Capas de Efectos Continuos (CR 612)

(1) Copia
(2) Cambio de control
(3) Cambio de texto
(4) Cambio de tipo
(5) Cambio de color
(6) Agregado y quita de habilidades

(7a) Habilidades que definen caracteristicas que cambian F/R
(7b) Cambios de F/R a un número específico
(7c) Cambios de F/R que modifican la F/R
(7d) Cambios de F/R por contadores
(7e) Efectos de intercambio de F/R

Jugando Hechizos/Habilidades Activadas (CR 601.2)

(1) Anunciar, poner en la pila
(2) Elegir modo(s), anunciar el valor de costos variables, intención de jugar de manera alternativa, costos adicionales y especiales y como se pagará el híbrido.
(3) Elegir objetivos y efectos para cada objetivo
(4) Determinar costos. Jugar habilidades de maná
(5) Pagar costos

Resolver Hechizos/Habilidades Activadas (CR 607)

- Determinar la legalidad del objetivo (se contrarresta si no quedan objetivos válidos)
- Seguir las instrucciones en el orden escrito
- Hacer la mayor cantidad de acciones posibles
- Usar la Última Información conocida si es posible
- Determinar elecciones que no se hicieron en el anuncio
- Si las acciones requieren elecciones de multiples jugadores, hacerlas en el orden de JA-JNA y luego resolver esas acciones simultáneamente
- Poner en el juego / cementerio según corresponda

Caracteristicas copiables (CR 503.2)

Nombre
Coste de Maná
Color
Tipo de Carta
Supertipo
Subtipo
Simbolo de Expansión
Texto de Reglas
Fuerza/Resistencia
Lealtad

(Los valores copiables son los valores impresos, modificados por otros efectos de copia, habilidades que fijan caracteristicas como “en cuanto ... entre en el campo de batalla” y “en cuanto ... sea puesto boca arriba”. Otros efectos, status y contadores no son copiados.)

Información Libre (MTR 4.1)

- Detalles de acciones de juego y acciones pasadas que aun afectan el estado de juego
- El nombre de cualquier objeto en una zona pública
- Estado físico y la zona actual de cualquier objeto
- Totales de vida y el puntaje del partido

Información Derivada (MTR 4.1)

- El número de objetos presentes en cualquier zona
- Todos los objetos en zonas públicas y cualquiera de sus caracteristicas que no estén definidas como información libre.
- Reglas, Politicas de torneo, Oracle y/o cualquier otra información oficial relativa al evento. Se considera que las cartas tienen su respectivo texto de Oracle impreso en ellas.

Información Privada (MTR 4.1)

- Cualquier información que no es libre o derivada es automáticamente información privada.

En NIR regular, la información derivada se considera información libre.

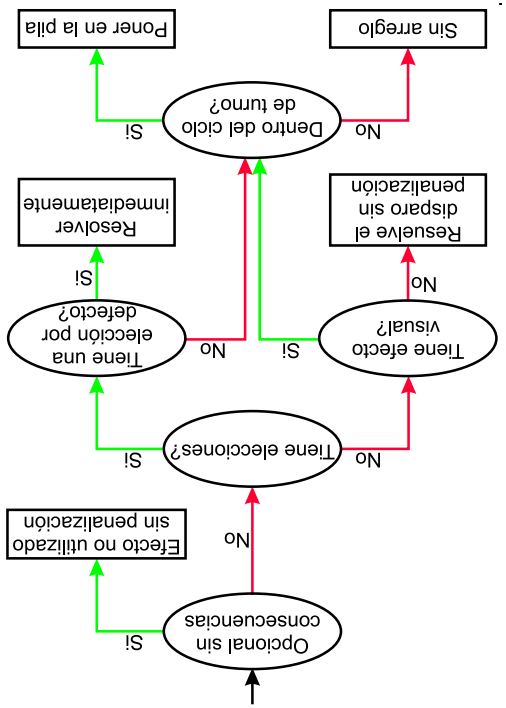
Reviews/Feedback

- Proveer feedback cara a cara al final del torneo (o via E-mail si es necesario)
- Dar feedback positivo. Si no podés, hiciste algo mal.
- Proveer información en áreas para mejorar y sugerir como hacerlo.
- Proveer feedback constructivo!
- Usar el feedback que das y que recibis para evaluar tu trabajo.

Areas para el Feedback

Completa las tareas asignadas
Muestra iniciativa
Se esfuerza en el trabajo
Apariencia profesional
Confiabilidad y puntualidad
Profesionalismo
Liderazgo
Trabajo en equipo
Educa a los demás jueces
Politicas de torneo y IPG
Conocimiento de reglas de Magic
Explica sus rulings claramente
Diplomacia con los jugadores
Otros

Olvidarse de una Habilidad Disparada (IPG 3.3)



Anuncios del Juez Principal

- Bienvenida
- Nombre de los jueces
- Recoger las decklists
- Y/o repartir el producto
- # de jugadores _____
- # de rondas _____
- NIR (Regular / Competitivo / Profesional)
- Valor-K (8 / 16 / 24 / 32)
- Tiempo para cada ronda (50 min/ 60min)
- Tiempo hasta la penalización por tardanza (0 min / 3 min)
- Va a haber un receso después de la ronda
- Información acerca de baños, comida, etc.
- _____
- _____
- ¡Juegen rápido!
- ¡Comuniquense!
- Si tienen una pregunta o problema: Llamen a un juez. Levanten la mano, mantengana arriba y llamen “¡Juez!”
- Diviertanse!

P	Rnds
8	3
16	4
32	5
64	6
128	7
226	8
409	9

Juez – Jugador – Infracción – Penalización – Comentario

Aumentada AV - AD - PdJ - PdP - Desc /* AV - AD - AD - PdJ - PdP - DQ

DCI Penalty Guidelines - October 1st, 2009			
Infracción	**R**	**C**	**P**
EM - Lista de mazo ilegal	J	J	J
EM - Discrepancia Mazo y Lista	Ad	J	J
EM - Reg. Inc. en Limitado	AV	Ad	Ad
EM - Sideboard perdido	AV	AV	AV
EJ - Representación incorrecta	AV	AV	AV
EJ - Est. Juego Ill, Disp. Olvidado, Mirar Cartas Ad., Robar inadec pptio juego, No Desc., VRJ (GRV) No MEJ (FtMGS)	AV	Ad	Ad
EJ - Fallo en Revelar, Robar Cartas Adicion	Ad	J	J
ET - Tardanza, Aleatorización insuf., Cartas Marcadas-c/pat.	Ad	J	J
ET - Ayuda Externa	Ad	P	P
ET - Juego Lento, No seguir Anuncios Oficiales	Ad	Ad	Ad
ET - Violación del Proc. de Draft	AV	AV	Ad
ET - Violación de comunicación, Cartas Marcadas-s/Pat	AV	Ad	Ad
CAD - Menor	Ad	Ad	J
CAD - Mayor	J	J	J
CAD - Det. Aleat., Soborno y Apuest., Comport. Agres., Robo Mat. Torneo	Desc	Desc	Desc
Trampa - Demorar Partida, Fraude, Viol. de Info. Oculta, Manip mat. de Juego	Desc	Desc	Desc