

GUIA PARA MENTORES



Índice

Introducción.....	2
El estudio de reglas.....	2
Los torneos.....	4
Examinando al candidato.....	5
Cómo empezar.....	9
Otros links recomendables.....	10

Introducción

Cuando comienzas a encarar el momento de mentorear a un candidato a juez nivel 1, lo primero que deberías tener en claro es cuáles son las funciones de un juez nivel 1, qué espera el programa y cuáles serán sus tareas más usuales.

Como evaluadores siempre tenemos que tener presente cuales son los requisitos que requiere un candidato para volverse juez certificado (<http://blogs.magicjudges.org/o/judge-levels-redefinition-es/#nivel-1>). Es importante entender que no podemos agregar ítems extras al proceso de certificación, así como tampoco podemos eliminar requisitos.

Cuando un jugador de Magic se acerca a ti para hacerte saber que quiere comenzar su camino hacia juez, tal vez la primera pregunta que deberías hacerle es: “¿Por qué quieres serlo?”. Hay muchas razones por las cuales uno puede desear convertirse en juez de Magic. Siempre que la respuesta no esté relacionada al mezquino objetivo de ocupar despóticamente un espacio de poder para realizar su voluntad a gusto, tu criterio como juez evaluador debería dirimirlo.

El estudio de reglas

Material de Estudio

Para poder guiar a los candidatos en los materiales de estudio de reglas, debemos saber cuáles son los documentos que los ellos deben leer para manejar los conceptos de su examen.

Libro de Reglas Básicas

(http://media.wizards.com/images/magic/resources/rules/SP_MTGM14_Rulebook_Web.pdf)

Reglas de Torneo de Magic (con especial hincapié en las secciones 2, 10 y apéndice B)

(<http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/2016/01/19/mtr-20160122-es/>)

Juzgando a Nivel Regular (<http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/2014/09/25/jar-20140926-es/>)

Si bien esos son los documentos que se recomienda leer, el libro de reglas básicas no estudia en profundidad las reglas que son necesarias aprender para afrontar un examen de nivel uno. Debido a que Las Reglas Completas es un documento muy extenso y el candidato puede llegar a no saber cómo encarar su estudio. Por eso mismo recomendamos que el candidato aproveche y utilice como un buen recurso de estudio el Judge Candidate Textbook.

(<http://test.italianmagicjudges.net/wiki/index.php?title=ES:Welcome>). Es una herramienta que le servirá para aprender lo necesario para su examen, en caso de que el candidato tenga más curiosidad por una regla puede recurrir a la sección específica de Las Reglas Completas.

Es siempre recomendable guiar un poco al candidato para que tenga claras las áreas de conocimiento que debe abarcar. También hacerle saber que ante dudas o inquietudes, estamos a su disposición para ayudarlo a disiparlas.

Temas a examinar

Como se encuentran listados a continuación, estos son los conceptos que quieres asegurarte maneje el candidato al que vas a examinar, antes de administrarle el examen:

- Conceptos generales del juego, como las partes de una carta. Esto incluye tipos de cartas, costes de maná, etc.
- Las diferentes zonas del juego, y qué representa cada una de ellas así como los objetos en esas zonas.
- La estructura del turno, específicamente las diferentes fases y pasos de cada fase así como lo que ocurre en cada fase y paso.

La fase de combate, específicamente los pasos de esta fase, las acciones de juego que ocurren en ella, y qué jugador y cuándo puede lanzar hechizos o activar habilidades.

- El proceso general de lanzar un hechizo y/o activar una habilidad.
- El proceso general para manejar habilidades disparadas y ponerlas en la pila.
- El proceso general de resolver un hechizo y/o habilidad.
- Determinar las habilidades y/o la fuerza y resistencia de una criatura.
- Cómo funcionan los efectos de reemplazo y/o de prevención.
- Cómo funcionan los efectos de copia en criaturas.
- Las normas básicas y elementos de un Gigante de dos cabezas.
- Las acciones de palabra clave y/o habilidades presentes en Estándar. (Acudir a las Preguntas Frecuentes de los sets recientes puede ser de ayuda en este punto.)
- Educar y ayudar a los jugadores con Problemas Frecuentes y Comportamientos Generalmente no Deseados en NIR Normal.
- Tratar con jugadores que cometen Problemas Serios en NIR Normal.
- Cómo usar el banquillo en Limitado y Construido, especialmente en eventos de NIR Normal que no usan listas de mazos.
- La estructura general de una partida en un evento.
- Requerimientos mínimos para sancionar y celebrar un evento.
- Aunque el conocimiento de decisiones específicas puede ser de ayuda.

Recomendaciones Generales

Dado que el propósito del examen de Nivel 1 es evaluar tanto el conocimiento básico de reglas de un candidato, como su comprensión de las políticas y procedimientos relacionados con los eventos de NIR Normal, se recomienda utilicen algunos exámenes disponibles en el centro de jueces, tanto de Prácticas Fáciles (un mínimo de tres) así como la Práctica de Nivel Uno con el objetivo de obtener un puntaje de 65% o mejor. Por esto mismo, es una buena idea recomendar a los candidatos a no tomar exámenes de Práctica Difícil ni de Práctica de Políticas, ya que los mismos están orientados para un nivel de conocimiento distinto que el pretendido en ellos. Es de vital importancia que tanto el mentor como el candidato tengan clara la diferencia entre el Nivel Regular y el Nivel Competitivo. Como muchos candidatos pueden

llegar al proceso de certificación empapados de su experiencia (y posteriores expectativas acordadas) en torneos competitivos, es importante discutir con ellos la filosofía de los documentos pensados para Nivel Regular.

También deberías tener presente que no es una gran idea tomar excesivos exámenes de Práctica de Nivel Uno. La idea no es que el candidato agote la totalidad de las preguntas disponibles en los exámenes, sino que pueda haber adquirido el conocimiento de base con el que responderlas.

Los torneos

El juez de Magic ocupa un papel fundamental para el crecimiento de la comunidad. Este papel tiene facetas visibles a los jugadores, en el trabajo que se realiza en contacto directo con ellos. Además existen otras menos notorias para el jugador que involucran el trabajo que se hace confinado a la comunidad de jueces.

Las interacciones directas más frecuentes entre el juez y el jugador, ocurren en dos momentos. En primer lugar, el momento formativo, donde el juez realiza su papel de educación al jugador, y le da las herramientas para jugar de manera correcta. En segundo lugar, tenemos un momento correctivo, donde el juez soluciona los inconvenientes derivados de haber aplicado las reglas de manera incorrecta. Es muy importante que ambas experiencias sean positivas para el jugador y la comunidad, a nadie le agrada que le digan que hace las cosas mal, pero es importante tener siempre presente que en nuestro que hacer somos ante todo educadores. Y como tal, el espacio por excelencia donde podemos realizar nuestras funciones es en el torneo de Magic.

Esta sección explicará cómo enseñar a afrontar los eventos de Magic al juez novato, y presentará herramientas para asegurar que nuestros eventos sean consistentes y eficientes. Antes de comenzar, es importante tener presente tres cosas:

- La razón de ser de los Jueces es la atención al jugador. Nuestro trabajo es hacer que el evento sea divertido y justo con los jugadores en primer lugar.
- Los eventos de Magic son extenuantes para jugadores y organizadores. Nuestro trabajo es hacer que el evento corra efectiva y eficientemente, evitar el desperdicio de tiempo.
- En un evento ocurren muchas situaciones inesperadas y preguntas de reglas abiertas a interpretación. Nuestro trabajo es que nuestras respuestas sean consistentes y fundamentadas en los documentos, más allá de lo que nos parezca personalmente "correcto" debemos ser representantes de un programa que es más grande que nosotros mismos.

El Torneo de Magic

Si tienes la posibilidad física de realizarlo, el primer paso para enseñar al candidato el trabajo del juez en el torneo, es pedirle que te acompañe como espectador. Llévalo a un evento de nivel de reglas Normal (FNM por ejemplo), toma un papel activo, y en los espacios explícale qué haces y por qué lo haces. Que su primera aproximación al evento de Magic no sea a través de reglas, documentos o políticas, sino a través de interacción personal.

Explica demostrativamente el proceso para acercarse a una mesa. Que sepa de qué manera se aborda una pregunta. En primer lugar tomar control de la situación y permitir a cada jugador exponer su historia, de manera educada y siendo muy claro. Tomar una decisión, y en caso de no estar seguro, pedir una segunda opinión de otro juez. En caso de dudas, existen herramientas, demuéstrale cómo buscar Rulings en Gatherer. También explícale que si no tiene más ayudas, tome una decisión según su criterio.

Explícale qué hacer cuando un juez se equivoca. Acercarse a la mesa, disculparse con los jugadores y dar la respuesta correcta. No realizar correctivos irregulares para tratar de reparar el daño. Deja muy claro que el juez debe tratar de cambiar el estado del juego lo menos posible, normalmente entre más acciones realiza un juez para corregir un error en el juego, afecta más el estado de juego que antes de realizarlas. Responde todas sus preguntas, asegúrate que esta primera aproximación sea muy orgánica y demostrativa.

Su Primer Torneo

Determina cuando el candidato ya es competente en reglas, y pídele que te acompañe nuevamente. Al comienzo del evento, presenta al candidato y explícale a los jugadores que estará ayudándote. Recuérdales que si no están de acuerdo con una respuesta del candidato, pueden pedir tu rectificación. Durante este evento, cuando un jugador haga una pregunta, acompaña al candidato en silencio y permítele tomar las preguntas. Asegúrate que responda correctamente y corrígelo si se equivoca. Trata de ser muy constructivo en tu actitud, en este momento estás presentando a tu comunidad por primera vez al candidato. Adicionalmente introduce como referencia las reglas de torneo de Magic (MTR) y el documento Juzgando en Nivel Normal (JARR). Explícale que estas reglas de torneo aplican en todo torneo sancionado, y como tal debe conocerlas, y que el JARR debe ser su guía para abordar el papel de juez en torneos de Nivel Normal.

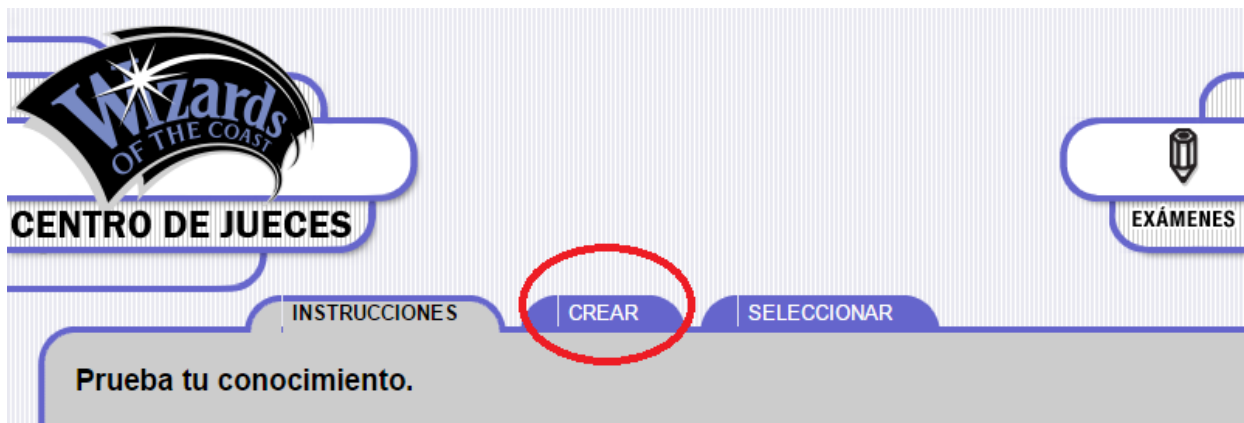
Pídele que las estudie y discutan juntos ejemplos y justificaciones de estos documentos.

Examinando al candidato

El primer paso es acceder al Judge Center con tu número DCI y tu contraseña.

Seleccionar la pestaña “exámenes”, luego “crear” un nuevo examen o “seleccionar” uno ya existente.





Consideraciones a tener en cuenta para todas las preguntas del examen

Selecciona el idioma y el tipo de examen que deseas crear.

En todos los exámenes, a menos que se diga lo contrario, el candidato a certificación tendrá que considerar siempre los siguientes supuestos:

- El nombre del jugador activo comienza con “A” mientras que el nombre del jugador no activo comienza por “N”.
- Los jugadores disponen de todos los recursos necesarios para realizar las acciones que el escenario plantea.
- Los jugadores sólo realizan las acciones descritas y no existen otros efectos que afecten al estado de la partida.
- Los jugadores sólo disponen de las criaturas o permanentes que no sean tierra que se mencionan en el supuesto.
- Los jugadores son tanto controladores como propietarios de los permanentes que se dispongan en el escenario.
- Los jugadores no han cometido ninguna infracción previa durante el transcurso del torneo.

Selección de candidato

Las pruebas pueden ser creadas por uno mismo o por una persona diferente si ésta es juez nivel 2 o superior. Si la prueba fue creada por otra persona, el creador puede ver las respuestas si se realiza de manera online (para algunas pruebas existe la opción “papel” y “online”). Crear una prueba para otra persona a modo de entrenamiento es útil. Para esta opción **usar el número DCI es lo más recomendado**, debido a que puede haber gente con nombres parecidos o incluso el mismo nombre (por lo que usar una búsqueda por nombre no es lo más adecuado).

Impresión de la prueba

Imprime la prueba si la opción “papel” fue la elegida. Es recomendable imprimir dos paginas por hoja para ahorrar papel. El archivo “hoja de respuestas” también necesita imprimirse pues es

donde el candidato marcará sus respuestas. Las hojas de respuestas van desde una plantilla donde sólo aparecen marcadas las respuestas correctas hasta una hoja con una explicación completa de cada pregunta y respuesta.

Problemas comunes en navegadores web

Salto de página en los exámenes impresos

Algunos navegadores pueden hacer que el examen se imprima con saltos de página en mitad de las preguntas, lo que puede hacer que éste sea un poco más complejo de leer.

Sigue este procedimiento:

1. Guarda la web como un archivo html.
2. Abre dicho archivo con wordpad/bloc de notas.
3. Busca esta línea de código: ``
4. Reemplazalo por esta línea: ``
5. Guarda el archivo.
6. Ábrelo con el navegador e imprímelo.

Los textos del Oracle no se muestran en las preguntas del examen

Si en un examen en tu navegador aparecen cajas en blanco en vez del texto del Oracle para las cartas relevantes puede resolverse añadiendo el sitio a la lista de sitios de confianza de Windows o del propio buscador.

Para Internet Explorer, Firefox y Chrome. Añade judge.wizards.com a los sitios de confianza. Panel de control -> Opciones de internet -> Pestaña Seguridad -> Sitios de confianza -> Botón Sitios -> escribe "judge.wizards.com" en la casilla de añadir, deselecciona la opción de verificación https y pulsa añadir.

Para Firefox. Herramientas -> Opciones -> Pestaña Seguridad -> Botón de Excepciones -> escribe "judge.wizards.com" dentro de la ventana de direcciones y pulsa Permitir.

Si esta solución no funciona, trata de recargar la página del examen.

Previo al examen

Si el examen es en papel, vas a necesitar una hoja de respuestas para cotejar, existen distintas versiones de ella, revisa cuál se ajusta a tus intereses.

Es muy importante que el candidato no vea la hoja de respuestas antes ni durante su examen.

Es importante que no lo vea para evitar que el candidato se confunda, copie o cambie una respuesta que ya haya dado; en estos exámenes es importante que la persona demuestre su conocimiento, decisión y seguridad en ellos.

Tampoco permitas que el candidato vea su examen en papel, si no hasta que vaya a comenzar a contestarlo. Esto con el fin de que el candidato no copie, se confunda o cambie respuestas; es importante alejar al juez de cualquier cosa que pudiera afectar su desempeño.

Durante el examen

Si se está presentando un examen, es importante que el candidato no tenga acceso a más información que la que se proporciona en el mismo examen. Es decir, el candidato debe tener en claro en todo momento que cualquier tipo de acceso a documentos, rulings específicos o anotaciones previas al examen están estrictamente prohibidas.

Qué materiales si puede utilizar el candidato durante el examen:

- 1.- Tierras Básicas, para representar objetos.
- 2.- Lápiz/lápiz y papel (hojas blancas), para extender ideas, o escribir con el fin de evitar confusiones y ayudarse en el razonamiento.
- 3.- Marcadores, para que el jugador pueda representar en las tierras los objetos que requiera.

La entrevista tras el examen

Luego de tomar el examen, se debe realizar una entrevista con el candidato. Debemos tratar esto como una oportunidad para valorar y confirmar si el candidato será un miembro beneficioso para la comunidad, tanto siguiendo la filosofía como la política del programa de jueces. Este también es el momento para revisar el resultado del examen escrito, aclarando malentendidos y mostrando las respuestas correctas. Es aconsejable inquirir al examinado sobre en qué preguntas tuvo dudas o no se encontraba seguro de las respuestas proporcionadas. Así podemos, en primer lugar repasar las respuestas de esas preguntas, revisando seguidamente el resto de las respuestas incorrectas. Si el candidato no ha logrado superar la prueba, este paso puede ayudarle a identificar las áreas sobre las que puede trabajar con nuestra ayuda. Si ese fuera el caso, opcionalmente fijar una fecha o un evento para una nueva prueba permite al candidato disponer de una meta sobre la que trabajar y le animará a seguir arbitrando.

Otros puntos importantes a tratar:

- Reforzar la filosofía NIR regular: se trata de divertirse y, como jueces, estamos ahí para ayudar a los jugadores y corregir el estado de juego en lugar de castigarlos.
- Recordar que, al contrario que en NIR competitivo, las pérdidas de juego sólo se emplean como último recurso en NIR regular después de que un jugador ha cometido el mismo error o se le ha pedido cambiar su comportamiento varias veces. Problemas con el banquillo o el número de cartas del mazo no deberían terminar con una pérdida de juego en NIR regular.

Recomendamos leer el siguiente artículo para estar mejor preparados para la entrevista posterior al examen: <http://blogs.magicjudges.org/articles/2015/04/21/quia-para-las-entrevistas-post-examen-de-l1/>

Introducir los resultados (sólo para pruebas en papel)

Cuando el candidato ha terminado la prueba, introduce todas las respuestas en su examen del centro de jueces, realizando doble comprobación y revisa las respuestas con el candidato.

Introducir la evaluación del ascenso

Introducir la revisión de la evaluación es una parte obligatoria en el proceso de certificación. Sin una revisión introducida el ascenso no será procesado. Revisa [la página de evaluación](#) para más información acerca de cómo introducir una review del proceso de evaluación.

Comentarios sobre las preguntas

Si existe algún problema con las preguntas y respuestas (demasiado fáciles o difíciles, inadecuadas para la prueba generada, anticuadas por estar desactualizadas, etc) contacta con [Brian Schenck](#).

Cómo empezar

Una de las dudas más comunes con las que puede acercarse a ti un juez recién certificado es:

“¿Ya me certifique, cómo o dónde jueceo?”

Es importante recordar que, en los torneos de nivel regular, un juez puede al mismo tiempo ser también un jugador del evento.

Recuérdale al candidato (o juez recién certificado), que al momento de aproximarse a un Organizador de Torneos para ofrecer sus servicios cómo juez, es recomendable que siga algunos de los siguientes consejos:

Se claro con tus intenciones

¿Qué tan seguido esperas participar como juez? ¿Cada viernes? ¿Cada vez que estés en la tienda? ¿Solo en sus eventos más competitivos?

Establece límites

Muchas veces, sobre todo con, Organizadores poco experimentados, los jueces están dispuestos a ayudar en muchas cosas más allá de las funciones que le corresponden. Tales cosas van desde hacer publicidad a eventos, manejo de resultados, registro de jugadores, artículos de logística, distribución de premios, etc. Es importante dejar en claro qué aportaciones quieres hacer o cuáles puedes hacer. Si durante un FNM, tu interés es él de ayudar contestando las dudas de los jugadores simplemente, hacerlo saber el TO antes del inicio del evento es una buena idea.

Registro en el WER

Es importante asegurarse de que en cualquier evento en el que participes, el Organizador se tome el trabajo de poner tu DCI en el WER (Wizard Event Reporter). De otra manera no quedará registro de que fuiste juez en ese evento.

Una situación bastante común es que los organizadores ya tengan un Juez asignado para sus eventos de NIR regular o sus eventos competitivos. ¿Qué hacer en éste tipo de situaciones?

Habla con ambas partes, seguramente el juez de cabecera no tendrá problema en compartir los eventos contigo, ya sea que ambos sean jueces el mismo tiempo o en alternarse.

El dueño de la tienda puede tener una opinión diferente, ya que muchas veces está acostumbrado a cierto estilo de trabajo de su juez de confianza, sea por mera comodidad, o bien porque esta persona desempeñe más o menos tareas acordadas.

Otros links recomendables

- Guía de estudio para L1: <http://apps.magicjudges.org/forum/topic/5440/>

Links útiles para recomendar al nuevo juez nivel 1:

- Doorkeepers. <http://blogs.magicjudges.org/latam/bienvenido-al-programa-de-jueces/>
- Blog Latinoamericano de jueces <http://blogs.magicjudges.org/latam/>
- Canal de Youtube. https://www.youtube.com/channel/UCgc5uvXRONS0E8_-NPSGrCg
- Apps. <http://apps.magicjudges.org/>
- Grupos de Facebook de Latam.
<https://www.facebook.com/groups/JuecesMTGLatinoamerica/>