

Manual Universal de Conducta

Versión: Abril 2008

1. Introducción.

El Manual Universal de Conducta proporciona una estructura para ayudar a los jueces a determinar las sanciones apropiadas para infracciones que ocurran durante un torneo. Las sanciones existen para proteger a los mismos jugadores de malos comportamientos. Todas las infracciones en este documento, con la excepción de la sección Z, consideran que el comportamiento no fue intencional. Si un juez cree que el comportamiento fue intencional, debe aumentar un nivel la sanción apropiada. En cualquier otro caso, los jueces deben usar este Manual como el referente oficial, nunca desviándose de estos conceptos, salvo circunstancias excepcionales.

2. Definición de sanciones.

La siguiente lista establece una definición de cada una de las sanciones contempladas en torneos oficiales de Mitos y Leyendas, y su manera de aplicación. Éstas deben ser aplicadas en orden correlativo, tomando la primera sanción aplicable, y luego aplicar la siguiente sanción en caso de que se repita la conducta sancionada.

Llamado de Atención:

El propósito de un llamado de atención es notificar a los jugadores involucrados que ha ocurrido un problema. Cuando se realiza un llamado de atención, el Juez del torneo debe informar al jugador infractor sobre su falta y las posibles implicancias de repetirla. El llamado de atención siempre se realiza de manera verbal, aunque se registra en la correspondiente Hoja de Sanciones, sólo por motivos de referencia. El llamado de atención no necesita ser informado a la Dirección de Juego Organizado (DJO).

Advertencia:

Es la primera sanción oficial, y es aplicada en caso de que el jugador ya haya recibido un llamado de atención, o, como en la gran mayoría de las situaciones contempladas en este manual, como sanción base. Es una notificación verbal y escrita al jugador correspondiente.

Pérdida de Partida:

La pérdida de partida se aplica durante el transcurso de una partida, castigando con una derrota del juego actual al jugador sancionado. Si el jugador está entre partidas, la sanción se aplica a la siguiente partida. Las pérdidas de partida deben ser comunicadas al Juez a cargo del torneo, y deben quedar registradas en la Hoja de Sanciones. De la misma manera, el juez debe informar al jugador sancionado de la gravedad del problema, y de las posibles implicancias en caso de repetirla.

Pérdida de Ronda:

Generalmente, la pérdida de ronda se aplica a la ronda que se está jugando. El jugador recibe una derrota completa, y su oponente una victoria completa, independiente del resultado que haya hasta ese momento. Si la infracción ocurre entre rondas, o en circunstancias extremas, el juez debería aplicar la sanción a la siguiente ronda del torneo. Las pérdidas de ronda deben ser comunicadas al Juez a cargo del evento, y quedar registradas en la hoja de sanciones. El juez debe comunicar a los jugadores la gravedad de la infracción y las implicancias de volver a repetirla.

Descalificación:

En caso de una descalificación, el jugador recibe una derrota completa, independiente del resultado que haya hasta ese momento, y es expulsado del torneo. Si la infracción ocurre entre rondas, la pérdida de juego no es necesaria. Las descalificaciones deben ser aplicadas solamente por el juez a cargo del evento, y deben quedar registradas en la Hoja de sanciones, con todos los detalles del caso. Cuando un jugador es descalificado sin derecho a recibir premios, se remueve al jugador del torneo y no toma lugar en la lista de puntajes. Esto quiere decir que todos los jugadores que estaban abajo del jugador descalificado en la lista de posiciones suben un lugar en la lista. Cuando un jugador que está dentro del Top 8 o similar es descalificado antes de comenzar las rondas de top, todos los puestos avanzan un lugar y entra al top el siguiente jugador en el ranking. Si ese jugador es descalificado dentro de las rondas de top, el lugar que obtendría ese jugador queda desierto.

Las descalificaciones que tienen lugar por acumulación de sanciones no son susceptibles de remoción de premios. Por ejemplo, un jugador que recibe varias sanciones por error de procedimiento recibiría una descalificación, pero tendría derecho a premio.

3. Aplicación de las Sanciones.

Previo al comienzo del torneo:

Si alguna de estas sanciones, con excepción de un engaño premeditado, es aplicada antes del inicio del torneo, se debe aplicar un llamado de atención y corregir la infracción.

Infracciones repetitivas:

La sanción base recomendada para cada infracción está establecida en la infracción misma. En caso de que se vuelva a repetir la infracción, debe aplicarse el siguiente criterio:

Llamado de atención
Advertencia
Pérdida de Juego
Pérdida de Ronda
Descalificación

Si la sanción base es una advertencia, la segunda infracción debe recibir una pérdida de juego, y la tercera infracción una pérdida de ronda.

Existen casos en que algunas infracciones no son aplicables. Por ejemplo, la infracción *D.3. Hoja de Registro de Mazo Ilegal* no es aplicada en torneos donde no se realizó inscripción de mazos.

4. Índice de Infracciones.

- A. Error de Procedimiento
 - A.1. Error de Procedimiento – Menor
 - A.2. Error de Procedimiento – Mayor
 - A.3. Error de Procedimiento – Severo
 - A.4. Error de Procedimiento – Fallo en devolver el mazo a las condiciones originales
 - A.5. Error de Procedimiento – Retraso
 - A.6. Error de Procedimiento – Olvido de Acciones Obligatorias
- B. Juego Lento
 - B.1. Jugando Lento
- C. Robo inapropiado de cartas
 - C.1. Robar cartas adicionales
 - C.2. Mirar cartas adicionales
 - C.3. Mano Inicial incorrecta
 - C.4. Fallo al robar cartas
- D. Violaciones de Mazo
 - D.1. Mazo Ilegal (sin Hoja de Registro de Mazo)
 - D.2. Mazo Ilegal (con Hoja de Registro de Mazo Legal)
 - D.3. Hoja de Registro de Mazo Ilegal
- E. Cartas Marcadas
 - E.1. Cartas marcadas sin patrón identificable
 - E.2. Cartas marcadas con patrón identificable
- F. Conducta Antideportiva
 - F.1. Conducta Antideportiva – Menor
 - F.2. Conducta Antideportiva – Mayor
 - F.3. Conducta Antideportiva – Severa
- Z. Engaño
 - Z.1. Engaño – Soborno
 - Z.2. Engaño – Fraude
 - Z.3. Engaño – Demora

Z.4. Engaño – Otro

A. Error de Procedimiento.

Esta sección describe las sanciones para errores de procedimientos. Dentro de esta categoría caen muchas infracciones, pero es imposible identificarlas todas. El juez a cargo del torneo debe usar su discreción al momento de decidir qué penalidad se aplica a un error de procedimiento no descrito.

A.1. Error de Procedimiento – Menor.

Un error de procedimiento menor ocurre cuando un jugador realiza una acción que causa ligeros inconvenientes al desarrollo de un torneo sin intención.

Ejemplos:

Un jugador mantiene repetidamente sus cartas bajo la mesa.

Un jugador deja una pequeña cantidad de basura en la zona de juego, como una hoja de papel o un envase de comida.

Un jugador marca una carta equivocada en su hoja de inscripción de mazos, siendo que la carta que debía registrarse estaba en la misma fila o hilera de nombres.

Sanción:

La sanción base para un error de procedimiento menor es un llamado de atención. Sin embargo, si el error de procedimiento hace que sea imposible para el jugador completar el juego o ronda en el tiempo definido, el juez debe aumentar la penalidad a pérdida de partida.

A.2. Error de Procedimiento – Mayor.

Un error de procedimiento mayor ocurre cuando un jugador realiza una acción que causa inconvenientes al desarrollo de un torneo sin intención. Los errores de procedimiento varían en gran medida. El juez debe aplicar la sanción correspondiente para reflejar el nivel de inconveniente causado para el torneo.

Ejemplos:

Un jugador no anota su nombre en su Hoja de Registro de mazos.

Un jugador presenta su mazo a su oponente sin barajarlo.

Un jugador deja una cantidad considerable de basura en la zona de juego.

Un jugador baraja su mazo luego de que su oponente lo ha cortado.

Un jugador abandona la zona de juego antes de entregar la tarjeta de puntajes al juez.

Un jugador se sienta en el puesto equivocado.

Un jugador toma nota de un efecto de juego sin pedir autorización a un juez.

Sanción:

La sanción base para un error de procedimiento mayor es una advertencia. Sin embargo, si el error de procedimiento hace que sea imposible para el jugador completar el juego o ronda en el tiempo definido, el juez debe aumentar la penalidad a una pérdida de partida y/o ronda.

A.3. Error de Procedimiento – Severo.

Un error de procedimiento severo ocurre cuando un jugador realiza una acción que causa inconvenientes graves al desarrollo de un torneo sin intención. El juez debe aplicar la sanción correspondiente para reflejar el nivel de inconveniente causado para el torneo.

Ejemplos:

Un jugador derrama bebida en su mazo y es incapaz de terminar el juego.

Un jugador pierde su mazo y debe buscar cartas de reemplazo.

Un jugador baraja su mazo sin autorización.

Sanción:

La sanción base para un error de procedimiento severo es una pérdida de partida. Sin embargo, si el error de procedimiento hace que sea imposible para el jugador completar el juego o ronda en el tiempo definido, el juez debe aumentar la sanción de manera que refleje la gravedad de la infracción.

A.4. Error de Procedimiento – Fallo en devolver el mazo a las condiciones originales

Un error de procedimiento de estas características ocurre cuando un jugador no ha devuelto el mazo a las condiciones de inicio del juego, antes de presentárselo a su oponente.

Ejemplo:

Un jugador deja una carta en su caja de protectores sin darse cuenta.

Un jugador deja una carta en poder de un oponente con el que jugó en una ronda anterior.

Sanción:

Si la infracción es descubierta antes del inicio de la primera partida, la sanción es una advertencia.
Si la infracción es descubierta cuando ya se inició la partida, la sanción es una pérdida de partida.
El jugador debe corregir este error antes de proseguir con la siguiente partida.

A.5. Error de Procedimiento – Retraso

Un jugador comete este error de procedimiento cuando no está sentado en su puesto al momento en que el juez avisa el inicio de la ronda. Una sanción por retraso no debe aplicarse si la ronda comenzó antes del tiempo designado previamente, y el jugador llegó antes del anuncio original de tiempo.

Ejemplo:

Un jugador llega tres minutos después del inicio de la ronda.

Un jugador entrega su hoja de inscripción de mazo después de que el juez marca el término del tiempo.

Sanción:

La sanción base para un error de procedimiento de este tipo es una advertencia.

A.6. Error de Procedimiento - Olvido de Acciones Obligatorias

Un jugador comete este error cuando una de sus cartas (o un texto de juego que se refiere específicamente a él) en juego tiene una acción de juego que no es opcional, y ese jugador no resuelve el efecto de esa acción en el momento apropiado.

Ejemplo:

Un jugador olvida desterrar una carta que debía ser desterrada en la Fase Final.

Un jugador olvida destruir un Aliado que debía ser destruido por instrucción de una carta.

Sanción:

La sanción base para este tipo de infracción varía dependiendo de la situación. El juez del torneo puede asignar una advertencia o una pérdida de partida como sanción base. Si el estado del juego permite que se pueda volver atrás para realizar la acción sin que esto permita que el jugador infractor gane conocimiento a futuro del juego por esto, se aconseja devolver el estado del juego a ese punto, y asignar una advertencia como sanción base. Si debido al estado del juego no es posible volver atrás, entonces la sanción base es una advertencia, o una pérdida de partida si el jugador infractor pudiera ganar la partida debido a esta infracción.

B. Juego Lento

Esta sección describe las sanciones para los jugadores que realizan juego lento sin intención.

B.1. Jugando Lento

Cualquier jugador que ocupe una cantidad de tiempo mayor que la razonablemente adecuada para completar el juego está realizando juego lento. Si el juez cree que un jugador está jugando lento intencionalmente para tomar ventaja del límite de tiempo, ese jugador está realizando Engaño – Demora. Es responsabilidad de cada jugador verificar que el tiempo que toman para jugar no los deje en posiciones desventajosas. El juez del torneo deberá considerar la situación del juego para ver si los jugadores deben recibir la sanción de Engaño – Demora.

Ejemplo:

Un jugador no está seguro de cuáles Aliados debe elegir para bloquear y ocupa una cantidad irracional de tiempo en decidir.

Sanción:

La sanción base para este tipo de infracción es una advertencia. Además, el juez debe aplicar una extensión de tiempo de 3 minutos con esta infracción. Si el juego lento ha alterado de manera significativa el resultado de la ronda, el juez debe aumentar la sanción de la manera apropiada.

C. Robo inapropiado de cartas

Esta sección describe las sanciones relativas a la manera de robar, tomar, o ver cartas y otros temas relacionados.

C.1. Robar cartas adicionales

Se considera que un jugador ha robado una carta cuando la mueve desde la parte superior de su Castillo y la pone en su mano. Un jugador roba cartas adicionales cuando ha robado más cartas de las que originalmente podía robar. Cada vez que un jugador roba cartas adicionales, existe siempre una posibilidad de pasar desapercibido por el oponente, otorgando una potencial ventaja.

Ejemplo:

Un jugador roba 2 cartas en su Fase Final.

Sanción:

La sanción base para esta infracción es una advertencia. Es necesario corregir el error para que el juego continúe. Cuando es obvio que carta adicional se robó, la carta debe ser colocada en la parte superior del mazo boca arriba, para evitar que el jugador no reciba una ventaja por barajar su mazo y así evitar un mayor impacto en el juego. Si no está claro cuál fue la carta que se robó de más, se elige una carta al azar de la mano del jugador, se muestra al oponente y se pone en la parte superior del mazo boca arriba. En el caso de que sean muchas cartas y no esté claro el orden en que se robaron, deben colocarse aleatoriamente en la parte superior del mazo. Siempre debe permitirse que el oponente del jugador que cometió la infracción vea la o las cartas que robó adicionalmente. Debe otorgarse una pérdida de partida en el caso de que el jugador haya robado tantas cartas que el juez sea incapaz de corregir la situación. De la misma manera, si el juez cree que el jugador se ha beneficiado sobremanera debido a esta infracción, la sanción debe ser una pérdida de ronda.

C.2. Mirar cartas adicionales

Se considera que un jugador ha mirado cartas adicionales cuando la carta se mueve de manera notoria desde el castillo. Esto incluye botar cartas al suelo, dar vuelta una carta mientras se baraja el mazo castillo de un oponente, o mostrar cartas de sus mazos al no jugar bien una carta. Esta infracción también se aplica cuando un jugador ha mirado una carta en el mazo o mano de su oponente en el curso del juego sin que un efecto lo permita expresamente.

Esta infracción sólo debe aplicarse una vez para una o más cartas dentro de una misma acción de juego.

Un jugador puede mirar cartas adicionales accidentalmente muy fácilmente, por lo que la penalidad es menos severa que robar cartas adicionales.

Ejemplos:

Un jugador accidentalmente muestra una carta adicional mientras bota cartas asignando daño.

Un jugador da vuelta una carta mientras roba cartas de su mazo.

Un jugador mira la carta inferior de su mazo mientras se lo entrega a su oponente para que lo corte y/o baraje.

Un jugador toma una carta del mazo de su oponente en vez del suyo.

Sanción:

La sanción base para esta infracción es un llamado de atención. Junto con la sanción, siempre debe corregirse el error. El oponente del jugador infractor está autorizado a ver la o las cartas que el jugador pudo ver ilegalmente por efecto de esta infracción. A fin de evitar una posible ventaja por barajar el mazo, la o las cartas deben colocarse en la parte superior del mazo (en caso de que hubieran salido de ahí) o volver a la zona de juego de donde se encontraban.

Se debe aplicar una pérdida de partida en caso de que el jugador haya visto tantas cartas que el juez es incapaz de corregir la situación, o si ha recibido demasiada ventaja por ver cartas adicionales.

C.3. Mano Inicial incorrecta

Los jugadores cometen esta infracción cuando roban más (o menos) cartas de las que tendrían que haber robado en su mano inicial, o luego de hacer mulligan. Generalmente es una infracción menor y merece una sanción pequeña. Ordenar a los jugadores a corregir un error como éste es relativamente fácil, y evita la posibilidad de que un jugador gane una ventaja si tuviera que barajar su mano y robar una nueva.

Ejemplos:

Un jugador roba 9 cartas en su mano inicial, cuando el número es 8.

Un jugador roba 8 cartas en su mano inicial, luego de haber hecho mulligan una vez.

Sanción:

La sanción base para esta infracción es un llamado de atención. El jugador debe barajar su mano en su mazo y robar la cantidad de cartas que debería haber robado menos uno.

C.4. Fallo al robar cartas

Un jugador comete esta infracción cuando no roba las cartas que debería haber robado. Generalmente es una infracción menor y merece una sanción pequeña. Si el juez cree que la infracción afectó el juego de manera importante, el juez puede aumentar la sanción a una pérdida de juego.

Ejemplos:

Un jugador olvida robar una carta en su Fase Final.

Un jugador roba 1 carta en vez de robar 2 por una habilidad.

Sanción:

La sanción base para esta infracción es un llamado de atención. El jugador debe corregir esta situación robando todas las cartas que sean necesarias, a menos que ya haya transcurrido un turno.

D. Violaciones de Mazo

Esta sección se refiere a los problemas que pueden ocurrir en los mazos que se presentan en torneos oficiales, tanto en torneos de mazo construido y mazo sellado. Para efectos de este documento, "mazo" y "castillo" tienen el mismo significado y pueden usarse indistintamente.

D.1. Mazo Ilegal (sin Hoja de Registro de Mazo)

Esta infracción se aplica en torneos en que no se usan Hojas de Registro de mazos. Se considera que los jugadores tienen mazos ilegales cuando se cumple al menos una de las siguientes condiciones:

- El mazo contiene un número ilegal de cartas.
- El mazo contiene cartas que no pueden utilizarse en el formato.
- El mazo contiene cartas que harían el mazo ilegal porque violaría una regla de juego (como la regla de 3 copias de cada carta que no sea única).

Este tipo de situaciones en torneos casuales debe usarse siempre como una manera de enseñar a los jugadores, por lo que no se recomienda descalificar jugadores por esta infracción.

Ejemplos:

Un jugador en un torneo de formato Imperio está jugando con cartas de la edición Espada Sagrada que no han sido reeditadas.

Un jugador tiene 4 copias de una carta que no es mercenario.

Sanción:

La sanción base para esta infracción es una pérdida de partida. Como esta infracción sólo se aplica en torneos que no usan Hoja de Registro de mazos, debe siempre corregirse el error y continuar la ronda. Si es necesario agregar cartas para hacer el mazo legal, el juez sólo puede autorizar agregar Oros Normales.

D.2. Mazo Ilegal (con Hoja de Registro de Mazo Legal)

Esta infracción se aplica en torneos en los que se utilizan hojas de registro de mazos. Esta infracción se aplica a jugadores que han colocado cartas de su mazo de manera incorrecta, tienen cartas de sus oponentes de rondas anteriores, o cuando sus mazos no coinciden con sus hojas de registro de mazos. Se considera que un jugador tiene un mazo ilegal cuando cumple con al menos una de las siguientes condiciones:

- El mazo contiene un número ilegal de cartas.
- El mazo contiene cartas que no pueden utilizarse en el formato.
- El mazo contiene cartas que harían el mazo ilegal porque violaría una regla de juego (como la regla de 3 copias de cada carta que no sea única).
- El contenido del mazo no concuerda con la hoja de registro de mazo.

La hoja de registro de mazo es siempre la guía de referencia del mazo de un jugador. Si la hoja de registro indica un mazo legal, pero el contenido del mazo no concuerda, el jugador debe corregir su mazo para que concuerde con la hoja de registro.

Ejemplos:

Un jugador está jugando con 49 cartas en su mazo, cuando el número es 50. Su hoja de registro de mazo indica 50 cartas.

Un jugador en un torneo de formato Imperio está jugando con cartas de la edición Espada Sagrada que no han sido reeditadas. Su hoja de registro de mazo indica un mazo legal sin cartas de la edición Espada Sagrada.

Un jugador tiene en su mazo un Aliado de un oponente anterior. Su hoja de registro de mazo indica un mazo legal.

Sanción:

La sanción base para esta infracción es una pérdida de partida. El jugador debe realizar los cambios necesarios para que su mazo concuerde con su hoja de registro de mazo. Si estos cambios no se completan en 5 minutos, debe aumentarse la sanción a una pérdida de ronda. Los cambios deben completarse antes de la siguiente ronda para que el jugador pueda continuar en el torneo.

D.3. Hoja de Registro de Mazo Ilegal

Esta infracción se aplica en torneos en los que se utilizan hojas de registro de mazos. Se considera que un jugador tiene una hoja de registro de mazo ilegal cuando cumple con al menos una de las siguientes condiciones:

- La hoja de registro contiene un número ilegal de cartas.
- La hoja de registro contiene cartas que no pueden utilizarse en el formato.
- La hoja de registro contiene cartas que harían el mazo ilegal porque violaría una regla de juego (como la regla de 3 copias de cada carta que no sea única).

La hoja de registro de mazo es siempre la guía de referencia del mazo de un jugador. Si la hoja de registro es ilegal, se considera que el jugador tiene un mazo ilegal, sin importar el contenido real del mazo. Sin embargo, la mayor parte de las veces las hojas de registro ilegales son debido a un error involuntario, por lo que no se incentiva la descalificación de jugadores por este error. Siempre que sea posible, es mejor corregir la hoja de registro para que concuerde con el contenido del mazo. De la misma manera, y para mantener la integridad de los torneos, la DJO recomienda siempre verificar la legalidad de las hojas de registro antes de que comience la ronda 2. Los jueces siempre deben recordar a los jugadores las consecuencias de inscribir una hoja de registro ilegal.

Ejemplos:

Un jugador tiene 51 cartas en su hoja de registro de mazo cuando el total requerido es 50.

Un jugador en un torneo de formato Imperio tiene una carta prohibida para ese formato en su hoja de registro de mazo.

Un jugador tiene una hoja de registro de mazo con 47 cartas. Su mazo contiene 50 cartas, con 3 cartas no registradas.

Sanción:

La sanción base para esta infracción es una pérdida de partida. De cualquier manera, el procedimiento básico que debe seguirse es corregir la hoja de registro para que sea legal en el formato y luego dejar que el jugador continúe jugando el torneo con un mazo que concuerde con la hoja de registro corregida. Cualquier exceso de cartas o cartas ilegales deben ser removidas de la hoja de registro. Si un jugador tiene un mazo legal luego de estas correcciones, la hoja de registro debe corregirse para que concuerde con el mazo. Luego, si se necesitan agregar cartas para hacer el mazo legal, el jugador sólo puede agregar Oros Normales.

Por ejemplo, un jugador en un torneo de formato Imperio ha entregado una hoja de registro de mazo de 48 cartas con 4 cartas iguales. Debido a que existe un máximo de 3 cartas con el mismo nombre en un mazo, una de las cartas debe ser removida del mazo. Ahora el mazo contiene 47 cartas, por lo que el jugador debe elegir 3 Oros Normales para cumplir con el requisito de 50 cartas en el mazo. Sin embargo, si el mazo real del jugador tenía solamente 3 Alas de Horus y 3 cartas Tenjo Name que no estaban registradas en la hoja de registro, se agregan estas últimas 3 cartas a la hoja de registro y no se realiza ningún otro cambio.

Si la hoja de registro contenía 51 cartas con 4 Alas de Horus inscritas, una de éstas debe removerse del mazo. No debe agregarse ningún Oro Normal, ya que luego de esto el mazo se vuelve legal para el formato.

E. Cartas Marcadas

Esta sección se refiere a cartas y/o protectores marcados. De cualquier manera, las sanciones señaladas en esta sección asumen que la infracción no fue intencional. Si el juez cree que las marcas son intencionales, debe remitirse a la sección Z Engaño. Para determinar una infracción, se denomina carta tanto a la carta en sí misma como al protector en que ésta se encuentre.

El año 2008 se aplicó un cambio al retiro de todas las cartas de Mitos y Leyendas. Si bien esto no vuelve incompatible a las ediciones antiguas, es necesario usar protectores opacos en caso de mezclar ambos retiros, o se considerarán cartas marcadas.

E.1. Cartas marcadas sin patrón identificable

Las cartas en el mazo de un jugador están marcadas pero no entregan un patrón identificable y no otorgan una ventaja al jugador. Si el jugador usa protectores, las cartas deben revisarse dentro de los protectores para determinar si están marcadas.

Ejemplos:

Un jugador tiene pequeñas marcas en sus protectores. Las marcas se encuentran en un Oro, un Talismán y un Aliado.

Un jugador que no usa protectores tiene cartas reales que se distinguen de las cartas que no son reales.

Sanción:

La sanción base para esta infracción es un llamado de atención. Si la posibilidad de una ventaja es muy pequeña, el jugador no debería recibir sanción alguna, y ser requerido de reemplazar la(s) cartas(s) y/o protector(es) marcado(s). Es importante utilizar esta infracción para educar a los jugadores principiantes en el correcto uso de los protectores.

E.2. Cartas marcadas con patrón identificable

Las cartas en el mazo de un jugador están marcadas de una manera que podría otorgarle una potencial ventaja a ese jugador. Si el jugador usa protectores, las cartas deben revisarse dentro de los protectores para determinar si están marcadas.

Ejemplos:

Un jugador tiene marcadas todas sus cartas de Oro de tal forma que se distinguen de las demás cartas del mazo.

Un jugador tiene 3 cartas iguales en su mazo que se encuentran en protectores que tienen un pequeño dobléz en una esquina.

Sanción:

La sanción base para esta infracción es una pérdida de juego. Si la posibilidad de una ventaja es alta, el jugador debe recibir una infracción mayor. De cualquier manera, esta sanción todavía asume que la infracción no fue intencional. Si el juez cree que la infracción fue intencional, debe referirse a la sección Z Engaño.

F. Conducta Antideportiva

Esta sección se refiere a las conductas antideportivas en torneos. No es necesario que un jugador se encuentre participando en una ronda para recibir sanción por esta infracción.

F.1. Conducta Antideportiva – Menor

Se define como un comportamiento que puede ser perturbador para una persona en un torneo, pero que no tiene impacto en el desarrollo del torneo de ninguna forma.

Ejemplos:

Un jugador usa repetidamente lenguaje obsceno y vulgar.

Un jugador insiste repetidamente y sin fundamento a un juez que su oponente reciba una sanción.

Sanción:

La sanción base para esta infracción es una advertencia. De cualquier manera, el juez es la autoridad final para definir la sanción por esta infracción.

F.2. Conducta Antideportiva – Mayor

Se define como un comportamiento que puede ser perturbador para una persona o jugadores en un torneo, pero que no causa demoras o no incluye alguna forma de contacto físico o perturbación emocional considerable.

Ejemplos:

Un jugador llama repetidamente a un juez argumentando que su oponente debe recibir una pérdida de juego por omisiones de procedimiento insignificantes.

Un jugador desobedece las instrucciones de un juez.

Un jugador repetidamente le pide a su oponente que conceda.

Sanción:

La sanción base para esta infracción es una pérdida de partida. De cualquier manera, el juez es la autoridad final para definir la sanción por esta infracción.

F.3. Conducta Antideportiva – Severa

Se define como un comportamiento que es perturbador para una persona o jugadores en un torneo, que causa demoras, y/o incluye cualquier forma de contacto físico o perturbación emocional considerable.

Ejemplos:

Un jugador mueve una silla que se encuentra detrás de otro jugador, ocasionándole una caída.

Un jugador insulta a un juez por un conflicto de reglas.

Sanción:

La sanción para esta infracción es la descalificación del torneo.

Z. Engaño

Esta sección se refiere a infracciones cometidas intencionalmente por jugadores para lograr una considerable ventaja sobre otros jugadores.

Z.1. Engaño – Soborno

Un jugador intenta sobornar a otro cuando intenta convencerlo de conceder, empatar o cambiar los resultados de un torneo. Se considera también soborno cuando dos jugadores intentan determinar el resultado de un juego usando un método al azar como lanza una moneda o tirar un dado.

Ejemplos:

Un jugador ofrece dinero a su oponente para ganar la ronda.

Dos jugadores tiran un dado para determinar al ganador de la ronda.

Un jugador ofrece cartas a su oponente a cambio de un empate.

Sanción:

La sanción base para esta infracción es la descalificación del torneo. El soborno perturba la integridad del torneo y está estrictamente prohibido, como así también se encuentra prohibido determinar al azar el resultado de un juego o partida.

Z.2. Engaño – Fraude

Un jugador comete fraude cuando malinterpreta intencionalmente reglas, procedimientos o cualquier otra información relevante.

Ejemplos:

Un jugador usa un nombre falso y/o un número de jugador falso al momento de registrarse en un torneo.

Un jugador altera el resultado de su tarjeta de puntajes.

Sanción:

La sanción base para esta infracción es la descalificación del torneo. No debe haber ningún tipo de tolerancia frente a esta actividad.

Z.3. Engaño – Demora

Un jugador comete demora cuando intencionalmente juega lento para tomar ventaja del límite de tiempo. En caso de que la infracción no sea intencional, el juez debe aplicar la sanción correspondiente a la sección B.1.

Ejemplos:

Un jugador tiene sólo Oros en su mano, ninguna acción de juego con la que pueda alterar el juego, y ocupa varios minutos pensando qué hacer.

Sanción:

La sanción base para esta infracción es la descalificación del torneo. Si es claro que el jugador comete demora, la sanción debe aplicarse inmediatamente.

Z.4. Engaño – Otro

En esta sección se incluyen cualquier otra infracción que no esté contemplada en los puntos anteriores.

Ejemplos:

Un jugador mira las cartas de un oponente mientras baraja el mazo, y usa esta información para reordenar las cartas.

Un jugador marca cartas en su mazo y usa esta información intencionalmente para obtener una ventaja en el torneo.

Un jugador roba cartas adicionales intencionalmente mientras su oponente no observa.

Sanción:

La sanción base para esta infracción es la descalificación del torneo. Cualquier jugador que intencionalmente desobedezca las reglas debe enfrentar una sanción severa.

5. Referencia rápida de infracciones.

Infracción	Sanción Base
A.1. Error de Procedimiento – Menor	Llamado de Atención
A.2. Error de Procedimiento – Mayor	Advertencia
A.3. Error de Procedimiento – Severo	Pérdida de Partida
A.4. Error de Procedimiento – Fallo en devolver el mazo a las condiciones originales	Pérdida de Partida
A.5. Error de Procedimiento – Retraso	Advertencia
A.6. Error de Procedimiento – Olvido de Acciones Obligatorias	Advertencia
B.1. Jugando Lento	Advertencia
C.1. Robar cartas adicionales	Advertencia
C.2. Mirar cartas adicionales	Llamado de Atención
C.3. Mano Inicial incorrecta	Llamado de Atención
C.4. Fallo al robar cartas	Llamado de Atención
D.1. Mazo Ilegal (sin Hoja de Registro de Mazo)	Pérdida de Partida
D.2. Mazo Ilegal (con Hoja de Registro de Mazo Legal)	Pérdida de Partida
D.3. Hoja de Registro de Mazo Ilegal	Pérdida de Partida
E.1. Cartas marcadas sin patrón identificable	Llamado de Atención
E.2. Cartas marcadas con patrón identificable	Pérdida de Partida
F.1. Conducta Antideportiva – Menor	Advertencia
F.2. Conducta Antideportiva – Mayor	Pérdida de Partida
F.3. Conducta Antideportiva – Severa	Descalificación
Z.1. Engaño – Soborno	Descalificación
Z.2. Engaño – Fraude	Descalificación
Z.3. Engaño – Demora	Descalificación
Z.4. Engaño – Otro	Descalificación