**BASES DE PARTICIPACIÓN**
**TORNEO DE MITOS Y LEYENDAS – QUINTERO 2026**

## 1. ANTECEDENTES GENERALES

La Oficina Municipal de la Juventud (OMJ) de la Ilustre Municipalidad de Quintero invita a la comunidad a participar en el Torneo de Mitos y Leyendas – Quintero 2026, una instancia de encuentro, recreación y competencia que busca fomentar la participación, la estrategia, el respeto y la sana convivencia a través del juego de cartas coleccionables Mitos y Leyendas.

La actividad busca generar un espacio abierto a la comunidad, reuniendo a jugadores con distintos niveles de experiencia en torno a una competencia organizada, con reglas claras y condiciones equitativas de participación.

**Datos de la actividad:**

- **Actividad:** Torneo de Mitos y Leyendas – Quintero 2026.
- **Fecha:** Sábado 14 de noviembre de 2026.
- **Horario:** Desde las 10:00 hasta las 19:00 horas, aproximadamente.
- **Lugar:** Frontis de Casa Estación, comuna de Quintero.
- **Cupos disponibles:** 64 participantes.
- **Formato de juego:** Primer bloque Racial Edición.
- **Sistema de competencia:** Cinco rondas suizas y fase final Top 8, sujeto a validación técnica.
- **Organiza:** Oficina Municipal de la Juventud, Ilustre Municipalidad de Quintero.
- **Responsable técnico:** Juez externo designado para el torneo. Y juez acompañante
- **Inscripción:** Formulario en línea dispuesto por la organización.
- **Premiación:** Premios oficiales de Mitos y Leyendas.

## 2. OBJETIVO

Promover espacios de participación y recreación para la comunidad mediante la realización de un torneo competitivo de Mitos y Leyendas, incentivando el pensamiento estratégico, la interacción social, el juego limpio y el respeto entre participantes.

## 3. PARTICIPANTES Y REQUISITOS DE INSCRIPCIÓN

La convocatoria estará abierta a personas de todas las edades, sin restricción etaria, siempre que cumplan los requisitos establecidos en estas bases y las condiciones técnicas del torneo.

Para participar, se deberá:

a) Completar el formulario de inscripción habilitado por la Oficina Municipal de la Juventud.

b) Proporcionar información verídica y completa en los campos solicitados.

c) Contar con una inscripción confirmada dentro de los 64 cupos disponibles.

d) Presentarse oportunamente el día de la actividad y cumplir con el proceso de acreditación.

e) Disponer de un mazo válido para el formato de juego establecido, de acuerdo con las reglas y restricciones oficiales vigentes. **(BanList)**

f) Una vez aceptada su participación, La organización enviara un formato vía correo para que cada participante envié el listado oficial de las cartas dispuestas en su mazo de juego (Máximo 50 Cartas). **El no envió de este documento los dejara fuera de competencia.**

g) Aceptar las presentes bases y respetar las instrucciones del juez responsable y del equipo organizador.

En el caso de participantes menores de edad, se deberán cumplir las autorizaciones y medidas de resguardo correspondientes, para estos casos, la organización enviará un formato vía correo electrónico que deberá ser firmado por los tutores legales autorizando su participación.

## 4. INSCRIPCIÓN Y ASIGNACIÓN DE CUPOS

La inscripción se realizará mediante un formulario en línea habilitado por la Oficina Municipal de la Juventud.

El proceso de inscripción será gratuito.

La inscripción deberá completarse dentro del plazo que determine la organización. La fecha de apertura y cierre, el enlace del formulario y el procedimiento de confirmación de cupos serán comunicados a través de los canales oficiales de la OMJ.

El torneo dispondrá de un máximo de 64 cupos. La sola presentación del formulario no garantizará la participación, la cual quedará sujeta a la confirmación de la organización.

Una vez completado el máximo de cupos, la organización podrá habilitar una lista de espera para cubrir eventuales vacantes, respetando el orden de inscripción y las condiciones informadas.

La inscripción será personal e intransferible. No se permitirá la participación de personas que no cuenten con un cupo confirmado.

Quienes no puedan asistir deberán informar oportunamente a la organización, con el propósito de permitir la reasignación del cupo, cuando corresponda.

## 5. FORMATO Y ESTRUCTURA DE LA COMPETENCIA

El torneo se desarrollará bajo el formato **Primer Bloque Racial Edición**, de acuerdo con las reglas oficiales, restricciones de cartas y disposiciones técnicas vigentes que sean aplicables a la competencia.

La estructura propuesta contempla las siguientes etapas:

### 5.1. Rondas suizas

Se realizarán cinco rondas suizas, con un máximo de 64 participantes.

En este sistema, los jugadores serán emparejados en cada ronda conforme a los resultados y criterios de clasificación del torneo. La derrota en una ronda no implicará por sí sola la eliminación del participante de esta etapa.

Al finalizar las cinco rondas, se elaborará una clasificación general (*standing*) considerando el sistema de puntuación y desempate definido previamente por el juez responsable.

### 5.2. Clasificación a la fase final Top 8

Los ocho jugadores que obtengan las mejores posiciones al término de las rondas suizas avanzarán a la fase final Top 8.

La clasificación se determinará mediante los resultados registrados y los criterios oficiales de desempate comunicados antes del inicio de la competencia.

### 5.3. Eliminación directa

La fase Top 8 se desarrollará mediante enfrentamientos de eliminación directa:

- Cuartos de final: ocho jugadores, cuatro enfrentamientos.
- Semifinales: cuatro jugadores, dos enfrentamientos.
- Gran Final: dos jugadores, un enfrentamiento por el primer lugar.

Los jugadores que pierdan sus respectivos encuentros quedarán eliminados de la fase final, sin perjuicio de los premios o reconocimientos que eventualmente les correspondan conforme a la premiación informada.

La estructura descrita deberá ser validada por el juez responsable antes del inicio del torneo. Cualquier modificación necesaria deberá ser comunicada a los participantes.

## 6. TIEMPOS DE JUEGO Y PROGRAMACIÓN

Los tiempos de juego propuestos son los siguientes, sujetos a validación por el responsable técnico:

- **Rondas suizas:** 40 minutos por ronda, más dos turnos adicionales por jugador o cinco minutos extra, lo que ocurra primero.
- **Cuartos de final y semifinales:** 45 minutos por ronda, más dos turnos adicionales por jugador o cinco minutos extra, lo que ocurra primero.
- **Gran Final:** 60 minutos, más dos turnos adicionales por jugador o cinco minutos extra, lo que ocurra primero.

La extensión de tiempo se aplicará conforme al procedimiento oficial correspondiente y a las instrucciones del juez.

En caso de que una partida no concluya dentro del tiempo establecido, se aplicarán los criterios de resolución y desempate definidos para el torneo. Estos deberán ser informados antes del comienzo de la competencia.

La programación general considerará los tiempos de acreditación, las cinco rondas suizas, la fase Top 8, las pausas operativas y la premiación, procurando respetar el horario de término previsto para las 19:00 horas.

El horario definitivo de cada etapa será informado por la organización. La realización de todas las fases dentro de la jornada quedará sujeta a la planificación y validación técnica del juez responsable.

## 7. CONDICIONES TÉCNICAS DEL MAZO

Los participantes deberán presentar un mazo que cumpla con los requisitos del formato **Primer Bloque Racial Edición** aplicable al torneo.

Será responsabilidad de cada jugador conocer y respetar las restricciones de construcción del mazo, las cartas permitidas, las cartas prohibidas o limitadas y las demás disposiciones técnicas vigentes.

La lista de restricciones aplicable deberá ser confirmada por el juez responsable y comunicada oportunamente a los participantes.

El juez podrá solicitar la revisión de los mazos cuando resulte necesario para verificar el cumplimiento de las reglas.

No se permitirá el uso de cartas falsificadas, cartas marcadas intencionalmente, material no autorizado ni elementos que otorguen ventajas indebidas, de acuerdo con el reglamento técnico aplicable.

## 8. CONDUCTA Y JUEGO LIMPIO

Todos los participantes deberán mantener una conducta respetuosa durante el desarrollo de la actividad.

Se considerarán obligaciones de los jugadores:

a) Mantener un trato respetuoso hacia sus oponentes, el juez, el equipo organizador y las demás personas asistentes.

b) Respetar los emparejamientos, horarios, procedimientos y decisiones arbitrales.

c) Evitar insultos, amenazas, acoso, discriminación, hostigamiento o agresiones.

d) No manipular resultados ni acordar acciones destinadas a obtener ventajas indebidas.

e) Cuidar el mobiliario, los materiales y las instalaciones utilizadas durante el torneo.

f) Informar al juez sobre cualquier irregularidad que pueda afectar el desarrollo de una partida.

g) Mantener ordenado y limpio su espacio de juego.

Las infracciones serán evaluadas por el juez responsable, considerando su naturaleza, gravedad, intencionalidad y eventual reincidencia.

Las medidas podrán incluir advertencias, penalizaciones de juego o descalificación, según corresponda al reglamento oficial aplicable.

Las conductas que comprometan la seguridad de las personas podrán motivar el retiro del participante de la actividad, sin perjuicio de otras medidas que correspondan.

## 9. INASISTENCIA, RETIRO Y PARTICIPACIÓN NO AUTORIZADA

Los participantes deberán presentarse dentro del horario de acreditación que comunique la organización.

Quienes no puedan asistir deberán informar oportunamente su inasistencia. La organización podrá reasignar los cupos liberados antes del cierre definitivo de acreditación, de acuerdo con el orden de la lista de espera.

Quienes decidan retirarse durante el torneo deberán informar previamente al juez responsable, a fin de mantener actualizados los emparejamientos y resultados.

No se permitirá la participación de personas que no cuenten con inscripción válida y confirmada.

Cuando corresponda aplicar el reglamento oficial de Juego Organizado de Mitos y Leyendas, las condiciones de asistencia, uso de cupos y sanciones se regirán por las disposiciones oficiales vigentes que resulten aplicables.

## 10. PREMIACIÓN

El torneo contempla la entrega de premios oficiales de Mitos y Leyendas, cuya disponibilidad, características, cantidades y distribución deberán ser confirmadas antes de la realización de la actividad.

La organización informará oportunamente las posiciones premiadas y las condiciones de entrega.

La entrega de premios estará sujeta a la verificación de los resultados oficiales y al cumplimiento de las condiciones de participación que correspondan.

Los premios serán entregados conforme a las disposiciones aplicables y no podrán ser asignados mediante acuerdos destinados a alterar los resultados de la competencia.

**Detalle de los premios:**

**PRIMER LUGAR:**

- 1 RELATOS DOMINIO DE RA – SABIDURIA
- 1 RELATOS DOMINIO DE RA – AMANECER
- 1 DISPLAY LEYENDAS PRIMER BLOQUE 4.0
- 1 SHOUGUM 5 ONNA MUCHA VOLUMEN 1
- 1 PLAYMAT
- 2 PACKS FUNDAS PROTECTORAS

**SEGUNDO LUGAR:**

- 1 RELATOS DOMINIO DE RA – AMANECER
- 1 DISPLAY LEYENDAS PRIMER BLOQUE 4.0
- 1 PLAYMAT
- 1 PACK FUNDAS PROTECTORAS

**TOP 4** (2 PREMIOS)

- 1 RELATOS DOMINIO DE RA – SABIDURIA
- 1 PLAYMAT
- 1 PACK FUNDAS PROTECTORAS

**TOP 8** (4 PREMIOS)

- 5 SOBRES DE LEYENDAS PRIMER BLOQUE
- 1 PACK FUNDAS PROTECTORAS

## 11. RESPONSABILIDADES DE LA ORGANIZACIÓN

La Oficina Municipal de la Juventud será responsable de la coordinación general de la actividad, la convocatoria, la gestión de inscripciones, la comunicación con los participantes y la coordinación de los aspectos logísticos correspondientes.

El juez externo designado tendrá a su cargo la conducción técnica del torneo, incluyendo los emparejamientos, el registro de resultados, la aplicación de las reglas de juego y la resolución de controversias técnicas.

La organización procurará mantener condiciones adecuadas para el desarrollo de la competencia y comunicar oportunamente cualquier modificación relevante de la programación.

## 12. MODIFICACIONES Y SITUACIONES NO PREVISTAS

Las situaciones no contempladas expresamente en estas bases serán evaluadas por la organización dentro del ámbito de sus competencias.

Las materias estrictamente técnicas del juego serán resueltas por el juez responsable, de acuerdo con el reglamento oficial aplicable.

Cualquier modificación que afecte las condiciones de participación, la estructura competitiva, los horarios o la premiación deberá comunicarse oportunamente a los participantes.

Las modificaciones deberán procurar resguardar la transparencia, la igualdad de condiciones y el normal desarrollo de la actividad.

## 13. ACEPTACIÓN DE LAS BASES

La inscripción y participación en el Torneo de Mitos y Leyendas – Quintero 2026 implican el conocimiento y aceptación de las presentes bases.