

# 2.<sup>a</sup> Edición Ultimate Evolution League

## 1. Introducción

En un mundo donde la línea entre lo digital y lo real se difumina cada día más, un nuevo desafío está a punto de despertar. Los Digimon, criaturas nacidas del código puro y alimentadas por la voluntad de sus compañeros humanos, se preparan para un conflicto que resonará en todos los rincones del multiverso digital. Y tú, Tamer, estás en el centro de ese destino.

Ha llegado el momento de demostrar quién domina el campo de batalla. Ha llegado la hora de que las estrategias más afiladas y los lazos más fuertes brillen con intensidad. Frente a ti se alzan otros quince Tamers, cada uno con su propio estilo, sus propios aliados digitales y su propia ambición. Solo uno podrá reclamar el honor de convertirse en leyenda.

En esta **Ultimate Evolution League de Digimon TCG**, cada jornada será una prueba, cada duelo un paso hacia la gloria. No se trata solo de ganar; se trata de evolucionar. De adaptarse, de crear, de superar lo imposible. Como un Digimon que alcanza nuevas formas, tú también crecerás en cada enfrentamiento.

Entre risas, rivalidades amistosas y momentos inolvidables, esta liga no es solo una competición... es un viaje compartido. Un camino donde los veteranos pondrán a prueba su experiencia y los recién llegados demostrarán que la chispa de la evolución arde igual de fuerte en todos.

Prepárate para combates intensos, jugadas inesperadas y la emoción de cada carta revelada. Afila tu mazo. Revisa tus líneas evolutivas. Y, sobre todo, trae tu mejor espíritu Tamer.

Porque el Mundo Digital está esperando.

**¡Que comience la Liga! Y que los mejores evolucionen hasta lo más alto.**

---

## Bases de la Ultimate Evolution League – Digimon – Season 2 – Abril - Julio 2026

### 2. Participantes y estructura de la liga

#### 2.1. Participantes

La liga contará con **16 jugadores** distribuidos en **dos divisiones**.

#### 2.2. Estructura de la liga

Para futuras ediciones, la inclusión de los jugadores en las diferentes divisiones dependerá de la habilidad valorada por los organizadores, teniendo en cuenta ascensos y descensos de la liga anterior. Las ligas irán posicionando a los jugadores en su categoría con el tiempo, ya que se busca una continuidad competitiva y organizativa.

---

## 3. Formato

### 3.1. Fase regular

Se jugará un formato **round-robin simple (solo ida)** contra todos los jugadores de la misma división. Se disputará un **BO3 por jornada**.

En total, serán **7 rondas de BO3 por jugador**, con bloques de tiempo de 10 días naturales para facilitar la organización de la liga. El calendario incluirá 7 jornadas publicadas, de las cuales las dos últimas podrán servir como margen de recuperación, reubicación de enfrentamientos pendientes o adelanto de partidas, siempre bajo supervisión de la organización.

Durante la fase regular, se usarán **3 mazos por jornada**. Cada jugador presentará sus 3 mazos al oponente y este último baneará 1, es decir, escogerá uno de los 3 mazos para que el jugador no lo pueda usar en esa jornada. Cada jugador deberá jugar el BO3 con los 2 mazos restantes.

En ese momento, entra en vigor la siguiente restricción: **un jugador que haya ganado una partida con un mazo no podrá volver a usarlo en ese BO3**.

Para clarificarlo, se expone el siguiente ejemplo:

- Jugador X presenta los mazos A, B y C
- Jugador Y presenta los mazos D, E y F
- Jugador X banea el deck F del jugador Y, que no podrá usarse en esa jornada
- Jugador Y banea el deck C del jugador X, que no podrá usarse en esa jornada
- Jugador X elige el mazo A y Jugador Y elige el mazo D
- Jugador X gana la primera partida con el mazo A contra el mazo D del Jugador Y. El Jugador X no puede volver a usar el mazo A en esa jornada, por lo que deberá jugar con el mazo B en las siguientes partidas
- Jugador Y gana la segunda partida con el mazo D. Como todavía no había ganado una partida con ese mazo, podía volver a usarlo. A partir de esa victoria, no podrá volver a jugarlo y deberá usar el mazo E en la tercera partida

La configuración de los mazos no se puede modificar entre partidas. Los 3 mazos presentados al inicio de la jornada deben mantenerse exactamente igual durante todo el enfrentamiento.

Dentro de la elección de mazos, es necesario aclarar que solo puede jugarse un mismo playset dentro de los 3 mazos de una misma jornada, es decir, **4 copias entre los 3**

**mazos.** Si una carta está limitada por el formato, por ejemplo a 1 por mazo, solo podrá jugarse **1 copia entre los 3 mazos.**

Las restricciones oficiales de baneos y limitaciones aplican siempre. A modo de resumen, los 3 mazos de una misma jornada se tratan como si fueran un único bloque a efectos de copias máximas permitidas.

El formato será el oficial de torneo, con **1 hora de tiempo por ronda.** Las normas oficiales de overtime aplican siempre.

### **3.2. Elección de turnos**

En los enfrentamientos de cada ronda, se lanzará un dado al empezar. El jugador ganador de la tirada será quien elija quién empieza en la primera partida.

En las siguientes partidas del mismo enfrentamiento, el jugador que haya perdido la partida anterior tomará la decisión.

### **3.3. Playoff**

Al finalizar la fase regular, los clasificados en el **Top 4 de cada división** participarán en un **Playoff presencial en la tienda.**

Todas las partidas del Playoff se jugarán en **formato standard.**

Cada jugador deberá enviar a la organización su **decklist** unos días antes a el siguiente correo:

- **Magic Event:** [magiceventtgn@gmail.com](mailto:magiceventtgn@gmail.com)

Estas listas serán definitivas y no se podrán hacer modificaciones. Las listas se harán públicas una vez terminada y finalizada la liga.

El seeding final del Playoff será el correspondiente al cuadrante establecido por la organización. A modo de resumen, el primer clasificado de la primera división será el **seed 1**, el primer clasificado de la segunda división será el **seed 2**, el segundo clasificado de la primera división será el **seed 3**, y así sucesivamente hasta completar el Top 8.

El seeding es relevante para determinar qué jugador elegirá dado en la primera partida de cada enfrentamiento. Este seeding se mantendrá durante todo el Playoff.

Los playoffs se jugarán en formato **BO3.** El formato será el oficial con **1 hora de tiempo por ronda**, más overtime según la normativa oficial.

El Playoff se jugará en formato de **Single Elimination.** Los 4 jugadores que pierdan la primera ronda quedarán eliminados y los 4 ganadores seguirán avanzando. Los jugadores que pierdan en semifinales deberán jugar entre ellos para decidir el **tercer y cuarto puesto.**

En total, se jugarán **3 rondas** ese día.

### **3.4. Ascensos y descensos**

En el futuro, los 8 jugadores clasificados para el Playoff pasarán a formar la **Primera División** de la siguiente liga. El resto se recolocará según participación y estructura disponible.

En caso de no disponer de suficientes jugadores para mantener 2 divisiones, todos los participantes permanecerán en una misma división.

La organización se reserva el derecho de realizar ajustes en la clasificación o estructura si fuese necesario para el correcto desarrollo de la competición.

---

## **4. Validez de líderes y mazos**

### **4.1.**

Los jugadores podrán variar los mazos entre jornadas, pero cada BO3 deberá disputarse con los mismos 3 mazos presentados al inicio de esa jornada, sin modificaciones. Se reitera esta norma para evitar dudas durante la liga.

Se anunciarán de forma clara y concisa los cambios permitidos debido al lanzamiento de nuevos boosters, STs o diferentes colecciones. El formato a jugar será el formato oficial de torneo, con todas sus implicaciones.

Se deben aplicar siempre las limitaciones oficiales a cartas baneadas o restringidas. Los nuevos boosters estarán permitidos **desde el día oficial de salida**, no desde la prerelease. Cualquier actualización relevante se anunciará de forma clara por parte de la organización.

---

## **5. Organización de las partidas durante la fase regular y calendario**

### **5.1.**

La organización proporcionará el calendario antes del inicio de la liga. Las fechas serán fijas. Para cualquier cambio necesario, ya sea por viaje, imposibilidad de jugar o cualquier otro motivo, se deberá avisar a la organización con la mayor antelación posible.

Al no depender un resultado de la partida anterior o posterior, siempre se podrá arreglar para adelantar o atrasar encuentros, siempre y cuando la organización esté al tanto.

Si no se ha recibido un mensaje solicitando ampliación o aportando una explicación razonable al finalizar la siguiente jornada, el resultado de la partida entre dos jugadores será de **0-0**.

A modo de ejemplo: si el jugador A y el jugador B debían enfrentarse en una jornada que finaliza el día 10, no reportan resultado y tampoco han avisado a la organización, al finalizar la jornada siguiente su enfrentamiento podrá registrarse como **0-0**.

Entendemos que hay jugadores que deban adelantar jornadas por distintos motivos. Esto se podrá hacer siempre y cuando el oponente esté de acuerdo, ya que adelantar jornadas puede implicar cambios de formato por nuevas cartas o colecciones. La decisión final de aceptar ese adelanto siempre corresponderá al oponente.

## 5.2.

**¡IMPORTANTE!** Las partidas de liga podrán disputarse tanto **en tienda** como **de forma online** mediante webcam o plataformas como Discord.

El objetivo principal de la liga es fomentar un ambiente social, cercano y participativo, especialmente en el entorno físico de la tienda. Sin embargo, entendemos que las circunstancias personales, laborales o de horarios pueden variar entre jugadores, por lo que se permite disputar las partidas de forma online si así se requiere.

## 5.3. Prioridad de juego y organización de partidas

La organización promueve y recomienda el **juego presencial**, ya que lo considera una experiencia más completa, dinámica y enriquecedora para la comunidad.

Aun así, queda totalmente permitido que los jugadores acuerden sus enfrentamientos online sin limitaciones.

En cuanto a la organización de las partidas:

- Los jugadores deberán coordinarse entre ellos con la mayor claridad posible
- Se recomienda ofrecer varias opciones de fechas y horarios para facilitar el acuerdo mutuo
- Si existe dificultad para pactar la modalidad o disponibilidad, la organización podrá intervenir y mediar

## 5.4. Partidas online

Para los encuentros online se recomienda:

- uso de webcam, siempre bajo acuerdo entre jugadores
- si se utiliza un simulador, los errores provocados por el mismo serán responsabilidad de los jugadores
- comunicación directa mediante Discord
- mantener una comunicación cordial, clara y transparente durante el desarrollo de la partida

Nuestro objetivo es que todos los participantes puedan disfrutar y competir de forma cómoda, accesible y colaborativa, ya sea en tienda o a distancia.

## 5.5. Calendario

Aquí podéis encontrar el calendario de las diferentes jornadas. Es un calendario fijo, salvo que la organización se vea obligada a modificarlo por causa de fuerza mayor.

El calendario oficial será el siguiente:

- **Jornada 1:** del 1 al 10 de mayo
- **Jornada 2:** del 11 al 20 de mayo
- **Jornada 3:** del 21 al 31 de mayo
- **Jornada 4:** del 1 al 10 de junio
- **Jornada 5:** del 11 al 20 de junio
- **Jornada 6:** del 21 al 30 de julio
- **Jornada 7:** del 1 al 10 de julio

El **Playoff presencial** se disputará el **26 de julio en Magic Event**.

Recordad que, al tratarse de un sistema round-robin por divisiones, podéis adelantar las jornadas que queráis siempre y cuando el rival esté de acuerdo. El calendario está pensado para marcar el ritmo recomendado de la competición y para facilitar también la recuperación de partidas pendientes si fuese necesario.

---

## 6. Decisiones durante las partidas y judge calls

### 6.1.

En caso de desacuerdos sobre reglas o errores técnicos, se recomienda contactar con la organización para evaluarlo caso por caso. Los organizadores estarán pendientes de este tipo de consultas.

Las consultas podrán enviarse por privado a los organizadores o publicarse en el grupo oficial de WhatsApp de la liga, donde se responderá con la mayor brevedad posible.

Para cualquier consulta técnica, los jugadores podrán ponerse en contacto con los jueces de la liga.

Los números de contacto de los jueces, en caso de no tenerlos, se publicarán en el documento o Excel oficial de resultados.

---

## 7. Precio de la Liga y premios

### 7.1.

La liga tendrá un coste de **12 € por participante**, que irá íntegramente destinado a los premios. La organización realiza este proyecto por y para la comunidad, a beneficio cero.

Una vez terminada la liga, se podrá presentar el desglose de la inversión de los pagos de los jugadores, a petición popular, para demostrar de forma clara que no existe interés personal alguno.

El pago se realizará en la página web de **Magic Event**

La fecha límite para el pago se comunicará oficialmente antes del inicio de la liga. En caso de no poder asistir personalmente a la tienda, otra persona podrá realizar el pago en vuestro lugar o podréis contactar con la organización para buscar una solución.

Tened en cuenta que las plazas no están limitadas, pero existe una organización y una estructura que deben respetarse. Se ruega no retrasar el pago.

### 7.2. Premios

Los premios estarán alineados con el rendimiento en la liga y podrán incluir vales de tienda, sobres y productos promocionales.

Los premios de participación serán los siguientes:

- 1 sobre promocional Tournament Pack de la edición actual, sujeto a stock
- 1 sobre de la colección actual o de las últimas colecciones, sujeto a stock
- token custom
- pack de contadores custom

Los premios del **Top 4** serán los siguientes:

#### 1.º puesto:

- trofeo conmemorativo de la 1.ª Ultimate Evolution League
- anillo de campeón
- tapete exclusivo de Winner
- vale de 20 € en Magic Event

#### 2.º puesto:

- anillo de segundo puesto
- vale de 15 € en Magic Event

#### 3.º puesto:

- anillo de tercer puesto
- vale de 10 € en Magic Event

#### 4.º puesto:

- vale de 10 € en Magic Event

#### 5.º al 8.º puesto:

- 2 sobres promocionales Tournament Pack

Aparte de los premios mencionados, como ya es tradición, siempre podrá haber sorteos y otras sorpresas.

---

## 8. Pasos a seguir

Lo primero y más importante: **leed bien estas bases**. El desconocimiento de las mismas no exime de su cumplimiento.

A partir de ese momento, podréis acercaros a la tienda para realizar el pago. Si alguien no puede ir personalmente, otra persona podrá pagar en su lugar, pero será importante que quien realice el pago se identifique correctamente en tienda para que puedan anotar bien los nombres.

Una vez confirmado el pago, si no estáis ya dentro, se os dará acceso al grupo oficial de WhatsApp de la liga, donde encontraréis el formulario para reportar partidas y el documento con toda la información de la competición.

Todas las actualizaciones, anuncios y comunicaciones oficiales se harán exclusivamente por ese canal.

Para cualquier duda, no dudéis en contactar con los organizadores.

---

## 9. Normas adicionales

Los jugadores deberán reportar los resultados puntualmente a través del sistema designado. Se utilizará un **Google Form compartido** que los propios jugadores podrán rellenar o, si lo prefieren, podrán pedir a la organización que lo haga por ellos.

Se tomarán medidas en caso de conducta antideportiva o incumplimientos.

Cualquier falta de respuesta o desinterés en programar partidas podrá resultar en sanciones, incluyendo derrotas automáticas o la expulsión directa de la liga.

Con estas bases, esperamos que todos disfrutéis de la **2.ª Edición de la Ultimate Evolution League** y demostréis vuestra habilidad estratégica.

**¡Buena suerte!**