

Juzgando a Nivel de Imposición de Reglas (REL) Normal

Actualizado el 26 de septiembre de 2014

La mayoría de los jugadores de **Magic** juegan por diversión, y ven el torneo como un evento social. El NIR (Nivel de Imposición de Reglas) Normal alienta una atmósfera cordial y una competencia amistosa. Nuestro comportamiento debe reflejar esto, ya sea que estemos jugando, juzgando o ambos. Los jugadores y jueces podemos ayudarnos en algunas situaciones, como durante la construcción de mazos o entre rondas. Los jueces son la última palabra cuando hay un conflicto o pregunta, y deberíamos ser tan imparciales y diplomáticos como sea posible.

Magic es un juego complicado. Si bien no podemos prevenir que los jugadores cometan errores, deberíamos hacer lo mejor posible para corregir situaciones lo más justamente posible. Es importante que los jugadores sepan que cuando necesitan ayuda o algo anda mal, llamar a un juez es lo mejor que pueden hacer. Nuestras soluciones deberían focalizarse en educar a los jugadores y mantener el juego andando en lugar de preocuparse por el impacto en el juego. Deberías intervenir si ves que sucede algo ilegal en una partida, pero más allá de eso puedes usar tu criterio. Por ejemplo, que intervengas cuando un jugador olvida un disparo debería estar determinado por el tenor que le quieres dar al evento; podría ser apropiado dar un poco de ayuda adicional en un entorno más casual, pero no tanto si tu grupo de juego es más competitivo.

Al responder una pregunta, no temas verificar las reglas si no estás seguro de la respuesta. Recuerda dar a los jugadores tiempo adicional para terminar su partida para compensar por el tiempo que tomó la decisión. Las soluciones que encuentras en otros documentos, como la Guía de procedimientos de infracciones, están diseñadas para un entorno más estricto y no se aplica a NIR Normal. Si un jugador accidentalmente rompe una regla, usa las soluciones dadas abajo y tu sentido común como guía para tomar la mejor decisión que puedas. Romper una regla intencionalmente es hacer trampa y es un Problema serio (ver más abajo). Si crees que una solución sugerida no se adapta bien a una situación particular y puedes sugerir algo más apropiado que es aceptado por ambos jugadores, aplica esa nueva solución. La prioridad es la educación de los jugadores; recuérdales que jueguen con más cuidado, pero evita ser muy severo para que los eventos sean divertidos y relajados. Si un jugador continúa repitiendo un error después de varios recordatorios, puedes avisarles que la próxima vez será una Pérdida de juego. Esperemos que este último paso no sea necesario, pero saber que existe debería ser suficiente para corregir el comportamiento del jugador.

Si tu evento necesita hojas de registro, entrega grandes premios, o de alguna otra manera será más competitivo, podría ser mejor correrlo a NIR Competitivo en lugar de NIR Normal. Esto requerirá del uso de la Guía de procedimientos de infracciones completa en lugar de este documento, así que asegúrate de haberlo leído bien antes de intentar un NIR mayor.

Problemas comunes

Un jugador olvida una habilidad disparada (las que usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al comienzo” normalmente al principio del texto de la habilidad).

Esas habilidades se consideran olvidadas si el jugador no las reconoce de alguna manera para cuando deberían haber ocurrido o tener un efecto visible en el juego. Si la habilidad incluye la palabra “puedes”, asume que el jugador eligió no realizarla. De otra manera, usa tu juicio para decidir si poner el disparo en la pila ahora sería muy disruptivo; ¡no lo agregues a la pila si se tomaron decisiones significativas basadas en que el efecto no sucedió! Al contrario de otras acciones ilegales (que deben ser señaladas), los jugadores eligen si le señalan o no a su oponente los disparos olvidados, aunque deben ser alentados a hacerlo.

Un jugador ve una carta de una biblioteca que no debería haber visto.

Baraja la carta vista en la parte desconocida de la biblioteca. Si cualquier jugador conoce legalmente la posición de cualquier carta en la biblioteca, asegúrate de que tu corrección conserva las posiciones de esas cartas.

Un jugador accidentalmente tiene más cartas de las que debía.

Si la identidad de la carta (o cartas) era conocida por todos los jugadores, regrésala a su ubicación correcta. De lo contrario, determina cuántas cartas adicionales se robaron, toma esa cantidad de cartas al azar de la mano del jugador y colócalas en la parte superior de la biblioteca. ¡No barajes la biblioteca después de hacerlo! Si las cartas adicionales fueron robadas al robar una mano inicial, en vez de eso, baraja las cartas adicionales en el mazo y permite al jugador continuar tomando decisiones de mulligan con las cartas restantes.

Un jugador comete un error en el juego no mencionado arriba.

Esto cubre la mayoría de los errores de los jugadores, y usualmente la opción menos disruptiva es dejar el juego como está después de corregir cualquier situación ilegal (i.e. un aura encantando un permanente ilegal). Si el error incluía que un jugador olvidó robar o descartar cartas, que tomen esa acción ahora. De otro modo, si el error fue advertido pronto y retroceder es relativamente fácil, puedes hacerlo deshaciendo todas las acciones hasta el punto de la acción ilegal. Esto puede incluir regresar cartas al azar de la mano a la biblioteca para deshacer un robo de cartas (pero no barajes la biblioteca si lo haces), enderezar permanentes o deshacer el combate. Esto puede ser muy disruptivo si se tomaron muchas decisiones o si se reveló información oculta desde la acción ilegal, así que ¡no te enloquezcas con esto!

Un jugador tiene cartas ilegales, insuficientes o de otro jugador en su mazo.

Remueve cualquier carta que no debería estar en el mazo, regresa cualquier carta que sí debería, luego agrega tierras básicas a elección del jugador si el mazo tiene menos del tamaño mínimo para el formato. Cualquier carta agregada al mazo debería ser barajada directamente en la biblioteca. Si el error es descubierto durante un efecto de robo, que el jugador termine el efecto de robo después de que el mazo fue corregido y barajado. Alienta a los jugadores a contar sus mazos y presentar su sidebar (boca abajo) a sus oponentes antes de comenzar un juego para evitar estos errores.

Comportamiento no deseado en general

- ♣ Jugadores que usan demasiado tiempo para usar el sidebar o tomar decisiones de juego.
- ♣ Barajado inadecuado.
- ♣ Pedir o dar consejos estratégicos durante una partida o draft.
- ♣ Tardanza.

Como juez, la prioridad es educar a los jugadores que presentan estos comportamientos. Puede ser útil reforzar esta educación con penalizaciones más severas como una Pérdida de juego si el comportamiento no deseado continúa. Un jugador que llega más de 10 minutos tarde a una partida se considera que concedió la partida y deberían ser retirado del evento al final de la ronda si todavía está ausente.

El NIR Normal es la primera experiencia de muchos jugadores con un torneo de Magic, así que asegurar un entorno inclusivo y agradable es importante. Un jugador cuyo comportamiento puede incomodar o enojar a otros debería ser educado y pedirle que se detenga inmediatamente. Si no intentan corregir su comportamiento, aplicar una Pérdida de juego puede reforzar la seriedad del problema. Si esto no detiene el comportamiento, o si el jugador es molesto, amenazante o agresivo con otros jugadores, esas situaciones son Problemas serios.

Problemas serios

Ciertas acciones no serán toleradas bajo ninguna circunstancia. Deberían realizarse todos los esfuerzos posibles para educar a los jugadores antes y durante los eventos; sin embargo, el desconocimiento no es una defensa aceptable por estas acciones. Cualquier jugador que realice algo de lo descrito abajo debe ser eliminado del evento y, a discreción del Organizador, removida del local por completo:

- ♣ Comportamiento agresivo, molesto, violento o abusivo (físico o verbal).
- ♣ Intencionalmente y con conocimiento romper o permitir que un oponente rompa una regla de juego o de torneos, o mentir, para ganar una ventaja. “Alardear” sobre cartas que los oponentes normalmente no pueden ver está permitido.
- ♣ Determinar el resultado de partidas con incentivos, coacción o métodos fuera del juego, o apostar en cualquier parte del torneo.
- ♣ Robo (incluyendo reemplazar una carta de un draft con una de la carpeta del jugador).

Remover jugadores de esta manera se llama Descalificación, y siempre debemos intentar educar a los jugadores en el por qué estas acciones son inaceptables. Hazle saber también al jugador que si bien tu decisión es final, el Programa de jueces todavía quiere oír su versión de la historia. Puedes contactar a tu Coordinador regional, juez de nivel alto o Representante WPN para que te ayude con el proceso de Descalificación.

Recursos

¿Tienes preguntas? Intenta con apps.magicjudges.org, o si necesitas una respuesta inmediata, chat.magicjudges.org http://wiki.magicjudges.org/en/w/Judging_at_Regular_REL

Las Reglas de torneo de Magic te dan más información sobre cómo correr torneos con cualquier NIR, y pueden encontrarse en: <http://wpn.wizards.com/en/document/magic-gathering-tournament-rules>.

Encontrarás más recursos en http://wiki.magicjudges.org/en/w/Judging_at_Regular_REL

Todas las marcas registradas son propiedad de Wizards of the Coast, LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2014 Wizards.

Traducción al español: Juan A. Del Compare