a otro jugador como tirarlo de su silla o hacerlo caer estando parado.

2.3.2.2. Penalización a aplicar

Descalificación.

2.3.2.3. Correcciones sugeridas

Sugerir e insistir en que el infractor se retire de la locación.

2.3.3. Determinar ilegalmente un resultado

Esto sucede cuando un jugador utiliza u ofrece un método no contemplado por las reglas del juego para determinar el resultado de una partida o ronda. Haciendo esto se compromete la integridad del torneo, ya sea para determinar un ganador o un empate, y por lo general se sancionará con esta penalización a ambos jugadores, a menos que un jugador llame inmediatamente a un juez cuando la oferta es realizada, en cuyo caso el juez decidirá cuál es la penalización acorde para la situación.

Por lo general, esta penalización es otorgada a ambos jugadores, ya que se considera responsabilidad de ambos jugadores el controlar el resultado dado a los jueces.

2.3.3.1. Ejemplos de Determinar Ilegalmente un Resultado

- Un jugador ofrece tirar una moneda para determinar el ganador.
- Un jugador sugiere tirar un dado para determinar un desempate luego de haberse cumplido el tiempo de ronda.
- Dos jugadores utilizan “piedra, papel o tijera” para decidir si juegan la ronda o la empatan.

2.3.3.2. Penalización a aplicar

Descalificación.

2.3.4. Hacer trampa

Se considera hacer trampa cuando una persona rompe una regla de torneo, miente a un oficial de torneo, o avista una infracción cometida en su ronda y no hace un llamado de atención sobre eso.

Además de lo enunciado en el párrafo anterior, se deben cumplir en su totalidad los siguientes criterios, en caso de no cumplirse todos los criterios de manera simultánea, se deberá manejar dicha acción como una infracción de otro tipo o subcategoría.

- El jugador debe haber estado intentando lograr de forma intencional una ventaja por medio de realizar dicha acción.
- El jugador debe ser consciente de estar llevando a cabo una actitud ilegal.

2.3.4.1. Ejemplos de Hacer Trampa

- Un jugador cambia los resultados de la ronda luego que ésta terminó.
- Un jugador agrega cartas adicionales a su lote de cartas en un torneo compilado.
- Un jugador espía las elecciones de otro jugador durante el procedimiento de elección en torneos compilados.
- Un jugador miente a un oficial del torneo sobre lo sucedido durante el juego para lograr una mejor postura.
- Un jugador se da cuenta que una habilidad disparada de su oponente solamente realizó la mitad de su efecto, y no llama la atención sobre ello.

2.3.4.2. Penalización a aplicar

Descalificación.

2.3.5. Conducta antideportiva Mayor

Se considera que las instrucciones impartidas por los oficiales del torneo sean seguidas sin tener que realizar ningún tipo de advertencias cuando son dadas de forma específica y directa a un jugador.

Se considerará que un jugador está teniendo una conducta antideportiva mayor cuando cumpla alguno de los siguientes criterios:

- Insulte a otra persona en base a su raza, color, religión, nacionalidad, edad, género, discapacidad, u orientación sexual.
- Ignore o falle en seguir una instrucción directa de un oficial de torneo.
- Cometa una acción violenta o agresiva que no está directamente dirigida hacia otra persona o hacia las propiedades de otra persona.

2.3.5.1. Ejemplos de Conducta Antideportiva Mayor

- Un jugador no abandona un lugar que se le ha instruido que abandone.
- Un jugador realiza comentarios racistas contra otra persona.
- Un jugador golpea objetos o arroja sus pertenencias luego de haber perdido una partida o ronda.
- Un jugador continúa discutiendo con un Juez sobre una decisión de reglas luego que se le haya instruido detenerse.

2.3.5.2. Penalización a aplicar

Partida perdida.

2.3.5.3. Correcciones adicionales

Si la infracción ocurre al final de una ronda, se espera que la penalización sea efectiva en la próxima ronda en la que ese jugador participe. Se espera

además que un jugador que ha sido sancionado con este tipo de penalización, mejore inmediatamente su actitud.

2.3.6. Conducta antideportiva Menor

Se espera que todos puedan participar en un ambiente cómodo y disfrutable cuando se encuentren en un torneo, por lo que se debe notificar a un participante cuando su actitud representa un atentado contra esas características. Por lo tanto, se considerará una actitud o conducta antideportiva menor cuando un jugador realice una acción que perturbe la normal realización del torneo o a sus participantes.

2.3.6.1. Ejemplos de Conducta Antideportiva Menor

- Un jugador utiliza un lenguaje excesivamente vulgar.
- Un jugador deja tirada demasiada basura en el lugar donde se encontraba jugando.
- Un jugador exige de manera inapropiada que sancione a su oponente.

2.3.6.2. Penalización a aplicar

Advertencia.

2.3.6.3. Correcciones adicionales

El jugador debe corregir el problema de manera inmediata. Además de ello, la acumulación de penalizaciones por conducta antideportiva menor podría resultar en que una sanción se convierta en **Partida Perdida**.

2.3.7. Obstrucción

Se considera que un jugador está generando una situación de obstrucción, cuando de manera intencional juega lentamente para obtener un beneficio sobre el límite de tiempo otorgado.

2.3.7.1. Ejemplos de Obstrucción

- Un jugador posee una ventaja de partidas y reduce significativamente su ritmo de juego para complicarle al oponente la oportunidad de alcanzarlo.
- Un jugador que se encuentre perdiendo una partida comienza a jugar de manera lenta para intentar llegar al límite de tiempo.
- Un jugador posee dos rituales en su mano y hay un “Amuleto de tregua” en juego, y pasa una cantidad de tiempo significativa pensando situaciones de juego cuando no posee muchas alternativas legales.

2.3.7.2. Penalización a aplicar

Descalificación.

2.3.8. Robo de material de torneo

Los jugadores que participan de un torneo generalmente lo hacen para llevarse premios, y es de suponer que dichos premios se encuentren seguros y salvos, aunque esto no quite la responsabilidad que tienen sobre el producto que reciban durante el transcurso del torneo o incluso sobre sus propias pertenencias. Cualquier tipo de material faltante que no sean los premios del torneo son responsabilidad del organizador del torneo, aunque los jueces pueden ayudarle a resolver la situación.

Siempre que un jugador robe material del evento, ya sea equipamiento, cartas, producto o dinero, se considerará que está cometiendo esta infracción.

2.3.8.1. Ejemplos de Robo de Material de Torneo

- Un jugador roba el número de mesa de una mesa.
- Un jugador roba cartas del banquillo de un oponente.
- Un jugador roba el dinero de premio a otorgar en el torneo.

2.3.8.2. Penalización a aplicar

Descalificación.