

# COMO ORGANIZAR UN TORNEO

Creado por David Sevilla y basado en un documento similar de Thomas Bisballe Jensen. Para cualquier comentario, manda un email a [sevillad@matesco.unican.es](mailto:sevillad@matesco.unican.es)

Este documento es una guía para todos aquellos que quieran organizar torneos oficiales de Magic. Este no es un documento oficial, sino una recopilación de ideas y experiencias. Muchas de los contenidos de este documento son sólo sugerencias, el organizador del torneo debe adaptarse a las circunstancias concretas al organizar cada torneo, aunque debe también, en la medida de lo posible, ajustarse a las especificaciones de la DCI acerca de torneos oficiales.

## ¿Por qué organizar un torneo oficial?

A la inmensa mayoría de los jugadores de Magic les encanta jugar torneos: la oportunidad de jugar con gente con la que no juegas habitualmente, de ganar premios, de aprender a construir mazos y a jugar mejor... para una tienda, organizar torneos significa ayudar a crear una comunidad local de jugadores de Magic y clientes habituales. Organizar torneos es beneficioso para todos.

¿Pero por qué organizar torneos oficiales? Es cierto que se pueden organizar muy buenos torneos sin necesidad de hacerlo dentro del marco de la DCI. Sin embargo, no sólo las reglas oficiales son las más adecuadas para garantizar la buena marcha de un torneo (lo que significa que no es un gran esfuerzo hacerlo de la manera oficial), sino que además hay muchas ventajas para los jugadores: los torneos oficiales son válidos para el ranking oficial de la DCI, y los mejores jugadores pueden recibir beneficios adicionales como ser invitados a torneos internacionales o al Campeonato Nacional. Incluso sólo por jugar torneos regularmente, los jugadores reciben cartas promocionales gracias al Magic Rewards Program.

En resumen, con muy poco esfuerzo se pueden organizar torneos oficiales, y los jugadores lo agradecerán.

Si quieres organizar un torneo oficial, lo mejor que puedes hacer es ponerte en contacto con la distribuidora de Magic en España, Devir, para conseguir entre otras cosas el número de sanción del evento, necesario para procesarlo como torneo oficial. Escríbeles a [dcic@devir.net](mailto:dcic@devir.net)

Algo que deberías hacer si quieres organizar un torneo es leer las Reglas de Salón de la DCI, donde encontraras información acerca de los procedimientos habituales en cada torneo. De esta manera sabrás aproximadamente como debería funcionar tu torneo.

## ¿Qué tipo de torneos puedo organizar?

La mayoría de los torneos de Magic son simplemente competiciones en las que el ganador o ganadores se llevan premios, que pueden consistir en dinero, sobres, etc. Sin embargo, hay algunos tipos especiales de torneos que resultan más interesantes para los jugadores:

- Presentaciones: unas semanas antes de que una nueva ampliación salga a la venta se organizan torneos de presentación. En ellos los jugadores tienen la oportunidad de ver y jugar con cartas que no saldrán a la venta hasta unas semanas después, además de poder ganar sobres de la nueva ampliación.
- Clasificatorios: existe un circuito profesional de Magic, que consiste en cinco torneos al año llamados Pro Tours. En cada Pro Tour hay un total de 200.000 dólares en premios; solo los mejores jugadores pueden participar en ellos. Para cada Pro Tour se organizan torneos clasificatorios, en los que el ganador o ganadores consiguen una plaza para ese evento, a veces con premios adicionales.

- Regionales: cada año se celebra un Campeonato Nacional en el que, además de premios en metálico, los mejores consiguen invitaciones para participar en el Campeonato Europeo y en el Campeonato Mundial. Para participar en el Nacional es necesario clasificarse en alguno de los muchos torneos regionales que se organizan por todo el país, o bien estar muy arriba en el ranking oficial español.
- Trials: cuando se acerca la celebración de un Gran Prix en España o en un país cercano, la DCI suele asignar algunos torneos en los que el ganador o ganadores obtienen como premio 3 byes para ese Gran Prix (es decir, si participan en él ganan automáticamente las tres rondas).
- Friday Night Magic: estos torneos se juegan los viernes por la tarde/noche, y son ideales para principiantes. Además las tres cartas promocionales que la DCI te manda como premios, puedes elegir dar más cosas, aunque esto no es necesario (en muchas tiendas no se cobra entrada por organizar los torneos FNM).
- Liga Arena: puedes organizar un Liga Arena para tus jugadores, es simplemente una liga con un formato que tú elijas y en la que no hay calendario fijo, simplemente los jugadores eligen cuándo jugar y contra quién. La Liga dura 5 semanas, y cuando termina los mejores clasificados reciben premios exclusivos (cartas promocionales).

No necesitas que tu torneo sea de alguno de estos tipos, aunque los jugadores te lo agradecerán si organizas alguno de ellos de vez en cuando.

### ¿Qué material necesito para organizar un torneo?

En cuanto al producto que necesitarás, eso depende fundamentalmente del formato. En torneos de formato construido cada jugador trae su propia baraja, pero en formato limitado tienes que proporcionar el producto para jugar. En los formatos más populares de tipo limitado necesitarías:

- Booster o rochester draft: cada jugador debe recibir 3 sobres, uno de cada ampliación del bloque actual. Si aún no ha salido a la venta alguna de las ampliaciones del bloque, se completan con sobres de la ampliación inicial. Por ejemplo, para el bloque de Invasión se necesitan un sobre de Invasión, uno de Trasmigración y uno de Apocalipsis. Antes de que Apocalipsis fuera oficial, serían dos de Invasión y uno de Trasmigración.
- Mazo sellado: cada jugador debe recibir un mazo de la ampliación inicial y un sobre de cada ampliación siguiente del bloque actual, completando si es necesario con sobres de la ampliación inicial.
- Mazo sellado por equipos: cada equipo de 3 jugadores debe recibir dos mazos de la ampliación inicial y dos sobres de cada ampliación siguiente del bloque actual, completando con sobres de la ampliación inicial si es necesario. Por ejemplo, antes de la salida de Apocalipsis un torneo por equipos de mazo sellado necesitaría 2 mazos de Invasión, 2 sobres de Invasión y 2 sobres de Trasmigración por jugador.

Además, si el top 8 juega un booster o rochester draft tendrás que tener otros 24 sobres.

Como organizador, tú eliges el formato del torneo (excepto en presentaciones, clasificatorios y regionales, en que el formato está ya determinado). Lo mejor, si organizas torneos regularmente, es cambiar de formato periódicamente, quizás incluso haciéndolo coincidir con el formato de los próximos clasificatorios o regionales, puesto que los jugadores tendrán una buena oportunidad para probar mazos y estrategias para esos torneos.

Si el formato es limitado también necesitarás tierras, si es posible nuevas. En un torneo de

mazo sellado necesitarás unas 15 tierras por jugador, puesto que deben tener la posibilidad de intercambiar tierras de las que vienen en el mazo por tierras de su elección. En draft necesitarás unas 20 tierras por jugador. Estos son sólo números orientativos, es mejor tener tierras de sobra de todos los colores. Después del torneo puedes pedir a los jugadores que devuelvan las tierras.

También necesitarás listas para que los jugadores apunten los mazos, al menos una por jugador y mazo. Ten en cuenta que en formatos limitados los jugadores tendrán que apuntar también el mazo que hagan en el top 8, o incluso varios mazos a lo largo del torneo si hay varios drafts. Puedes saltarte esto si confías mucho en que tus jugadores no harán trampas, pero no es una mala idea hacerlo en cualquier caso.

Un consejo: nunca tengas la cantidad exacta de material, no te arriesgues a que ocurra algo y falten sobres, listas o tierras. Ten siempre más de lo estrictamente necesario.

### ¿Qué otras cosas necesito?

Hay muchas cosas de las que ocuparse, pero después de un par de torneos le habrás cogido el truco. Estas son algunas de las cosas que hay que preparar (no es una lista completa ni mucho menos):

- Horario: una de las primeras cosas que debes hacer es estimar cuánto durará el torneo, de esta manera sabrás cuántas horas vas a necesitar el local, a que hora se debería empezar a jugar, si habrá descanso para comer, etc. Las rondas de suizo duran 50 minutos más 5 turnos adicionales, si le añades el tiempo que tardas en introducir los últimos resultados, crear los siguientes emparejamientos, sentar a los jugadores y demás, cada ronda puede tardar, salvo excepciones, 60 o 65 minutos. El número de rondas recomendado depende del número de jugadores, siendo necesarias al menos tantas rondas como hagan falta para tener un único ganador. Si no hay eliminatorias, es decir si el ganador queda determinado sólo por las rondas de suizo, harán falta:

Jugadores	Rondas
8	3
9-16	4
17-32	5
33-64	6
65-128	7
129 +	8

Si hay eliminatorias (top 8, top 4 o lo que elijas) puedes hacer alguna ronda menos de suizo si es necesario, pero no es recomendable.

Las rondas eliminatorias, si las hay, durarán algo más que las de suizo. Además, si el formato no es construido, tendrás que tener en cuenta el tiempo de construcción y registro de mazos. Los tiempos recomendados son: para mazo sellado, 20 minutos para apuntar las cartas, 30 minutos para construir el mazo. Para draft, 30 minutos para apuntar las cartas y construir el mazo.

Con todo lo anterior, y teniendo en cuenta el tiempo que se tarda en sentar a los jugadores, repartir material, etc. deberías ser capaz de estimar cuánto tiempo necesitas para el torneo. Ten en cuenta que es recomendable tener margen para cualquier cosa que pueda ocurrir: falta material y tienes que ir a buscarlo, la impresora deja de funcionar y se tarda un rato en arreglarla...

- Local: lógicamente, es muy importante conseguir un sitio donde quepan todos los jugadores, además de mesas, sillas y demás cosas necesarias, y durante el tiempo suficiente para el torneo.

Puede que encuentres problemas en el sentido de que Magic no es un juego muy conocido y algunos locales pueden ser reacios, por lo que es importante dar imagen de profesionalidad. Y sobre todo, recuerda a los jugadores que deben comportarse debidamente en ese sentido: es bastante habitual que los organizadores cambien de sitio frecuentemente debido a los destrozos, basura, etc. de los jugadores menos considerados, que provocan que los dueños de los locales no quieran más torneos.

- Publicidad: cuanta más publicidad des al evento, más jugadores tendrás. Deberías anunciar, entre otras cosas, lugar, formato, hora límite de inscripción el día del torneo, precio de inscripción, premios, teléfono/email/lugar de contacto para la inscripción por adelantado (si es el caso).
- Inscripción por adelantado: para evitar retrasos el día del torneo puedes permitir a la gente apuntarse por adelantado (un buen incentivo es hacer un pequeño descuento). Una cosa importante: no debería haber varias personas aceptando inscripciones por adelantado, porque si el máximo número de jugadores es 32 y te encuentras antes del torneo con dos listas de 20 jugadores cada una, habrá al menos 8 jugadores muy descontentos por quedarse fuera.
- Producto: Asegúrate de pedir el producto necesario para el torneo con suficiente antelación. Algo habitual, sobre todo en clasificatorios de formato limitado, es poner sellos a las cartas para evitar que los jugadores hagan trampas usando cartas que ellos mismos traen. Para eso necesitarás tener el producto con unos días de antelación.
- Equipo informático: la mejor manera de llevar el torneo es utilizar el programa DCI Reporter, para lo que necesitas un ordenador con Windows 98 al menos y una impresora. Es conveniente no esperar al último día para instalar y probar, no es extraño que algo falle en el equipo informático. Asigna a alguien la tarea de ocuparse del ordenador durante el torneo (introducir resultados y demás), esa persona debería conocer bien el programa o al menos practicar unos días antes para evitar sorpresas.
- Jueces: en todo torneo oficial tiene que haber al menos un juez; aunque no es necesario que sea un juez certificado por la DCI, es bastante recomendable. En cualquier caso, alguien tiene que solventar disputas y resolver dudas de reglas, y en torneos importantes es casi imprescindible tener uno o más jueces oficiales. Un juez por cada 30 jugadores debería ser más que suficiente. Si no hay jueces en tu zona y tu no quieres/puedes ser el juez principal, quizás tengas que traer a algún juez de otra ciudad o provincia. Recuerda que un buen juez se ocupará de que el torneo se desarrolle con normalidad, permitiendo a los jugadores tener una buena experiencia, lo que te garantiza que volverán. Pero si nadie sabe responder preguntas de reglas u ocuparse de los tramposos, es probable que muchos jugadores no vuelvan a tus torneos. Además un juez con experiencia te será de mucha ayuda para organizar bien el torneo. Si tienes la suerte de contar con varios jueces en tu zona, es buena idea hacer rotaciones, para que todos tengan la oportunidad de jugar a veces y de arbitrar para no perder práctica.
- Premios: debes tener siempre en cuenta que organizar torneos no es algo que te dará necesariamente beneficios en metálico, sino que es un servicio a tus jugadores que además atraerá a gente nueva. Por ello, es importante que no escatimes dinero o producto a la hora de elegir tus premios. Teniendo en cuenta los ingresos (inscripciones) y los gastos (local, juez, material...), intenta destinar la mayor cantidad posible a premios. Incluso aunque pierdas un poco de dinero, si tus torneos están bien organizados pronto veras los resultados. Además de los premios para los mejores, puedes sortear algo entre los participantes, para animar a los menos experimentados.
- Registro de jugadores: deberías cerrar la inscripción a la hora prevista, puedes dejar entrar a alguien que llegue después de la hora anunciada pero ten cuidado de no acostumbrar mal a tus jugadores. No apuntes a nadie nuevo después de haber hecho los emparejamientos para la primera ronda, es bastante molesto y se pierde bastante

tiempo haciendo que los jugadores se levanten y busquen sus emparejamientos otra vez. No apuntes a nadie que no tenga su número DCI, salvo que estés seguro de que ese jugador te lo hará llegar sin más de un día de retraso para que puedas mandar los datos completos del torneo sin retraso. Ningún jugador puede tener varios números DCI, si haces un número nuevo a un jugador que ya tiene un número DCI el jugador y tu mismo podéis ser sancionados. Esto significa también que necesitarás tarjetas de inscripción de la DCI para los jugadores que no hayan jugado nunca en torneos. Recuerda tener suficiente cambio para las inscripciones.

- Cosas para vender: los jugadores se alegrarán de poder comprar cosas en el lugar del torneo. Algo muy importante es tener bolígrafos para prestar o vender, aunque es responsabilidad de cada jugador traer alguno muchos de ellos se olvidan, y si tienen que comprar uno cada vez que jueguen un torneo pronto aprenderán. Aunque no es mala idea tener bebidas o algo de comer a la venta, ten en cuenta que los jugadores lo llevarán a la mesa donde jueguen, lo que aparte del riesgo de manchar las cartas puede significar mucho trabajo limpiando después del torneo.

### **Es el día del torneo, ¿qué tengo que hacer?**

Intenta por todos los medios no llegar tarde, incluso deberías llegar antes de lo necesario si puedes. Es una buena idea quedar con los jueces 30 o 60 minutos antes del torneo, para poder discutir asuntos de última hora y asegurarse de que todo está listo.

Primero debes introducir a los participantes en el DCI Reporter (ver el Apéndice para un cursillo básico rápido del programa). Empieza por los que se apuntaron por adelantado, si sobran plazas es posible que alguien se presente en el torneo a última hora y puedas inscribirle. Cierra la inscripción a la hora anunciada. Si el torneo es de formato limitado sienta a tus jugadores al azar, disminuyendo la posibilidad de que dos amigos se sienten juntos y hagan trampas; si es construido siéntales por orden alfabético para recoger las listas de mazo por orden (ambas cosas se hacen automáticamente con el DCI Reporter). Además así detectarás fácilmente si hay errores en la lista de jugadores, y estarán listos para que hagas los anuncios necesarios. Deberías anunciar: formato, estructura del torneo (número de rondas de suizo, top 8 si lo hay...), premios, descanso para comer si lo hay (si crees que no tendrás tiempo para hacer un descanso, no es muy grave ya que los jugadores tendrán tiempo de ir a comprar comida cuando terminen pronto una ronda).

Dependiendo del formato, hay varias cosas que hacer antes de la primera ronda. A partir de entonces, salvo emergencia, se ocuparán los jueces.

- Construido: haz los emparejamientos para la primera ronda e imprímelos. Después de hacer los emparejamientos no inscribas a nadie más en el torneo. Unos minutos después empieza la primera ronda.
- Baraja sellada: cuando los jugadores estén sentados, y después de los anuncios, empieza a repartir el material. Después de que los jugadores apunten y construyan los mazos haz los emparejamientos para la primera ronda. Algo bastante habitual es que los jugadores no jueguen con las cartas que reciben, sino que las apunten y luego las devuelvan, para recibir otras (que otro jugador ha apuntado). De esta manera se evita que los jugadores hagan trampas poniendo buenas cartas en lugar de las que reciben.
- Rochester o booster draft: es importante recordar a los jugadores que no deben hablar ni comunicarse de ninguna manera durante el draft o la construcción de mazos. Imprime las asignaciones de mesas de draft. Cuando los jugadores estén sentados empezará el draft. Puedes elegir entre distribuir los sobres antes de que los jugadores se sienten o cuando estén sentados; pero ten en cuenta que cualquier retraso entre sentarse y empezar el draft permitirá que los jugadores hablen con los que están a su lado y hagan tratos acerca de la estrategia de draft, algo que hay que evitar a toda costa. Después del draft, los jugadores deben volver a los asientos originales para construir sus mazos. Este es un momento crítico, ya que cada jugador buscará a sus

amigos para comentar el draft (y quizás para intercambiar cartas). Después de que se sienten, construyan sus mazos y los apunten, imprime los emparejamientos para la primera ronda.

Si has elegido hacer eliminatorias después del suizo, deberás anunciar quiénes se han clasificado para jugarlas. Es un buen momento para hacer un pequeño descanso, mientras preparas las mesas donde se jugarán. Si hay premios para otros jugadores además de los clasificados es buena idea darlos ahora, para que esos jugadores puedan irse si no quieren ver el resto del torneo. Además puedes pedir a los jugadores que estén por allí que te ayuden (habrá bastante que limpiar).

Después del torneo, reparte los premios a los ganadores. Si los premios incluyen plazas para otros eventos tendrás que apuntar los datos personales y de contacto de esos jugadores.

### **¿Hay algo que hacer después del torneo?**

Tendrás que enviar los datos del torneo a Devir, o reportarlos tú mismo a la DCI si eres el coordinador del evento (como ocurre por ejemplo con los torneos FNM). De esta manera se podrán procesar los resultados del torneo y actualizar los rankings de los jugadores. Algo que deberías hacer es hablar con los jugadores acerca del torneo: sugerencias, cosas que mejorar, etc. así como con los jueces. Esto te permitirá no sólo mejorar, sino también dar una buena impresión demostrando que te interesa que los jugadores disfruten.

### **Apéndice: Guía rápida sobre el DCI Reporter**

El programa DCI Reporter te permitirá llevar el torneo de una manera muy cómoda. Esto no pretende ser un manual del programa, sino sólo una serie de pasos básicos que tendrás que llevar a cabo durante el torneo. Es importante que pruebes todo esto unos días antes (creando un torneo de prueba, con jugadores inventados y demás) para familiarizarte, lo que evitará retrasos, y probar todas las opciones que puedas necesitar.

Entra en el programa. Pulsa Ctrl+N o elige "Create new tournament" para crear un torneo nuevo. Tendrás que introducir los datos del torneo: nombre (algo que permita identificar el torneo, por ejemplo, "PTQ Santander 21-10-01, PT New York"), número del torneo (el que recibirás del distribuidor, si no es así deberás mandarle los ficheros del torneo al final para que lo ponga él), número de rondas de suizo (NUNCA introduces menos rondas de las que puedes necesitar, no hay problema si pones más de las necesarias porque puedes pasar a las rondas eliminatorias cuando quieras) y demás información; si el torneo es por equipos o el formato es draft tendrás que marcar las casillas correspondientes.

Asegúrate bien de que toda la información es correcta y de que has marcado las opciones adecuadas.

Asegúrate otra vez, es muy importante, si te equivocas seguramente tendrás que empezar de nuevo desde el principio.

Pulsa OK. Aparecerá un menú con todos los torneos que han sido creados con esta copia del DCI Reporter. Elige el torneo correspondiente haciendo doble click.

Elige "Edit Players" o pulsa F2 para introducir los jugadores en el torneo. Marca la casilla "Enroll" para introducirlos; necesitas nombre, apellido y número DCI de cada uno. Cuando hayas terminado pulsa "Save and exit", siempre podrás seguir introduciendo jugadores hasta que hagas los emparejamientos de la primera ronda.

Cuando hayas introducido todos los jugadores, puedes imprimir una lista completa con "Print player master list", sentarlos al azar o por orden con "Seat players" y otras cosas que necesites.

Si el formato es construido o mazo sellado, con "Perform pairings" crearás los emparejamientos para la primera ronda (y para las siguientes, cuando tengas los resultados de la ronda anterior). Si el formato es draft, primero tendrás que distribuir a los jugadores en las mesas de draft con "Perform pod management". Asegúrate de marcar la casilla "Random" debajo de "Seating".

Pulsa "Enter results" o F3 para introducir los resultados. Puedes cambiar un resultado si te equivocas, para eso introduce el número de la mesa. El programa te pedirá confirmación. **IMPORTANTE:** cuando un jugador diga que quiere dejar el torneo, no olvides marcar la casilla "drop" al lado de su nombre al entrar el resultado. Cuando tengas todos los resultados de la ronda en el ordenador podrás hacer los emparejamientos de la siguiente ronda.

Algo que deberías hacer es guardar una copia de los resultados del torneo por si acaso hay algún problema, esto puedes hacerlo cuando quieras (entre rondas por si hay un problema con el ordenador, o después del torneo para más seguridad). Puedes hacerlo con "Backup tournament files".

Para mandar los ficheros del torneo, basta que cierres el torneo con "Close tournament" y verás la lista de todos los torneos que tienes en el programa, fíjate en el código de letras y números que aparece al lado del torneo que te interesa, y en el directorio donde tengas el DCI Reporter verás unos cuantos ficheros cuyo nombre comienza con ese código, esos son todos los ficheros del programa (debería haber entre 3 y 8 ficheros, aproximadamente).

Para cualquier comentario o pregunta, no dudes en ponerte en contacto con David Sevilla escribiendo a [sevillad@matesco.unican.es](mailto:sevillad@matesco.unican.es)