

Reglamento MT Argentina

El presente reglamento tiene como objetivo establecer las normas de cumplimiento para el Math Trade Argentina y la forma y tipo de sanciones que le correspondan a los y las participantes que incumplan las mismas.

Un Math Trade es un esfuerzo colectivo de mucha gente. Nadie gana plata o juego con esto, por lo que se solicita a todos los participantes la colaboración y el compromiso.

1. Respeto de los ítems publicados

Los ítems publicados deben ser juegos, expansiones, o accesorios, en posesión de la persona que los publica, quien es el único responsable de los mismos.

No se permite la publicación de:

- juegos incompletos (que no puedan ser jugados en su estado actual)
- juegos con campaña, si ha sido modificado de tal forma que no puede ser jugado en las mismas condiciones que uno nuevo
- ediciones de juegos cuya autenticidad no sea original
- juegos Print and Play
- cartas de LCG/TCG, salvo que las mismas constituyan un mazo completo jugable

Los accesorios (torres de dados, fundas, dados, etc.) y libros de rol podrán incluirse en la categoría "Otros".

La descripción de los ítems debe ser precisa, ajustada a los estados, edición e idioma del juego. Es responsabilidad del usuario revisar sus juegos **ANTES** de publicarlos al Math Trade. El hecho de minimizar errores a la hora de publicar un ítem es clave para evitar problemas después.

La organización puede eliminar un ítem cuya redacción o forma de publicación sea poco clara, engañosa, o se preste a confusión.

1.1 Estado

El estado de los juegos y cajas debe definirse de acuerdo a:

- Muy Bueno: Sin marcas en los componentes secretos, sin manchas apreciables, puede tener algún desgaste menor.
- Bastante Usado: Sin marcas en los componentes secretos, puede tener marcas importantes de desgaste.
- No tiene (para la caja): Cuando no hay caja, principalmente en el caso de expansiones que están en la caja del juego base.

En caso de falta de componentes originales que no afecten al normal funcionamiento (1 moneda cuando hay 50), debe aclararse, al igual que cualquier detalle que no se ajuste a la descripción (una mancha en el tablero, una pieza mordida por un perro, etc.). En el caso de las expansiones que se entreguen en conjunto con el juego base, debe especificarse si la caja está incluida o no:

A los efectos de esta sección no se considerarán marcas o golpes menores en la caja que presumiblemente pudieran haberse generado durante la manipulación o envío por la propia organización del Math Trade. Recordemos que “El MT no es una tienda. Es un intercambio de juegos con especial interés en cambiar juegos usados por juegos usados”

1.2 Edición e idioma

Al cargar el ítem, el usuario deberá elegir la edición exacta del juego, de acuerdo a las listadas en BGG. Si la edición no estuviera, se podrá listar como “Otra, no listada” y detallar sus características, especialmente el idioma.

1.3 Juegos incompletos

No se podrán publicar juegos que se consideren “incompletos”, según las siguientes características:

- Faltan tokens, cartas, fichas, dados o cualquier tipo de componente único o fundamental en el juego.
- Faltan stickers o componentes “legacy” que no permiten reiniciar campañas
- Falta cualquier tipo de componente limitado que afecte la jugabilidad del juego (Por ejemplo: falta 1 de los 4 tokens de oro y el juego aclara que la cantidad de oro es limitada a esos 4 tokens, afectando la jugabilidad).

En el caso de componentes o recursos que no afecten el normal desarrollo de la partida (1 moneda sobre 50; un recurso sobre 20, siendo ilimitados; un punto de victoria sobre 20) el juego podrá ser publicado en tanto se aclaren todos los faltantes en la descripción.

1.4 Resolución de diferencias

En el caso de que el estado, edición o idioma de un ítem entregado no sea el publicado, el usuario que entrega el ítem deberá resarcir a quien lo recibe, mediante la reposición por un juego en las condiciones indicadas o por diferencia monetaria, a convenir entre quien entrega y quien recibe. Alternativamente, el usuario que recibe podrá solicitar la reposición del juego que él entregó, o el que debía recibir en el estado en que debía recibirlo, cuando considere que el estado de lo recibido lo hace inaceptable para su uso.

Cuando las partes hayan llegado al punto en que, teniendo conversaciones y poniendo su buena voluntad, ven imposible acordar un resarcimiento, pueden solicitar intervención a la organización. Para estos casos la organización establecerá una comisión de incumplimientos, que establecerá el resarcimiento que corresponda según la situación.

No se aceptarán reclamos pasado un mes de la recepción del juego.

2. Entrega de juegos

Los usuarios deberán entregar sus juegos en tiempo y forma, a la organización, según las siguientes pautas definidas para los distintos casos y previamente haber pagado el monto por juego establecido en el Math Trade que es utilizado para gastos derivados de la organización. Todos los usuarios deben participar del evento presencial en AMBA, o coordinar con su responsable de localidad el envío conjunto de los juegos.

2.1 Usuarios que participan del encuentro presencial:

Los usuarios que participan del encuentro presencial deberán cumplir con las siguientes normas:

- Llegar al espacio designado de encuentro a la hora solicitada.
- Entregar sus juegos empaquetados con film transparente (no papel burbuja) y con etiqueta, sin pegar adhesivos en la caja ni entorpecer la fácil identificación del juego y visibilización de la etiqueta.
- Respetar las indicaciones de la organización respecto del uso del espacio designado para el Math Trade.
- Esperar al momento en que puedan recibir sus juegos.

En el caso que un usuario no pudiera asistir personalmente al encuentro, podrá enviar sus juegos con otra persona, participante del MT o no, que deberá cumplir con los mismos requisitos, y recibirá los juegos que el usuario deba recibir.

2.2 Usuarios que no participan del encuentro presencial:

Los usuarios que no participan del encuentro presencial deben cumplir con las siguientes normas:

- Coordinar con su responsable de localidad la entrega de los juegos para envío con tiempo suficiente.
- Entregar sus juegos empaquetados con film transparente y con etiqueta, sin pegar adhesivos en la caja.
- Esperar a que el representante de su localidad reciba los juegos desde las otras localidades.

3. Sanciones por incumplimientos

Existe un sistema de dos categorías de sanciones: Bans y Advertencias. Un Ban implica la imposibilidad de participar en el Math Trade, por una cantidad establecida de ediciones o indefinidamente, según la decisión de la organización.

Una advertencia implica un llamado de atención, que la persona en falta debe tomar como un aviso de que una actitud o comportamiento no es aceptable y debe corregirse. No todas las advertencias son iguales, el abanico de incumplimientos es amplio, pero la organización puede, a partir de que un usuario es advertido, decidir que una reincidencia amerita una nueva advertencia, o directamente un ban.

Existen situaciones no detalladas aquí, pero que son pasibles de sanción, cuando las mismas perjudiquen a otros usuarios o a la organización.

3.1 Incumplimientos pasibles de Ban directo

- Entregar un juego cuya descripción no coincida con el estado o edición real del juego entregado, y no responsabilizarse resarciendo a quien lo recibe.
- Para los asistentes al encuentro presencial: No asistir o asistir una hora y media o más tarde sin justificación.
- Para los usuarios de localidades del interior: No entregar sus juegos al responsable de localidad a tiempo para el envío al encuentro presencial.
- Entregar un juego a distribución con una etiqueta equivocada.
- No abonar en tiempo y forma los costos de envío y logística correspondientes.
- Ayudar a un usuario baneado a publicar sus juegos en el Math Trade actuando como testaferro.

3.2 Incumplimientos pasibles de advertencia

- Entregar juegos cuya descripción no coincida con el estado o edición real del juego entregado, aún responsabilizándose de resarcir a quien lo recibe.
- Para los asistentes al encuentro presencial: No estar presente para entregar y recibir sus juegos al momento en que se terminan de procesar los juegos de los asistentes.
- Para los usuarios de localidades del interior: Dificultar la entrega de sus juegos al responsable de de localidad para el envío al encuentro presencial
- Entregar un juego a distribución sin cumplir con las normas de empaquetado y etiquetado.

4. Comisión de Moderación

La organización del MT establecerá una Comisión de Moderación de al menos tres miembros con un responsable a cargo. Las personas que la integren se elegirán por su reconocimiento en la comunidad jugona como confiables y criteriosas. El rol de la Comisión será, por un lado, arbitrar en los casos de incumplimiento por estado o edición que no puedan resolverse entre las partes, y por el otro, proponer a la organización las penalidades particulares que correspondan a cada participante por los incumplimientos detallados en el punto 3.

5. Sobre el espíritu del Math Trade

La organización del MT no es una empresa ni un servicio. Todo lo que hacemos es por amor a la afición que nos une. Tanto organizadores/as como voluntarios/as ponemos nuestro tiempo y trabajo sin fines de lucro. De la misma manera, esperamos que los participantes sean parte de esto con el objetivo de cambiar aquellos juegos que no juegan tanto por otros que piensan que van a jugar más.

Por esto mismo, les pedimos una participación no especulativa en el Math Trade, evitando particularmente buscar exclusivamente cambios cuyo único fin sea una posterior reventa o un beneficio económico directo.