

# REGLAS DE TORNEO DE INFERNO

*Efectivas desde el 01 de Septiembre de 2016*

<b><u>Índice</u></b>	<b><u>N° Pág.</u></b>
<b>1.- Reglas Generales de Torneo</b>	<b>3</b>
Formatos – Cupos Mínimos	
<b>2.- Consideraciones de las Cartas</b>	<b>3</b>
Cartas permitidas – Interpretación de las cartas	
Elevación de las cartas – Cartas de reemplazo	
Protectores de cartas – Marcadores de Juego	
<b>3.- Funcionamiento del Torneo</b>	<b>5</b>
Estructura de las rondas – Cantidad de Rondas	
Limite de Tiempo en las Rondas – Acciones Previas a la partida	
Procedimiento de Final de Ronda	
Determinando ganador de ronda - Sistema de Puntaje	
<b>4.- Organización del Torneo y Jueces</b>	<b>8</b>
Conocimiento sobre el Evento – Responsabilidad del Organizador	
Responsabilidad de los Jueces	
<b>5.- Consideraciones para los jugadores</b>	<b>10</b>
Elegibilidad de los jugadores – Materiales necesarios para torneo	
Responsabilidad de los Jugadores	
Responsabilidad de los Espectadores	
<b>6.- Reglas para Torneos Abiertos</b>	<b>13</b>
General – Registro de Mazos Abiertos	
Límite en la construcción de mazos – Uso mazo suplente	
Construcción mazos formato Base (lista cartas prohibidas)	
Construcción mazos formato Saga (lista cartas prohibidas)	
Reglas Generales de Formato Dual	
Construcción mazos formato Dual (lista cartas prohibidas)	
<b>7.- Reglas para Torneos Cerrados</b>	<b>16</b>
General – Registro de Mazos Cerrados	
Límite en la construcción de mazos – Uso mazo Suplente	
Materiales Provistos – Reglas generales formato Sellado	
Reglas generales formato Compilado	
<b>8.- Reglas para Torneos Multijugador</b>	<b>19</b>
General – Torneos multijugador formato Abierto	
Torneos multijugador formato Cerrado	
Estructura de las Rondas – Acciones Previas a la partida	
Procedimiento de Final de Ronda	
Determinando ganador de una Ronda	

**9.- Consideraciones generales**

**21**

Publicación de Información del Evento  
Actualización de Documentos

## 1. Reglas Generales de Torneo

### 100. Formatos

100.1. Las tiendas organizadoras pueden proponer cualquier formato de juego para llevar a cabo un torneo, pero sólo los formatos oficiales (individuales o en equipos) serán sancionables por **Inferno** y otorgaran puntos al *ranking*.

100.2. Se consideran *formatos cerrados* oficiales:

100.2a. Sellado

100.2b. Compilado (*sólo individual*)

100.3. Se consideran *formatos abiertos* oficiales

100.3a. Saga

100.3b. Base

100.3c. Dual (*sólo individual*)

### 101. Cupos Mínimos

101.1. **Inferno** exige un número mínimo de participantes para que un torneo sea sancionado y sus resultados pueden incorporarse al *ranking*.

101.2. Para eventos donde se compite individualmente se requiere un mínimo de 8 (ocho) jugadores.

101.3. Para eventos multijugador, debe haber un mínimo de 8 (ocho) equipos.

101.4. Si no se alcanza un mínimo de participantes, el torneo no se considerará oficial, no será sancionado y no será incluido en los puntajes del *ranking*. De ser un torneo sancionado con anticipación, el organizador del torneo deberá reportarlo como cancelado.

## 2. Consideraciones sobre las Cartas

### 200. Cartas Permitidas

200.1 Los jugadores pueden utilizar cualquier carta impresa de la colección original de la edición, así como también cualquier carta promocional de **Inferno**. Sin embargo, las cartas deberán ser legales para usarse en el formato de torneo al que se asista.

200.2. Todas las cartas en el mazo de un jugador deben ser producidas por el fabricante oficial de **Inferno**.

### 201. Interpretación de las Cartas

201.1. Todas las cartas son interpretadas utilizando la versión publicada en **www.inferno.com.ar**. Durante torneos sancionados, los jugadores deben referirse a esta versión para dirimir cualquier tipo de disputa respecto a la redacción de los

efectos o habilidades de una carta.

201.2. Los jugadores no pueden basarse en errores u omisiones de la página de **Inferno** para abusarse de las reglas de juego. El juez principal es la fuente última de interpretación de las cartas, y puede sobrepasar la versión publicada en la página oficial, siempre que se descubra un error de este tipo.

## 202. Elevación de las Cartas

202.1. Los jugadores deben mantener, en todo momento, sus cartas por encima del nivel de la mesa, incluso durante las acciones previas a la partida. Mostrar la propia mano a un oponente no se considera una infracción a las Reglas del Torneo.

## 203. Cartas de Reemplazo

203.1. El uso de cartas de reemplazo no está permitido, excepto bajo las siguientes condiciones:

203.1a. Si durante el transcurso de un evento, una carta pierde las condiciones mínimas requeridas por el Juez Principal, éste puede proveer de una carta de reemplazo a su discreción.

203.1b. Si alguna carta de un producto cerrado resulta mal impresa, mal cortada o dañada de alguna otra manera que pueda considerarse como marcada, el juez debe proveer una carta de reemplazo a su discreción.

203.1c. Si la carta se encuentra artísticamente modificada pero el juez determina que no cumple con las condiciones mínimas, a saber: que el nombre y el coste para jugarla sean legibles y que posea una copia de la carta original en la mesa a disposición de quien lo requiera.

203.2. Los jugadores no tienen permitido crear cartas de reemplazo. Siempre que un juez cree una carta de reemplazo, ésta será incorporada al mazo principal o suplente del jugador, mientras que la original se mantendrá siempre al alcance de la mano durante la partida. Esto permite que el oponente pueda tener una referencia visual de la carta siempre que sea necesario.

203.3. El término *carta de reemplazo* incluye tanto borradores de papel como cualquier carta que no sea una carta auténtica del juego. El Juez Principal puede otorgar al jugador una carta original de **Inferno** que sea una copia de la carta dañada, que deberá devolverse al finalizar el torneo. En este caso, no es necesario conservar la original, pues la carta de reemplazo es suficiente referencia visual.

## 204. Protectores de Cartas

204.1. Los jugadores **deben** usar protectores plásticos u otros artículos para proteger las cartas de sus mazos.

204.2. Además, debe garantizarse que éstos protectores posean dorso opaco, no tengan marcas y que las cartas sean colocadas de manera idéntica.

204.3. En cualquier momento de la partida, los jugadores pueden solicitar a un juez que inspeccione los protectores de su oponente. El juez puede prohibir la utilización

de esos protectores si considera que pueden estar marcados de alguna manera.

## 205. Marcadores de Juego

205.1. Ninguno de los jugadores podrá utilizar cartas de **Inferno** como fichas (salvo que se trate de fichas oficiales) o recordatorios de efectos del juego. A su vez, si los mazos utilizan protectores, estos marcadores de juego no podrán tener los reversos de sus protectores idénticos a los utilizados en el mazo de alguno de los jugadores, a menos que se trate de fichas oficiales.

205.2. **Fichas:** Las fichas pueden ser representadas por cualquier objeto de tamaño similar a las cartas y en el que puedan identificarse los estados “Girado” y “Enderezado”. Si aquello que representa a una ficha no puede ser identificado como se mencionó, queda en manos del Juez determinar cómo continuar en caso de situaciones dudosas.

205.2a. Si las fichas usan protectores, éstos deben ser diferentes a los protectores utilizados para las cartas del mazo principal.

205.3. **Contadores:** Tanto para el daño que recibió un aliado en el juego como para diferentes efectos son requeridos los contadores, los cuales pueden ser representados por aquello que el jugador elija siempre y cuando tanto él como su oponente puedan identificar correctamente la cantidad de contadores que posee o son utilizados. De no poseer contadores el Juez tomará la decisión en caso de situaciones dudosas.

## 3. Funcionamiento del Torneo

### 300. Estructura de las Rondas

300.1. En los eventos individuales, una ronda se compone de tres partidas de **Inferno**

300.2. Las partidas empatadas no se consideran como una de las tres partidas de la ronda. El jugador que gane la mayor cantidad de partidas se considera el ganador de esa ronda.

300.3. Si las posiciones finales del torneo se determinan mediante rondas adicionales de eliminación simple, el organizador del torneo puede proponer que éstas sean a un total de cinco partidas, pero deberá anunciarlo antes que comience el torneo.

### 301. Cantidad de Rondas

301.1. La cantidad de rondas de un torneo dependerá exclusivamente de la cantidad de jugadores que participen de éste, con un mínimo de tres rondas y un máximo de hasta siete rondas, cumpliendo con la siguiente distribución:

301.1a. En torneos de 8 jugadores se jugarán 3 rondas.

301.1b. En torneos de 9 a 16 jugadores se jugarán 4 rondas.

301.1c. En torneos de 17 a 32 jugadores se jugarán 5 rondas.

- 301.1d. En torneos de 33 a 64 jugadores se jugarán 6 rondas.
- 301.1e. En torneos de 65 a 128 jugadores se jugarán 7 rondas.

301.2. En aquellos torneos donde se inscriban más de 128 jugadores, éste se realizará en dos días, estableciéndose el primer día un corte de no más de 128 jugadores que serán elegibles para jugar durante el segundo día. Todos los detalles sobre la conformación del corte son responsabilidad del organizador del torneo y deberán ser comunicados durante la inscripción.

301.3. Si las características del torneo hacen a la necesidad de incluir rondas de eliminación simple, éstas son adicionales a la cantidad de rondas establecidas en la regla 301.1. Éstas deberán surgir de la tabla de posiciones final tras completarse el total de las rondas tradicionales.

301.4. Un torneo no podrá tener una cantidad de rondas tradicionales y de eliminación simple que alcancen conjuntamente una carga horaria superior a las ocho horas. En estos casos deberán confeccionarse eventos de múltiples días.

## **302. Límite de Tiempo en las Rondas**

302.1. El tiempo mínimo requerido para una ronda es de *50 minutos*.

302.1a. Si se trata de una ronda de eliminación simple, ésta no tendrá límite de tiempo.

302.2. En *formato cerrado* se recomienda 20 minutos para el registro de las cartas y 30 minutos para la construcción del mazo.

## **303. Acciones Previas a la Partida**

303.1. Antes de comenzar la ronda, todos los jugadores deberán presentar en la mesa su demonio y el mazo correspondiente.

303.2. Antes de comenzar una ronda, el mazo principal y suplente deben ser regresados a su composición original.

303.3. Para el primer juego de una ronda, el ganador de un método aleatorio (como ser un lanzamiento de moneda) escoge si jugar primero o buscar escenario. Si el ganador no realiza una elección, se asume que juega primero.

303.4. Después de cada una de las partidas, el perdedor de dicho juego (aún en aquellos casos que la pérdida de partida corresponde a una penalización), decide qué jugador tomará el primer turno. Si la partida anterior terminó en empate, el mismo jugador que decidió en esa partida escoge en ésta.

303.5. Los siguientes pasos deben ser realizados antes de comenzar cada juego:

303.4a. Los jugadores pueden intercambiar cartas de su *mazo principal* por cartas de su *mazo suplente* mientras que no sea la primera partida.

303.4b. El jugador que se ubica último en el orden de turnos puede buscar una

carta de escenario de su mazo y ponerla en juego.

303.4c. Los jugadores presentan sus mazos a sus oponentes para ser barajados y cortados por ellos.

303.4d. Si el oponente ha barajado el mazo de un jugador, ese jugador puede realizar un último corte.

303.4e. Cada jugador toma cinco cartas.

303.4f. Cada jugador, en el orden de turnos establecido, debe escoger si mantener su *mano inicial* o si repetir por única vez el proceso descrito en las Reglas 303.4c-e.

303.4h. El *jugador inicial* toma su primer turno.

### **304. Procedimiento de Final de la Ronda**

304.1. Si se llega al límite de tiempo de la ronda antes de poder determinar un ganador, el turno del jugador activo pasa a considerarse como Turno #0 (cero) y se procede a jugarse un total de cinco turnos adicionales o 10 minutos, lo que suceda primero.

304.2. Cualquier efecto que otorgue a un jugador un turno adicional se resuelve como lo hubiera hecho normalmente durante el transcurso del juego, pero éstos se cuentan como uno de los cinco turnos otorgados como límite. Una vez que los cinco turnos adicionales finalizan, la partida termina sin importar cualquier turno adicional que haya sido generado por efectos.

304.3. Durante uno de dichos turnos adicionales, un jugador no puede proponer un atajo que involucre una cantidad de turnos superior a la cantidad restante de turnos otorgados al final de la ronda.

304.4. Si el juego finaliza antes que el quinto turno se complete, la ronda termina y no se comienza una nueva partida.

304.5. Si un juez asigna una extensión de tiempo, los procedimientos de Final de Ronda no ocurren hasta que concluya la extensión de tiempo otorgada.

304.6. Si se completan los turnos extra y sigue sin haber un ganador, la partida finaliza y se considera un empate dicha partida.

### **305. Determinando el Ganador de la Ronda**

305.1. Al finalizar la ronda, el jugador con la mayor cantidad de partidas ganadas es el ganador de la ronda. Si ambos jugadores ganaron igual cantidad de partidas, se considera que la ronda terminó en empate.

### **306. Sistema de Puntaje**

306.1. Se otorgará al jugador un total de 3 puntos por cada ronda que haya ganado.

306.2. Se otorgará al jugador un total de 1 punto por cada ronda que haya empatado.

306.3. No se otorgarán puntos por las rondas que el jugador haya perdido.

306.4. Si un jugador se retira del torneo, todos aquellos jugadores que sean emparejados con aquel que se retiró obtienen un “Bye”, equivalente a una victoria de 2 (dos) partidas ganadas contra 0 (cero) y sus consecuentes 3 puntos.

306.5. Si el torneo alcanza una instancia con rondas de eliminación simple, a efectos del torneo el sistema de puntajes pierde relevancia.

306.4. Ante igualdad de puntaje, los puestos se desempatarán en el siguiente orden:

306.4a. Mayor cantidad de partidas Ganadas.

306.4b. Menor cantidad de partidas Perdidas.

306.4c. El resultado entre los jugadores con igualdad de puntos.

306.4d. De manera aleatoria.

## 4. Organización del Torneo y Jueces

### 400. Conocimiento sobre el Evento

400.1. Competidores, jueces y organizadores involucrados en torneos sancionados son responsables solidariamente de conocer y cumplir con la versión más actualizada del **Libro de Reglas Completas de Inferno, del Libro de Reglas de Torneo de Inferno y del Reglamento de Penalizaciones de Inferno.**

400.2. El organizador del torneo es responsable de informar la fecha, el horario y el formato del evento con anticipación. Al momento de la inscripción, el organizador debe notificar a los jugadores interesados sobre cualquier detalle que sea relevante (premios, cantidad de rondas, etc).

### 401. Responsabilidad del Organizador del Evento

401.1. El organizador de un evento es el responsable máximo de todas las operaciones del torneo. Las responsabilidades del organizador del torneo incluyen, pero no están limitadas a, las siguientes:

401.1a. Garantizar el lugar donde se realizará el torneo.

401.1b. Proveer todo el material necesario para la realización del evento.

401.1c. Conservar todos los resultados del torneo por 52 semanas luego de la finalización del evento.

401.1d. Reportar todos los resultados del torneo a **Inferno** dentro de los 7 días de terminado el torneo.

401.1e. Garantizar el personal apropiado para el desarrollo del torneo. Esto incluye jueces y administrador de resultados.

401.1f. Publicar la fecha, el horario y el formato del evento con anticipación.

401.1g. Garantizar que todos los jugadores inscriptos cumplan con los requisitos generales de elegibilidad, así como también aquellos que sean requisitos exclusivos del torneo que se lleva a cabo.



## 402. Responsabilidad de los Jueces

402.1. Toda competencia oficialmente sancionada requiere la presencia física de un juez principal. Sus funciones principales incluyen

402.1a. Resolver disputas entre jugadores.

402.1b. Interpretar reglas.

402.1c. Asignar penalizaciones y descalificaciones.

402.1d. Tomar decisiones de carácter oficial.

402.1e. Reportar a **Inferno** de todas las penalizaciones y descalificaciones asignadas durante la ejecución del torneo, ya sea directamente o a través del reporte del evento del organizador.

402.2. El juez principal no necesariamente tiene que ser un juez certificado por **Inferno**. Para información sobre cómo certificarse como juez de **Inferno** o encontrar jueces certificados en su área, contactarse con el responsable de **Juego Organizado de Inferno**: [torneos@inferno.com.ar](mailto:torneos@inferno.com.ar)

402.3. El juez principal y el organizador del torneo pueden ser la misma persona.

402.4. El juez principal puede, con el acuerdo del organizador del torneo, nombrar cualquier número de otros jueces para ayudarlo en el desempeño de sus tareas de juez o para realizar otras tareas que éste requiera. Estos jueces tienen la responsabilidad de administrar las reglas justa e imparcialmente, y de asistir al juez principal y otros oficiales del torneo en cualquier tema que se requiera para asegurar el correcto desarrollo del torneo. Los jueces deben actuar para resolver cualquier infracción que observen o les sea notificada.

402.4a. Si un jugador no está de acuerdo con la decisión de un juez, puede apelar la decisión al juez principal. Este último tiene la autoridad para desestimar decisiones de otros jueces.

402.4b. Los jugadores no pueden apelar al juez principal antes de haber recibido una decisión inicial por parte del juez que se encuentra tratando la situación.

402.4c. La decisión del juez principal es definitiva.

402.5. Si un juez usa más de un minuto para tomar una decisión, éste puede extender el tiempo de la partida de los jugadores involucrados. La cantidad de tiempo adicional es a entera discreción de la autoridad máxima que haya tomado parte de la decisión y debe ser claramente comunicada a los jugadores y registrada por los jueces.

402.6. En todos los eventos especiales o con un multiplicador igual o superior a x3, se debe realizar control de mazos. **Inferno** recomienda fuertemente el control de mazos y recomienda que al menos el diez por ciento (10%) de los mazos sean revisados durante el transcurso del torneo.

## 5. Consideraciones para los Jugadores

### 500. Elegibilidad de los Jugadores

500.1. Cualquier jugador es elegible para participar en un torneo sancionado por **Inferno**, salvo los siguientes:

500.1a. El organizador de ese evento.

500.1b. El juez principal y todos los otros jueces del evento (sean certificados o no por **Inferno**).

500.1c. Oficiales, ayudantes o voluntarios registrados para la organización y desarrollo del evento.

500.1d. Jugadores suspendidos por **Inferno**. La lista vigente de *jugadores suspendidos* puede encontrarse en todo momento en [www.inferno.com.ar](http://www.inferno.com.ar)

500.1e. Empleados corporativos de **Inferno** u **OMG! Entretenimiento**, desarrolladores y probadores en torneos que posean multiplicador x2 o mayor; tampoco así podrán ser invitados en torneos de las características descritas a pesar de cumplir con el resto de las condiciones. En caso que la invitación corresponda a alguna de estas personas, pasará a la siguiente en la lista.

500.1h. Jugadores sobre los cuales haya recaído una prohibición para jugar determinado torneo por políticas de **Inferno** o que no cuenten con los requisitos mínimos para participar de un torneo que exija elegibilidad restringida.

### 501. Materiales Necesarios para el Torneo

501.1. En un torneo sancionado, corresponde a los jugadores garantizar los siguientes elementos:

501.1a. Cualquier método visible y confiable para mantener el estado del juego (fichas, contadores de daño, etcétera). Para torneos competitivos, con multiplicador igual o superior a x3, **Inferno** recomienda utilizar papel y lápiz como soporte para contabilizar el total de cartas de los mazos.

501.1b. Cualquier material específicamente requerido para un formato particular de torneo, así como los requeridos por este libro de reglas.

### 502. Responsabilidades de los Jugadores

502.1. Los jugadores y autoridades del torneo no pueden realizar apuestas de ningún tipo sobre el resultado de cualquier parte de un torneo.

502.2. Los jugadores deben ajustarse a los siguientes lineamientos

502.2a. Seguir las interpretaciones de las reglas y los lineamientos de juego impuestos por **Inferno**, el juez principal y otros oficiales del torneo.

502.2b. Se espera que los jugadores se comporten de manera respetuosa y que

eviten cualquier tipo de conducta que pudiera considerarse como antideportiva.  
502.2c. Aquellos jugadores que no sigan las instrucciones o discutan con el juez principal u otros oficiales de torneo, serán sujetos a las previsiones apropiadas a determinar por el juez en cada caso. No está permitido que los jugadores renuncien a los beneficios de penalizaciones impuestas contra sus contrincantes. El juez debe asegurarse que la penalización apropiada, si corresponde, sea finalmente impuesta.

502.2d. Todos los jugadores son responsables de mantener control de su ranking y de informar sobre cualquier discrepancia que exista entre su historial de partidas y la realidad. Si un jugador cree que ocurrió alguna anomalía en su puntaje, debe contactarse con el responsable de **Juego Organizado de Inferno**: [torneos@inferno.com.ar](mailto:torneos@inferno.com.ar)

502.2e. Los jugadores que no cumplan con sus responsabilidades podrán estar sujetos a revisión del **Equipo de Juego Organizado de Inferno**, pudiendo resultar en la suspensión del jugador.

502.3. **Inferno** se reserva el derecho de dar de baja temporal o definitivamente a un jugador, sin notificación previa, por cualquier razón que la organización considere necesaria.

502.4. Independientemente del método utilizado para mezclar las cartas, todo el proceso debe realizarse de manera tal que las caras de las cartas no se vean y los mazos de los jugadores resulten lo suficientemente aleatorios.

502.4a. Cada vez que los jugadores mezclen sus mazos, deberán presentarlo a su oponente para una mezcla o corte adicional.

502.4b. Los jugadores pueden solicitar que sea un juez quien baraje su mazo en lugar de su oponente, pero su cumplimiento quedará a discreción del juez.

502.4c. Al presentar el mazo a un oponente, los jugadores están declarando que su mazo está correcto, legal y suficientemente aleatorio. A partir de este momento, cualquier jugador que crea que su oponente no ha realizado un esfuerzo razonable para que su mazo sea aleatorio debe notificarlo a un juez.

502.4d. El juez principal tiene la autoridad final para determinar cuando un mazo ha sido suficientemente mezclado. Si el juez principal cree que no se ha cumplido alguno de los requerimientos, el jugador será sujeto a las penalizaciones que se crean necesarias.

502.5. Se supone que los jugadores han ocupado sus asientos cuando comienza la ronda, por lo que aquellos jugadores que se retrasen serán sujetos de las penalizaciones previstas por tardanza. Aquellos jugadores que no ocupen sus asientos al final de una ronda, serán excluidos del torneo.

502.6. Los jugadores que elijan retirarse de un evento deben informarlo al administrador de resultados antes de la finalización de la ronda.

502.6a. Aquellos jugadores que abandonen el torneo luego que el administrador de resultados haya definido el emparejamiento de la próxima ronda, recibirá una pérdida automática de ronda y será excluido del torneo al

finalizar ésta.

502.6b. Los jugadores que se retiren de un evento serán eliminados del torneo y no podrán reingresar.

502.6c. Si el torneo consta de una etapa de rondas de eliminación simple posteriores a las rondas tradicionales, y un jugador se retira, no se considera al siguiente para reemplazar a aquel que se retira.

502.7. Los jugadores pueden conceder una ronda o partida en cualquier momento. La partida o ronda concedida es registrada como perdida para el jugador que concede. Si un jugador se niega a jugar, se asume que éste ha concedido la partida.

502.8. Los jugadores pueden aceptar mutuamente un empate intencional en cualquier momento antes de la finalización de la ronda, siempre y cuando no se trate de una ronda de eliminación simple.

502.9. Un jugador puede conceder una ronda o partida, así como también declarar junto con su oponente un empate intencional, siempre y cuando no se incurra en alguno de estos accionares:

502.9a. Un jugador ha ofrecido o aceptado un soborno o división de premios a cambio de la victoria, pérdida o empate de la ronda o partida.

502.9b. El resultado de la ronda o partida ha sido determinado por un método aleatorio, como puede ser el lanzamiento de una moneda.

502.9c. La concesión resulta del abuso de información acerca de los resultados de otros jugadores durante la misma ronda.

502.10. Se permite a los jugadores compartir premios que hayan ganado como deseen, siempre y cuando esta acción no ocurra como intercambio por la victoria, pérdida, concesión, abandono o empate de una ronda o partida. Queda a criterio del juez principal el definir si una situación como esta se ha llevado a cabo y aplicar las sanciones correspondientes.

502.11. Se permite a los jugadores tomar notas escritas durante una partida, así como también referirse a ellas durante el transcurso de la ronda. Sin embargo, se espera que los jugadores tomen sus notas en un tiempo apropiado y no abusen de este recurso para demorar el desarrollo de la ronda. Aquellos jugadores que rompan este criterio serán sancionados de acuerdo al caso y al criterio del juez. Los jugadores *no* pueden utilizar notas externas durante una partida, incluyendo aquellas que hayan sido elaboradas a lo largo del torneo en rondas anteriores.

502.11a. Durante la construcción, compilación y selección de cartas de un torneo de formato cerrado, los jugadores y espectadores no pueden tomar notas.

502.12. Las cartas utilizadas en un torneo pueden estar escritas en su frente o modificadas artísticamente con las siguientes condiciones:

502.12a. En la carta debe ser reconocible el nombre, la senda y costo para ser jugada de la misma.

502.12b. En caso de no cumplirse el punto anterior, cualquier jugador puede comunicarle al juez la situación y el juez tomará la decisión correspondiente.

502.12c. Antes de comenzar el torneo, los jugadores deberán chequear con el juez principal las modificaciones que se hayan realizado sobre las cartas de su propiedad, pues de otra manera, éste podrá penalizar su uso si considera que las modificaciones se presentan como notas externas, cartas marcadas o constituyen una conducta antideportiva.

502.13. Tanto el juez principal como el organizador del torneo se reservan el derecho de prohibir a los jugadores o espectadores el uso de dispositivos electrónicos durante el desarrollo del torneo (por ejemplo, teléfonos celulares, reproductores de audio, etcétera), tanto dentro del espacio donde se lleva a cabo el torneo como en otras áreas comunes del edificio.

### **503. Responsabilidades de los Espectadores y la Prensa**

503.1. Se espera que los espectadores mantengan silencio durante las partidas. No se les permite comunicarse con los jugadores de manera alguna mientras la ronda se encuentra en progreso.

503.2. Los jugadores pueden requerir que un espectador no observe sus partidas, ya se trate de otro jugador del torneo o de alguien ajeno al evento. Esta solicitud debe realizarse por intermedio de un juez.

503.3. Aquellos espectadores y miembros de la prensa que crean haber observado una infracción en las reglas deben informar a un juez. Está terminantemente prohibido interferir con la partida.

## **6. Reglas para Torneos Abiertos**

### **600. General**

600.1. Los jugadores pueden incluir cartas de ediciones anteriores (fuera del formato vigente) si vuelven a ser impresas en expansiones que se encuentren permitidas dentro del formato en cuestión.

600.2. A menos se especifique lo contrario, para el caso de cartas de ediciones anteriores que fueran re impresas, siempre se consideran los valores y textos de la última impresión al momento de utilizarlas.

### **601. Registro de Mazos Abiertos**

601.1. En formatos abiertos, los jugadores se encuentran obligados a registrar su mazo principal y suplente al ingresar al torneo. El registro documenta la composición original de cada mazo.

601.2. Una vez que un oficial del torneo recibe la lista de mazo de un jugador, éste no puede ser alterado. No registrar correctamente el mazo puede resultar en sanciones pertinentes

## 602. Límite en la Construcción de Mazos

602.1. En formatos abiertos, el mazo principal deben tener exactamente 50 cartas y 1 demonio. A menos que la carta tenga el supertipo *Ilimitado*, el mazo principal y suplente combinado de un jugador no puede tener más de cuatro copias de ella.

602.2. Tanto el mazo principal como el mazo suplente deben encontrarse alineados completamente con la senda del demonio escogido, es decir, sólo pueden contener cartas sin senda o que se correspondan con la senda del demonio elegido.

## 603. Uso de Mazo Suplente

603.1. Si un jugador desea utilizar un mazo suplente, éste deberá contener exactamente doce cartas.

603.2. Antes del comienzo de cada partida, los jugadores deben presentar su mazo suplente y permitir a sus oponentes contar boca abajo el número de cartas en él. El mazo suplente debe estar claramente identificado y separado de las restantes zonas de juego y **NO** puede ser revisado por su propietario durante una partida.

603.3. Antes de comenzar una ronda, el mazo principal y suplente deben ser regresados a su composición original. Antes del comienzo de la segunda partida y las subsiguientes, los jugadores pueden cambiar la composición de sus mazos, intercambiando cartas de sus mazos principal y suplente. Cualquier intercambio debe respetar una proporción de *una por una*, de forma tal que siempre se respete una cantidad de doce cartas en el mazo suplente. No existe límite a la cantidad de cartas que un jugador puede cambiar de esta manera, así como tampoco existe la obligación de revelar cuántas cartas se han intercambiado.

603.4. Si una penalización ocasiona que un jugador pierda la primera partida de una ronda antes de comenzar dicha partida, ningún jugador puede usar cartas de su mazo suplente para la segunda partida.

## 604. Construcción de Mazos en Formato Base

604.1. **Inferno** sanciona, preferencialmente, una serie de torneos abiertos denominados *Base*. El formato Base consiste en las últimas 6 ediciones editadas por **Inferno**. El actual fomato base se encuentra conformado de la siguiente manera:

604.1a. Saga de Ubanna: Destino

604.1b. Origen

604.1c. Viaje a las Profundidades: Descenso, Encuentro, Abismo

604.1d. Síntomas de la Corrosión: Caída

604.2. Las siguientes cartas se encuentran **Limitadas** a 1 copia máximo por mazo en el siguiente formato:

604.2a. *Ascenso de Narghot*

604.2a. *Estatua Viviente*



## 605. Construcción de Mazos en Formato Saga

605.1. **Inferno** sanciona una serie de torneos abiertos por *Saga*. Cada saga consiste en el total de expansiones que corresponden a un único bloque de ediciones consecutivas. Las siguientes se consideran sagas oficiales de **Inferno**:

- 605.1a. Crónicas de Ubanna: Insania, Conquista, Destino
- 605.1b. Viaje a las Profundidades: Descenso, Encuentro, Abismo.
- 605.1c. Síntomas de la Corrosión: Caída, Epidemia, Purga (*efectivo a partir de la salida de las ediciones*).

605.2. Las siguientes cartas se encuentran **Limitadas** a 1 copia máximo por mazo en el siguiente formato:

- 605.2a. *Ascenso de Narghot*
- 605.2a. *Estatua Viviente*

## 606. Reglas Generales de Formato Dual

606.1. **Inferno** sanciona una serie de torneos abiertos denominados *Dual*. Este formato presenta consideraciones adicionales al **Libro de Reglas Completas de Inferno**.

606.1a. El mazo principal debe tener exactamente 60 cartas y 2 demonios, que pueden ser de sendas diferentes. El mazo suplente debe tener 16 cartas. A menos que la carta tenga el supertipo *Ilimitado*, el mazo principal y suplente combinado de un jugador no puede tener más de cuatro copias de ella.

606.1b. El mazo sólo puede contener cartas sin senda o que se correspondan con la senda de alguno de los demonios elegidos.

606.1c. Antes que el jugador inicial tome su primer turno y luego que su oponente haya buscado un escenario, el jugador inicial escogerá uno de sus demonios y lo pondrá en juego. Luego, su oponente realizará la misma acción. A continuación, los demonios restantes serán puestos en el exilio. El jugador inicial toma su primer turno.

606.1d. Las habilidades activadas del demonio que se encuentra en el exilio no pueden ser activadas, sus habilidades disparadas no disparan y sus habilidades estáticas no son relevantes en la partida.

606.1e. Al comienzo de la Restauración de cada jugador, éste puede intercambiar el demonio ubicado en el exilio por aquel que está en juego. Hacerlo se considera una acción especial y no utiliza la cadena.

606.1f. Los jugadores sólo pueden jugar cartas sin senda o que compartan la senda del demonio que se encuentra en juego.

606.1g. Siempre que un demonio sea puesto en el exilio, si se encontraba en su forma terrenal, regresa a su forma infernal. Siempre que un demonio sea puesto en juego, entra en su forma infernal.

606.1h. Los demonios no pueden ser propuestos como atacantes el mismo turno en que entran juego.

606.2. El **Libro de Reglas Completas de Inferno** se aplica subsidiariamente en todos

aquellos elementos no contemplados en la Regla 606.1.

## 607. Construcción de Mazos en Formato Dual

607.1. El formato se considera perpetuo, por lo que consiste en el total de colecciones de **Inferno**.

607.2. Las siguientes cartas se encuentran prohibidas en el siguiente formato:

- 607.2a. *Desvanecerse*
- 607.2b. *Desgracia doble*
- 607.2c. *Derú, de las raíces antiguas*
- 607.2d. *Restituir*

## 7. Reglas para Torneos Cerrados

### 700. General

700.1. Todas las cartas que los jugadores usen en eventos de formato cerrado deben ser recibidas directamente de los oficiales del torneo. Este producto no puede haber sido previamente abierto, siquiera por las autoridades del evento.

700.2. Cada jugador debe recibir la misma cantidad y tipo de producto que los restantes participantes del evento.

700.3. Los jugadores pueden utilizar sólo las cartas que reciban o seleccionen (si se trata de un Compilado) y cualquier adicional que específicamente provea el organizador del torneo (por ejemplo, demonios). Los jugadores no pueden cambiar ni reemplazar cartas que reciban o seleccionen en un torneo por ninguna otra carta, incluso si el reemplazo es una copia exacta. Si la carta está dañada o por alguna razón puede considerarse como *marcada*, los jugadores deben acudir a un juez para solicitar una *carta de reemplazo* (Ver la Sección 203: “Cartas de Reemplazo”).

700.4. Los jugadores que reciban un número anormal de cartas en sus sobres deben informar al juez principal, quien podrá reemplazar el sobre a su discreción, consultando con el organizador del torneo. El juez principal tiene la última palabra al respecto.

700.5. Ni **Inferno** ni el organizador del torneo garantizan una distribución específica de rareza o frecuencia de cartas en un sobre particular.

700.6. Una vez que un jugador ha recibido el producto cerrado, éste no podrá abandonar el evento antes de la primera partida, donde recién se lo considerará como propietario del producto recibido. Cualquier violación de esta regla resultará en la exclusión inmediata del torneo y una posible suspensión o sanción disciplinaria.



## 701. Registro de Mazos Cerrados

701.1. En formatos cerrados, los jugadores se encuentran obligados a registrar todas las cartas que reciben en el torneo. Una vez que las cartas son registradas, los jugadores tienen una cantidad limitada de tiempo para preparar sus mazos y registrar el mazo principal. Las cartas restantes se considera que forman parte del mazo suplente del jugador.

## 702. Límite en la Construcción de Mazos

702.1. En formatos cerrados, el mazo principal deben tener exactamente 40 cartas y 1 demonio. No existen restricciones a la cantidad máxima de copias de una misma carta, así como tampoco se exige correspondencia entre la senda del demonio escogido y las cartas que componen el mazo.

## 703. Uso de Mazo Suplente

703.1. Todas las cartas que un jugador recibe, pero no utiliza en su mazo principal, se convierten automáticamente en su mazo suplente.

703.2. El mazo suplente debe estar claramente identificado y separado de las restantes zonas de juego y puede ser revisado por su propietario durante una partida.

703.3. Antes del comienzo de cada ronda y cada partida, los jugadores pueden cambiar la composición de sus mazos, intercambiando cartas de sus mazos principal y suplente. Cualquier intercambio debe respetar una proporción de *una por una*. No existe límite a la cantidad de cartas que un jugador puede cambiar de esta manera, así como tampoco existe la obligación de revelar cuántas cartas se han intercambiado.

703.4. Si una penalización ocasiona que un jugador pierda la primera partida de una ronda antes de comenzar dicha partida, ningún jugador puede usar cartas de su mazo suplente para la segunda partida.

## 704. Materiales Provistos

704.1. En un torneo de formato compilado, el organizador del torneo o el juez principal, puede elegir proveer a los jugadores de demonios. Los organizadores deben anunciar antes y durante la inscripción al evento si ellos les proveerán a los jugadores de estas cartas, así como también pueden requerir a los jugadores que las devuelvan cuando abandonen el torneo.

## 705. Reglas Generales de Formato Sellado

705.1. Antes de comenzar el torneo, cada jugador recibe los sobres necesarios para que cada jugador posea 60 cartas para el armado de mazo. Los jugadores tienen 20 minutos para registrar las cartas que recibieron y 30 para registrar el mazo con el que jugarán.

705.2. Un torneo de formato sellado puede requerir que los participantes realicen un intercambio de las cartas abiertas por las que recibió otro participante, incluyéndose en el intercambio las hojas de registro de cada jugador. Se considera a este método como un mecanismo de control.

705.2. Los oficiales del torneo son los encargados de recoger el producto recibido y las correspondientes hojas de registro, así como también de redistribuirlo entre los distintos jugadores. En este punto es perfectamente aceptable que los jugadores reciban sus mazos originales.

## **706. Reglas Generales de Formato Compilado**

706.1. Los jugadores se acomodan aleatoriamente en mesas de entre 4 (cuatro) a 8 (ocho) personas, intentando en todo momento distribuir equitativamente la cantidad de personas en cada mesa.

706.2. Un oficial de torneo distribuye seis sobres sin abrir a cada jugador de la mesa. A partir de este momento, los jugadores no pueden comunicarse con otros jugadores ni con espectadores fuera del torneo. Mientras los jugadores seleccionan las cartas, deben colocarlas en una pila ordenada enfrente suyo que sólo puede ser revisada entre la selección de un sobre y otro.

706.3. Antes que comience el torneo, el juez principal debe anunciar cuánto tiempo tendrá cada jugador para seleccionar una carta. Si un jugador no selecciona una carta en el tiempo dado, el oficial de torneo de esa mesa escogerá una al azar por él. Si el jugador no puede o no quiere elegir una carta, será suspendido de la selección y deberá construir un mazo con las cartas que haya elegido hasta el momento. Si esa cantidad de cartas no es suficiente para armar un mazo legal, el jugador será descalificado del torneo.

706.4. Los jugadores no pueden tomar o recibir notas durante la selección de cartas o la compilación de mazos. A la señal del oficial de torneo de la mesa, cada jugador abre el sobre especificado por el oficial y cuenta las cartas. Si el jugador no tiene el número apropiado de cartas en su sobre, debe notificar inmediatamente al juez, quien reemplazará el sobre. Luego, el jugador elige una carta del sobre y pasa las cartas restantes al jugador a su lado (a la izquierda para sobres impares y a la derecha para sobres pares). Los sobres abiertos se pasan a través de la mesa, con cada jugador tomando una carta por vez, antes de pasar el resto, hasta que se han seleccionado todas las cartas de los sobres abiertos.

706.5. Luego el proceso se repite con los sobres restantes, hasta que se han seleccionado todas las cartas de todos los sobres.

706.6. Una vez que un jugador ha separado una carta y la ha colocado enfrente suyo, ésta se considera seleccionada y no puede ser regresada al sobre. Los jugadores no podrán mostrar su selección de cartas o los contenidos de su sobre actual a otros participantes de la selección. Tampoco se permite a los jugadores hacer señales de ningún tipo a otros participantes de la selección, mientras éstas se relacionen con el proceso de selección.

706.7. Los jugadores tienen una cantidad definida de segundos para seleccionar una carta, siguiendo la siguiente distribución.

- 706.7a. Si quedan 10 cartas en el sobre, se permite un máximo de 40 segundos.
- 706.7b. Si quedan 9 cartas en el sobre, se permite un máximo de 30 segundos.
- 706.7c. Si quedan 8 cartas en el sobre, se permite un máximo de 25 segundos.
- 706.7d. Si quedan 7 cartas en el sobre, se permite un máximo de 20 segundos.
- 706.7e. Si quedan 6 cartas en el sobre, se permite un máximo de 20 segundos.
- 706.7f. Si quedan 5 cartas en el sobre, se permite un máximo de 15 segundos.
- 706.7g. Si quedan 4 cartas en el sobre, se permite un máximo de 10 segundos.
- 706.7h. Si quedan 3 cartas en el sobre, se permite un máximo de 5 segundos.
- 706.7i. Si quedan 2 cartas en el sobre, se permite un máximo de 5 segundos.
- 706.7j. Si queda 1 sola carta, ésta se selecciona automáticamente.

706.8. Entre sobre y sobre, los jugadores tienen 30 segundos para revisar las cartas que han seleccionado hasta el momento, debiendo devolverlas a la pila frente suyo antes de abrir el siguiente sobre.

706.9. Una vez que se completa la selección, los jugadores tienen 30 minutos para construir sus mazos con las cartas que se han seleccionado. Este proceso se denomina compilación e incluye el proceso de registro del mazo.

706.10. Los jugadores pueden optar por utilizar cualquiera de los demonios que haya escogido durante el proceso de selección de cartas, así como también puede elegir entre los demonios permitidos en ese bloque.

706.10a. Todos los demonios del bloque con el que se juega el torneo de formato compilado están permitidos a menos que se especifique lo contrario.

706.10b. Si los jugadores no poseen alguno de estos demonios y desea utilizarlo, puede solicitárselo al organizador del evento o a otro jugador. Al final del torneo, estas cartas deberán ser devueltas correspondientemente a sus dueños.

## 8. Reglas para Torneos Multijugador

### 800. General

800.1. Para una mejor comprensión del sistema multijugador se recomienda leer la Sección 8: “Reglas para Partidas Multijugador” del **Libro de Reglas Completo de Inferno**.

800.2. No se permite el uso de *mazo suplente* en torneos multijugador.

### 801. Torneos Multijugador de Formato Abierto

801.1. Los torneos de formato *abierto multijugador* utiliza la regla de *construcción de mazo unificado*. El conjunto total de mazos principales y suplentes no pueden tener más de cuatro copias de una misma carta, a menos que esta posea el supertipo *Ilimitado*. (Por ejemplo, si un jugador tiene cuatro *Restablecer* en su mazo, sus

compañeros de equipo no podrán tener *Restablecer* en sus mazos). Ninguno de los jugadores puede usar una carta que esté prohibida en un formato *abierto* particular.

801.2. Dos jugadores de un mismo equipo podrán escoger demonios de la misma senda siempre que los demonios no sean el mismo. (Ej: no pueden usar ambos jugadores a Viden, el Omnisciente)

801.3. Actualmente no hay cartas prohibidas en este formato.

## 802. Torneos Multijugador de Formato Cerrado

802.1. Los torneos de formato *cerrado multijugador* no presentan restricciones en la cantidad de copias de una misma carta que puede jugar cada uno de los miembros del equipo.

802.2. Dos jugadores de un mismo equipo no podrán escoger demonios del mismo nombre, pero sí podrán escoger demonios de la misma senda.

802.3. Cada equipo recibe el mismo tipo de producto y en las mismas cantidades. Todas las cartas que no sean parte de los mazos principales de los jugadores se consideran parte del mazo suplente del equipo y es común a todos los miembros de éste.

802.4. En un evento de equipos de *dos personas*, **Inferno** recomienda que cada equipo reciba los sobres necesarios para tener 110 cartas.

802.5. En un evento de equipos de *tres personas*, **Inferno** recomienda que cada equipo reciba los sobres necesarios para tener 150 cartas.

## 803. Estructura de las Rondas

803.1. Las partidas multijugador consisten en una sola partida.

803.2. Aquellas partidas que terminan en empate no son consideradas. Mientras el tiempo de la ronda lo permita, los equipos deberán continuar jugando hasta que un equipo haya ganado una partida.

## 804. Acciones Previas a la Partida

804.1. Antes de definir cuál de los jugadores comenzará la partida, todos los jugadores deberán presentar en la mesa su demonio y el mazo correspondiente. Los jugadores deberán sentarse en la mesa de forma intercalada, tal que dos jugadores del mismo equipo no ocupen posiciones consecutivas. En una partida avanzada, puede darse el caso que dos jugadores del mismo equipo se encuentran ubicados en posiciones consecutivas, sin embargo, esta situación no presenta consideraciones adicionales.

804.2. Antes de comenzar la partida, los jugadores deben determinar quién juega primero. Esto debe realizarse antes de mezclarse los mazos y realizarse los cortes correspondientes. El ganador de un método aleatorio (como ser un lanzamiento de moneda escoge cuál de los jugadores (de su equipo o del equipo contrario) tomará el

primer turno. Si el ganador del lanzamiento no realiza una elección, se asume que él juega primero. Los siguientes pasos deben ser realizados antes de comenzar cada juego:

804.2a. El oponente al *jugador inicial* que se encuentre último en el orden de turnos establecido puede buscar una carta de escenario de su mazo y ponerla en juego.

804.2b. Los jugadores presentan sus mazos a sus oponentes para ser barajados y cortados por ellos.

804.2c. Si el oponente ha barajado el mazo de un jugador, ese jugador puede realizar un último corte.

804.2d. Los jugadores presentan el *mazo suplente* y lo colocan en algún lugar que resulte claramente distinguible.

804.2e. Cada jugador toma cinco cartas.

804.2f. Cada jugador, en el orden de turnos establecido, debe escoger si mantener su *mano inicial* o si repetir por única vez el proceso descrito en las Reglas 804.4b-e.

804.2g. El *jugador inicial* toma su primer turno.

## 805. Procedimiento de Final de la Ronda

805.1. Si se llega al límite de tiempo de la ronda antes de poder determinar un ganador, el turno del jugador activo pasa a considerarse como Turno #0 y procede a jugarse un total de cinco turnos adicionales.

805.2. Cualquier efecto que otorgue a un jugador un turno adicional se resuelve como lo hubiera hecho normalmente durante el transcurso del juego, pero éstos se cuentan como uno de los cinco turnos otorgados como límite. Una vez que los cinco turnos adicionales finalizan, la partida termina sin importar cualquier turno adicional que haya sido generado por efectos.

805.3. Durante uno de dichos turnos adicionales, un jugador no puede proponer un atajo que involucre una cantidad de turnos superior a la cantidad restante de turnos otorgados al final de la ronda.

805.4. Si un juez asigna una extensión de tiempo, los procedimientos de Final de Ronda no ocurren hasta que concluya la extensión de tiempo otorgada.

## 806. Determinando el Ganador de la Ronda

806.1. El equipo que gana la partida gana la ronda. Si ningún equipo ganó una partida después de terminar el *procedimiento de final de la ronda*, la partida es un empate.

# 9. Consideraciones Generales

## 901. Publicación de la Información del Evento

901.1. **Inferno** se reserva el derecho de publicar información del evento, como listados de mazos, transcripciones o reproducciones de vídeo de cualquiera de las partidas de un torneo sancionado. Los organizadores del evento también tienen permitido publicar este tipo de información.

901.2. **Inferno** se reserva el derecho de publicar información sobre penalizaciones o suspensiones de jugadores.

## **902. Actualización de Documentos**

902.1. **Inferno** se reserva el derecho de alterar el **Libro de Reglas Completas de Inferno**, el **Libro de Reglas de Torneo de Inferno** y el **Reglamento de Penalizaciones de Inferno**, así como también modificar, interpretar, clarificar o de cualquier otro modo efectuar cambios oficiales en las reglas sin previo aviso.