

BASES II LIGA COMMANDER LCA

La liga constará de 9 jornadas que se jugarán los domingos 9/3, 16/3, 23/3, 30/3, 6/4, 13/4, 27/4, 4/5 y 11/5.

En cada jornada se jugarán 2 rondas de una partida cada una. Las partidas estarán limitadas a 1 hora y 20 minutos. Pasado este tiempo, se terminará la ronda en curso hasta llegar al jugador inicial y luego cada jugador tendrá un último turno extra. En caso de acabar la partida con más de un jugador en pie, los puntos en juego se dividirán entre ellos de manera equitativa, redondeando a la baja.

El mínimo de participantes por jornada será de 8. En caso de no llegar al mínimo, la jornada quedará anulada.

El formato de la liga será COMMANDER y se registrará por la normativa oficial de MTG:

<https://magic.wizards.com/es/formats/commander>

Para poder participar será necesaria inscripción previa a cada una de las jornadas a través de la app de Magic Companion o directamente en la tienda de La Calavera Azul.

El precio por participar es de 6 € por jornada (4 € si el participante es socio de La Calavera Azul). Y el pago se realizará el mismo día en el local.

Los participantes deberán traer un mazo Commander PRECON (mazo preconstruido sin modificar) o un mazo modificado con un BUDGET de 150 € (precio AVG de Manabox).

Las cartas prohibidas se registrarán por la normativa oficial de MTG:

<https://magic.wizards.com/es/banned-restricted-list#commander-banned>

Las decklist se deberán compartir con los demás participantes dentro de la Comunidad de Whatsapp de La Calavera Azul / II Liga Commander LCA.

Para la comprobación y aceptación de los mazos, se tendrá en cuenta el valor de las cartas en la fecha en que se comparte el mazo por Whatsapp, según el precio establecido por Manabox. Y una vez aceptada la decklist, las posibles fluctuaciones de precio de las cartas en competición durante la liga no se tendrán en cuenta.

PUNTUACIÓN

En cada jornada se jugarán dos partidas y cada partida se puntuará de la siguiente manera:

+4/3/2/1 puntos, según el orden de clasificación de la partida (en caso de empate, se sumarán los puntos correspondientes a las posiciones que ocuparían los jugadores y se dividirán los puntos a partes iguales, redondeando a la baja)

+1 punto por eliminar a un jugador

+1 punto por Primera Sangre (primer daño de combate a un oponente)

+1 punto por Sed de Venganza (eliminar al oponente que te eliminó en la jornada anterior)

+1 punto por matar a un jugador con Daño de Comandante o con Daño de Veneno

+1 punto por cada jugador en pie si ganas con una Wincon alternativa

-1 punto por Conceder a velocidad de conjuro (en tu turno y si tienes prioridad)

Los Combos que se pueden llevar al infinito a voluntad del jugador, estarán permitidos siempre que se activen una sola vez por turno. Sin embargo, los Combos Infinitos que no se pueden parar están prohibidos y en caso de que se detonen, implicarán la eliminación inmediata del jugador, sin llegar a resolver la pila.

Los emparejamientos de la primera partida de cada jornada se harán según la clasificación general (los 4 mejores en una mesa y así sucesivamente), excepto en la primera jornada que serán aleatorios. Y los emparejamientos de la segunda partida de cada jornada se harán en base a la clasificación de la primera partida (los 4 mejores en una mesa y así sucesivamente). En caso de empate en la clasificación, se intentará separar a los jugadores que hayan coincidido en la partida anterior.

Al final de la liga se eliminarán de la clasificación las 2 jornadas peor puntuadas de cada uno de los participantes y se sumarán los puntos acumulados en las otras 7 jornadas para obtener la clasificación general.

El jugador con la puntuación más alta será declarado ganador. En caso de empate, el ganador será el jugador que haya ganado más partidas. Y si el empate persiste, el jugador que haya muerto menos veces.

PREMIOS

Los premios se pueden consultar en la web www.lacalaveraazul.com/ii-liga-commander-lca