

Instructivo MT Argentina mayo 2024

¿Qué es un Math Trade y por qué querría yo participar?

Es un sistema de intercambio de juegos masivo mediante un algoritmo ([Trademaximizer](#)) que encuentra el mayor número de cambios posible. Cada persona ofrece sus juegos y elige qué quiere recibir de lo que otras personas ofrecen.

En el ejemplo más básico: Alberto tiene para cambiar un Pandemic y quiere el Carcassonne que tiene Beatriz, pero Beatriz quiere llevarse el TIME Stories de Carlos, a quien le viene bien un Pandemic.

El algoritmo entonces le dice a Alberto: dale tu Pandemic a Carlos, vas a recibir el Carcassonne de Beatriz. A Beatriz: dale tu Carcassonne a Alberto, vas a recibir el TIME Stories de Carlos. Y a Carlos: dale tu TIME Stories a Beatriz, vas a recibir el Pandemic de Alberto.

¿Puedo entregar un juego sin recibir nada a cambio?

Para recibir un juego hay que entregar un juego. Por lo tanto, no podés entregar un juego sin recibir otro a cambio. El juego que recibas dependerá de los deseos que vos elegiste. Por lo tanto es muy importante que estés contento hasta con la “peor” opción seleccionada.

¿Hay prioridades por orden de envío o cantidad de juegos publicados, etc?

No hay un "orden de prioridades". Es lo mismo mandar la lista de deseos al principio que al final. Los resultados no se conocerán hasta que el algoritmo haya procesado su corrida final. El algoritmo siempre busca la mayor cantidad de cambios totales posibles y si hubiese más de una configuración posible, le da prioridad a que haya el mayor número de personas diferentes cambiando juegos.

¿Cómo participo?

Si ya estás acá es que encontraste la página. Sólo tenés que hacer click en “Inscribite”, leer el reglamento y ya estás participando.

¿Tengo que pagar para participar?

Hay dos cosas por las que hay que pagar al cambiar juegos en el Math Trade (si no cambiás juegos, no pagás nada):

1. Los envíos los tiene que pagar quien los recibe. Desde la organización hacemos todo lo posible para disminuir esos costos (consolidar envíos, separar lo que va entre ciudades, etc.) y el costo final por juego cambiado es significativamente inferior a hacer un envío directo.
2. Desde la organización existen muchos gastos (local para el encuentro presencial, elementos necesarios para la juntada presencial, logística, etc.) y por eso se solicita una contribución obligatoria en relación a la cantidad de cambios realizados. El monto exacto por juego cambiado se va a determinar antes del encuentro presencial, pero como referencia, en abril de 2023 fue de \$100 por juego. Este dinero se utiliza exclusivamente para solventar gastos, nada queda para los organizadores. Si hubiera un sobrante se guardaría para el próximo MT.

El monto total (costo por envío si correspondiera más costo por juego cambiado) debe ser abonado en su totalidad, en la forma indicada por la organización, antes de recibir los juegos.

¿Qué ganan los que organizan el MT?

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.

Te pedimos una participación no especulativa en el Math Trade, evitando particularmente la búsqueda de cambios cuyo único fin sea una posterior reventa o un beneficio económico directo.



¿Cómo ofrezco juegos?

Hay dos pasos para ofrecer tus juegos en el Math Trade. Primero tenés que cargarlos en [Mi colección](#):

Es posible escribir el nombre del juego y automáticamente lo va buscar en la base de datos de BoardGameGeek (BGG). Si ya tenés cargados tus juegos en BGG, los podés importar directamente de tu colección.

Una vez que encontraste el juego, tenés que elegir la edición, que está relacionada con la editorial, el idioma y el año.

Finalmente, tenés que especificar el estado del juego. Esto es muy importante, si hay algo que querés agregar, hacelo en la descripción, subí fotos, etc. La mayor parte de los problemas se pueden resolver con una adecuada descripción, siempre pensá que algo para vos puede ser irrelevante (una manchita en el tablero por ejemplo), pero para quien lo recibe, no.

Como medida de precaución, te sugerimos que ante la duda, elijas el estado más bajo.

Una vez que cargaste el juego en Mi colección, tenés que ofrecerlo en el Math Trade. Podés hacerlo directamente desde Mi colección, apretando en Ofrecer en el Math Trade o desde [Yo ofrezco](#).

¿Puedo poner un juego que no esté en BGG?

Sí, es posible. Vas a tener que cargarlo como “Otro”, describirlo y cargar una imagen representativa.

La versión que tengo del juego no aparece ¿Qué hago?

En el listado de versiones elegí “Otra, no listada”, cargá una imagen y el resto de los datos, especialmente el idioma.

Tené en cuenta para estos casos que no se aceptan versiones caseras o imitaciones apócrifas.

¿Cuáles son los estados posibles de los juegos?

- Nuevo: Caja cerrada.
- Muy Bueno: Caja y componentes en buen estado, sin marcas en los componentes secretos, sin manchas apreciables, la caja puede tener algún desgaste menor.
- Bastante Usado: Caja y componentes en estado aceptable, sin marcas en los componentes secretos, la caja puede tener marcas importantes de desgaste.

¿Puedo ofrecer juegos que sean copias artesanales o print & play?

No se pueden poner juegos que sean copias artesanales o print & play de ningún tipo, aunque sean de distribución libre.

¿Puedo ofrecer cartas coleccionables como Magic o Pokémon?

No se pueden poner cartas coleccionables, salvo que las mismas constituyan un mazo completo jugable o una expansión determinada por BGG como tal (incluyendo cartas promo).

¿Puedo poner cosas de rol?

Sí, es posible. Vas a tener que cargarlo como "Otro", describirlo y cargar una imagen representativa.

¿Puedo poner juegos de campañas terminadas?

Si el hecho de terminar la campaña implica que ha habido cambios permanentes e irreversibles en el juego, no vas a poder agregarlo. Quien recibe el juego debería poder jugarlo desde cero.

¿Qué son los combos?

El Math Trade funciona siempre cambiando un ítem por un ítem. Ese ítem que ofrecés, normalmente, es un único juego, pero podrías cargar un juego y una expansión como un único ítem, o varios juegos chicos, o lo que quieras, siempre teniendo en mente que se van a cambiar todos juntos, como una sola cosa. Ese ítem, cuando es de más de un juego, se llama combo.

A mi juego le falta un componente o está roto. ¿Puedo ponerlo?

Si el componente es fundamental para el juego (cartas, fichas, dados o cualquier tipo de componente único o fundamental en el juego) no se puede poner. En caso de falta de componentes que no afecten al normal funcionamiento (1 moneda cuando hay 50), debés aclararlo, al igual que cualquier detalle que no se ajuste a la descripción (una mancha en el tablero, una pieza mordida por un perro, etc.). La caja es parte del juego por lo que hay que aclarar si no se incluyera, especialmente en las expansiones.

¿Hasta cuándo puedo subir juegos?

El 08/05/2024 a las 11:59 am se cierra la carga de juegos para el MT. Si bien es posible seguir agregándolos a "Mi colección", no se pueden sumar al MT.

¿Por qué no puedo cambiar la descripción de mi juego?

Una vez que se cierra la carga de juegos (el 08/05/2024 a las 11:59 am) ya no es posible modificar la descripción del juego porque alguien ya podría haber mandado sus deseos. Si considerás que hay un detalle relevante que no incluiste o está equivocado (estado, idioma, faltante, etc.), mejor no elijas cambios para ese juego.

No veo nada que me interese, ¿para qué voy a cargar mi juego?

Durante el tiempo de carga, constantemente se agregan juegos. Si en este momento no hay nada que te interese tal vez después aparezca uno, y puede ser que ver lo tuyo incentive a alguien más a cargar juegos. Siempre tené presente que hasta último momento podés decidir qué cambios aceptarías por tus juegos (puede ser ninguno).

¿Cómo elijo los juegos que quiero?

Esta es la clave del Math Trade, y lo que seguramente te va a llevar más tiempo. Hacelo con calma y a consciencia, seguramente te sientas abrumado por la cantidad de opciones que hay. Te sugerimos hacerlo en tramos para no cometer errores indeseados que te pongan en el compromiso de recibir un juego que no querías.

En esta etapa tenés que decir qué juegos estarías dispuesto a recibir por cada uno de los tuyos (lo llamamos los Deseos). Puede ser ninguno si no querés cambiarlo por la razón que sea; uno específico; o muchos. Si elegís muchos, estás diciendo que podrías recibir cualquiera de esos juegos por el tuyo y no podés priorizar uno sobre otro. Es perfectamente válido elegir juegos más “caros” que el que estás ofreciendo, pero sabiendo que si solo ponés juegos más valiosos es poco probable que el cambio se dé. De igual manera si ponés muchos juegos diferentes, lo más probable es que el cambio que salga (si sale) sea por el juego de menor valor. Esto no sucede porque el algoritmo priorice el valor de los juegos (de hecho, para el algoritmo no existe el “valor”), si no por cómo actúan los deseos de todos los participantes al valorizar sus juegos.

La regla de oro del MT es “asegurate de estar contento con el peor de los cambios posibles”. Es decir que si a cambio de tu Toma 6 ponés que querés recibir un Gloomhaven, un Nucleum, un Ark Nova y un Say My Name, en caso que se dé el cambio lo más seguro es que el cambio se de por el Say My Name. Si se da ese cambio, ¿vas a estar contento? Si la respuesta es no, cambiá los deseos.

¿Cuál es la diferencia entre juegos y ejemplares?

Cuando querés elegir qué juegos deseás, hay dos formas de hacerlo:

- **Juegos:** Acá vas a ver todos los diferentes juegos que se hayan subido y que estén en la BGG, agrupados según el juego. Es decir, si subieron un Clank! en inglés, uno en español, y un combo de Clank! con una expansión, todos van a aparecer juntos, como un único Juego. Si en un juego hacés click en donde dice “x ejemplares ofrecidos” vas a poder ver el detalle de todos los Clank! que han ofrecido las diferentes personas, cada uno con su edición y su estado. Vas a poder elegir individualmente cuáles querés poniendo el tilde, y después haciendo click en “Lo Quiero”. Inclusive podés elegir “Lo Quiero” sin seleccionar ninguna versión, y más adelante tenés la posibilidad de decir cuáles querés. Podés además decir a cambio de cuáles de tus juegos querés recibir una de las copias de este juego (aunque podés especificarlo después). Recordá siempre que, si bien podés ofrecer varios ítems, el cambio es uno por uno. Elegir por juegos tiene una gran ventaja: Si deseaste un juego, independientemente de qué ejemplares agregaste, estás diciendo que son todos equivalentes y por lo tanto vas a recibir uno solo de todos esos que elegiste.
- **Ejemplares (avanzado):** Te recomendamos no desear juegos acá, salvo que entiendas bien qué estás haciendo, ya que podrías perder la protección de duplicados. Acá vas a ver todos los ítems que se hayan subido. Vas a ver por separado el Clank! en inglés, el Clank! en español y el combo de Clank! con una expansión. Al igual que antes vas a poder decir “Lo quiero” y decir qué querés entregar a cambio. ¡Mucho cuidado! Si acá deseás dos ejemplares del mismo juego, sean en el mismo idioma o no, podría pasar que recibas dos veces ese juego si no colocás etiquetas para protegerte de duplicados.

IMPORTANTE: Siendo que podés agregar los mismos juegos desde Juegos y desde Ejemplares, tené cuidado de no hacerlo. En la vista de Mis Deseos vas a ver todo lo que quisiste recibir, si aparece dos veces el mismo juego, es que lo deseaste desde Juegos y además desde Ejemplares,

¿Cómo hago para no recibir dos veces el mismo juego (protección de duplicados)?

Deseando desde juegos o creando etiquetas para los juegos.

¿Qué son los grupos?

Cuando ves [Yo ofrezco](#), tenés la opción de armar grupos para organizar tus ítems. Esos grupos a la hora de definir qué querés recibir a cambio de qué actúan como si todos los juegos que están ahí fueran similares. Por ejemplo, tenés tres Unlock diferentes para ofrecer, y los juegos que querés recibir para cada uno de los tres son iguales. Entonces, simplemente creás un grupo que se llame Unlock, agregás tus tres juegos ahí y a la hora de armar tus deseos, elegís a cambio de qué querés cambiar el grupo Unlock, sabiendo que cada cambio va a ser de un ítem por uno de esos Unlock. Si ponés que a ese grupo lo querés cambiar por 10 juegos diferentes, puede ser que cambies los 3 Unlock por ítems diferentes.

¿Qué son los puntajes?

Una forma (pero no la única) para elegir qué ítems querés entregar a cambio de otros, es usar los puntajes, y se recomienda especialmente para quienes ofrecen muchos ítems. Con los puntajes, podés asignar un valor relativo entre 1 y 10 a cada uno de tus ítems o grupos y hacer lo mismo con los juegos, ejemplares o etiquetas que quieras. En la vista de Grilla de Mis Deseos hay un botón “Autocompletar”, que primero va a borrar todas las tildes existentes y después va a rellenar de acuerdo a los valores relativos que diste. Es decir, si a un ítem le diste un puntaje de 5, va a decir que querés recibir por ese ítem cualquier cosa a la que le hayas puesto puntaje de 5 o más. Siempre después podés ajustar a mano.

A tus puntajes los ves solo vos. Un mayor puntaje no implica que un juego sea mejor que otro, sino que es para armar los cruces. Del mismo modo, puede no significar que es más caro o más barato.

¿Qué son las etiquetas?

Desde la vista de ejemplares, podés crear etiquetas y asignarlas a los ejemplares que quieras. Los juegos que tienen una etiqueta funcionan como si fueran un único juego, y tienen protección de duplicados. Por ejemplo, si ofrecen el Tiny Epic Pirates y el Tiny Epic Mechs y vos querés solo uno de esos, creá una etiqueta llamada Tiny Epic, agregala a los dos juegos, y filtrá por esa etiqueta. Ahí te va a permitir decirle “Lo quiero” al grupo. ¡Ojo!, no es recomendable desear simultáneamente el juego y la etiqueta que contiene el juego, solo una de las dos. En el ejemplo anterior, le tenés que dar “Lo quiero” solo a la etiqueta Tiny Epic que contiene a los dos ejemplares, no al Tiny Epic Pirates y al Tiny Epic Mechs.

¿Qué es ignorar?

Ignorar es una función que te permite ocultar juegos, ejemplares o personas. No es algo negativo, es simplemente decir que ese juego no te interesa y que no te lo muestre más, aunque siempre podés ir a los filtros y volver a verlo, y eventualmente des-ignorarlo. Todo lo que ignores te queda guardado para futuros MT.

¿Cómo hago para decir que quiero un juego solo en español?

Si agregás desde juegos, asegurate de tildar solo los que son en español.

¿Cómo hago para decir que prefiero un español, pero lo aceptaría en inglés?

No podés. O bien ponés los dos juntos dentro de un grupo, con protección de duplicados (por ejemplo agregándolos desde juegos) y podés recibir cualquiera de los dos, o bien los ponés por separado (por ejemplo desde ejemplares), y te arriesgás a recibir los dos.

¿Puedo poner dos juegos míos a cambio de otro?

Sí, pero sólo si los cargás como un único ítem, es decir, un combo.

¿Puedo elegir dos juegos a cambio de uno mío?

Sí y no. Podés poner que por un ítem tuyo querés recibir dos o más ítems, pero el cambio siempre va a ser uno por uno, tu ítem por otro.

¿Qué pasa si alguien agrega ejemplares de un juego que yo ya deseé?

Esas nuevas copias no se agregan automáticamente, es decir, no se ponen los tildes (porque el hecho que lo quieras dependerá del idioma y estado). Tenés que ir y agregarlas manualmente. Un consejo: Esperá a que termine la etapa de carga y después fijate si hay nuevos ejemplares.

¿Podría recibir un juego que no quiero?

No, nunca. El Trademaximizer va a buscar la forma que haya mayor cantidad de cambios globales, pero siempre de acuerdo a lo que vos dijiste que querías recibir. Siempre revisá tus deseos antes de mandarlos por última vez.

¿Qué pasa si no hay nada que me interese por mi juego?

Podés dejar en blanco los deseos de ese juego, es decir que no querés cambiarlo por nada.

¿Qué pasa si no mando mis deseos o si los mando en blanco?

Nada, simplemente no vas a hacer ningún cambio, no estás perjudicando a nadie.

Ya elegí los juegos que quiero ¿Cómo hago para mandar mis deseos?

Desde "Mis deseos" tenés dos vistas que presentan la misma información de diferente forma, usá la que te quede más cómoda. En Visual, ves cada uno de los ítems que querés y qué ítems tuyos darías a cambio. En Grilla, ves esa información en forma de matriz. En cualquiera de las dos vistas, si apretás en "Confirmar mis deseos" te estás COMPROMETIENDO a realizar los cambios que determine el Trademaximizer. Importante: Si en cualquiera de las dos vistas aparece dos o más veces el mismo ítem de otra persona, quiere decir que no tiene protección de duplicados, y podrías recibir dos veces el mismo juego. Revisá si no lo agregaste dos veces desde ejemplares, por ejemplo.

¿Qué pasa si quiero cambiar mis deseos?

Podés hacerlo todas las veces que quieras hasta el 21/05/2024 a las 11:59 h, que es cuando cierra el MT. Apretá en Confirmar mis deseos, y lo que mandes ahora va a sobrecribir a lo anterior.

Ya están los resultados

El 21/05/2024 a las 11:59 h se cierra el envío de deseos y se procede a correr el Trademaximizer, que puede llevar un par de horas. Cuando estén los resultados lo vamos a publicar en la página, donde vas a ver cuáles son tus cambios. Verás tanto qué juego recibís y de qué participante como a qué participante le vas a entregar tu juego.

No me gustan los juegos que recibo a cambio. ¿Qué hago?

El envío final de los deseos es un COMPROMISO. Al apretar en “Enviar mis deseos” estás tomando el compromiso de hacer el cambio que proponés, por lo que los juegos que vas a recibir son juegos que vos elegiste. La regla de oro del MT es “asegurate de estar contento con el peor de los cambios posibles”. Antes de apretar para mandar los deseos, preguntate si vas a estar contento con cualquiera de las opciones que elegiste. Si la respuesta es no, cambialo.

¿Cómo mando y recibo mis 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, 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.

Si soy de AMBA

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. No cumplir los requisitos puede provocar sanciones o apercibimientos.

Si soy de otra ciudad

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.

¿Cómo tengo que preparar los juegos para mandar?

Después que se publiquen los resultados y que se organicen los envíos, en la página del Math Trade se van a cargar las etiquetas que tenés que imprimir (no copiar a mano, porque se presta a errores).

Salvo que lo entregues en mano a alguien de tu misma ciudad (no AMBA), a cada juego le tenés que poner un film transparente (no papel burbuja) de tal manera que quede bien protegido. Tenés además que idealmente pegarle dos etiquetas (en el film, no directamente en la caja), una en la tapa y otra en el costado. Lo más importante que se tiene que ver es el número.

Tengo juegos que no cambié, ¿se va a hacer el Post MT?

No, el post MT tal como se armó las veces anteriores es problemático desde la organización, porque hay que armar etiquetas a mano, recalcular envíos y demás, por lo que decidimos no hacerlo esta vez. Para el futuro estamos pensando una alternativa.

Tengo un problema con un juego que recibí. ¿Qué hago?

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.

Como referencia, se considera que un juego con estado Muy bueno tiene entre un 75 y un 90% del valor del juego nuevo puesto en Argentina, y uno Bastante usado entre un 50 y un 75%.

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

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

¿Cómo puedo ayudar?

Existen muchas formas de ayudar durante el MT:

- La más obvia es ser un buen participante, cumplir con los pedidos de la organización y el reglamento. Y por sobre todas las cosas, contribuir al espíritu del MT, que no persigue el beneficio económico o el negocio con los juegos, sino el beneficio lúdico colectivo de compartir y hacer circular nuestros juegos por la comunidad.
- Prestar atención durante todo el proceso para detectar posibles problemas, juegos mal cargados, ayudar a otros participantes, etc.
- La más necesaria es que te sumes como VOLUNTARIO o VOLUNTARIA tanto para el encuentro presencial como durante todo el proceso. Durante la juntada hay mucho trabajo de distinto tipo y todas las manos suman, pero también hay cosas por hacer durante la carga de juegos, la etapa de deseos y los resultados.
¡OJO! No sólo en el AMBA. Varias ciudades crecieron en volumen de juegos y los representantes también necesitan un equipo que los ayude.
- Si tu ciudad no tiene representante, también te necesitamos cumpliendo esa función.
- Respondiendo la encuesta y consultas particulares que hará la organización una vez cumplido el proceso.

Tengo más dudas, ¿qué hago?

En esta página, abajo a la derecha, tenés un chatbot que podría ayudarte con algunas respuestas. Otra opción es por telegram sumándose al grupo del [MT Argentina](#), o en el [Guild Argentina de la BGG](#).

Por favor escribí en los grupos y canales adecuados y no escribas en privado a voluntarios u organizadores. Recordá que no trabajan de esto y no tienen disponibilidad full time.

¿Qué pasa si alguien no cumple con el reglamento?

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.

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 testafierro.

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 localidad para el envío al encuentro presencial
- Entregar un juego a distribución sin cumplir con las normas de empaquetado y etiquetado.