

REGLAMENTO DE MÁSTERS | CND 2025

CRÉDITOS IMPORTANTES

Este documento está basado en el último reglamento del **Torneo Mexicano de Másters en Español** (Torneo MEME) -el mejor torneo de másters de la historia del circuito hispanohablante de debate-, toma aportaciones del manual de **Másters CMUDE República Dominicana 2025**, e incluye la **Tabla de Salem**, documentos que han sido fundamentales para las categorías de másters en el circuito, y especialmente del *másters mexicano* en otros torneos, por lo que agradecemos profundamente a sus múltiples personas colaboradoras, pues sin ellas este documento no sería posible, y el circuito, un lugar más triste.

ANOTACIÓN PRELIMINAR

El contenido de este reglamento está pensado para orientar y aclarar todos los aspectos y características que son particulares de este torneo, teniendo en cuenta que es una competencia con temática total y completa de nada más y nada menos que **másters mexicano**, lo que quiere decir que para TODO lo que no esté aquí desarrollado de forma específica, deberán acudir al reglamento de **CMUDE República Dominicana 2025** (aún no sale el de Ecuador 2026 pues).

A modo explicativo: el formato es BP y los discursos siguen siendo de 7 minutos, no de 5, 8 o 10 minutos y es obligatorio que se califiquen entre personas juezas.

¿QUÉ SÍ ES MÁSTERS?

El **Campeonato Nacional de Debate (CND) 2025** es un espacio libre y seguro en el que queremos que expreses tu yo interior. Esperamos y queremos que saques a relucir tu creatividad, que te cagues (o te hagas pipí, lo que te den ganas) de risa con lo que salga en tus debates y que hagas reír a las personas que te escuchen. Como este **NO es un torneo con una categoría open común y corriente**, aparte de tu calidad argumentativa y refutativa, tu creatividad y comedia serán importantes para adjudicar los debates (y vaya, ganarlos).

No buscamos que argumentes de forma “seria”, con casos súper probables y mecanizados, pero tampoco queremos que abuses de nuestra generosidad, por lo que esperamos que construyas premisas razonables y argumentos con sentido. El equipo de adjudicación másters te autoriza ser absurde, siempre que la moción y el debate lo permitan, pero por favor no hables de algo nadaqueveriento si el debate es sobre la dominación mundial de los canguros.

¿QUÉ NO ES MÁSTERS?

Másters **NO es un stand up comedy ni tampoco estás haciendo storytelling**. Podrás hacer que nos partamos de risa, pero si solo estás sobre generalizando o exagerando todo hasta el absurdo, no vas a ganar. No buscamos argumentos totalmente absurdos que no entren en los temas que se están debatiendo, puedes incluirlos a lo largo de tu discurso pero recuerda que tienes que atender a la moción, hacer engagement, etc; para asegurarte una buena posición dentro del debate. Aplica la fórmula mágica de Adjudicación: ser **chistoso, creative y razonable**.

El CND tampoco es un *open* común y corriente. Los argumentos mejor explicados e impactados, serios, con mil análisis de economía, no ganan si no tienen en cuenta la **creatividad** y **lo cómico** dentro de estos. Que no se te olvide que **los protocolos de Equidad siguen existiendo**. Ser una persona decente es un asunto 24/7, así que no se te olvide ser empático y respetuoso en cada chiste o comentario que hagas.

CREATIVIDAD Y CHISTOSIDAD

En másters puedes ser **creative y chistoso**. O creative. O chistoso. No tienes que ser las dos cosas, porque entendemos que todos no tenemos los mismos talentos y encantos. Pero si debates como lo haces en un Open común y corriente, existe una probabilidad altísima de que no te vaya bien en el debate ni en los puntos de persona oradora. Acá es requisito no ser tan serie con las formas y los protocolos comunes en BP. Queremos que sea un espacio donde puedas innovar y argumentar.

ACERCA DE LOS PUNTOS DE INFORMACIÓN

Podrán hacerlos los otros miembros de tu bancada, de la bancada contraria y el público (hasta la señora de los antojitos mexicanos fuera de la escuela) pero las personas dentro del panel **NO**, y la razón es obvia, esto crea sesgos y podría ser perjudicial. Estos mismos serán respetando el tiempo de la persona que está dando el discurso, evitando el **barracking** y el tiempo del discurso.

Su validez dentro de la adjudicación del debate será parecida a lo establecido en *open*, es decir que podrán ser herramienta de desempate / engagement mientras tengan relevancia dentro del debate (hay que ser buena onda pues).

COMPARATIVAS CERRADAS

En escenarios de comparativas cerradas, en donde una cámara solo hace elementos graciosos y otra solo hace debate serio, nos enfrentamos a un debate en donde dos cámaras deciden no chocar en nada y solo mirarse al espejo e -intentar- vender sus frutas (sin garantía de que el panel las compre).

De darse ese escenario, es necesario hacer una aclaración, pues así como sucede en *open*, se disputan los criterios bajo los que se debe juzgar un debate, argumentando la relevancia de juzgar el debate desde cierto enfoque específico (*gaslighteando* al panel). Por ende, tanto el contenido humorístico como el contenido “serio” debe ser juzgado a partir de su efectividad y la interacción que este tiene con el resto de argumentos en la sala y las juezas deberán evaluar la importancia de cada contenido tal como si fuera un encuadre competitivo. Por eso se debe evaluar desde los siguientes puntos:

1. ¿El contenido humorístico/contenido serio es acordado explícitamente por todos los equipos como el criterio más importante para adjudicar la ronda?
2. Si no es así, ¿el contenido humorístico/contenido serio es acordado implícitamente como lo más importante por todos los equipos?
3. De no ser así, ¿algún equipo ha demostrado de forma efectiva la importancia de ponderar el contenido humorístico/contenido serio como lo más importante de la ronda?

En caso de que no haya forma humana de que el debate entre en los supuestos arriba mencionados y los equipos genuinamente decidan ignorar este bonito reglamento (es raro, pero pasa), el panel deberá juzgar a cada cámara dentro de su propia métrica, es decir, a la cámara que solo cuenta chistes y no argumenta nada se le juzgará en base a eso y, mientras tanto, la cámara que argumenta como si fuera la final del WUDC, será juzgada dentro de esa métrica, y luego comparar quién gana mejor dentro de su propia métrica. Esto solo sucede cuando **literalmente** tenemos un escenario donde no chocan en NADA, es decir, si una cámara tiene algo de ambos elementos del formato, no sucede esta situación. **EVÍTENOS JUZGAR DE ESTA FORMA.**

MATERIAL COMPLEMENTARIO

Esta es una competencia distinta al *open*, pero que complementa la experiencia de cualquier debatiente, por lo que permitiremos los objetos físicos que sean respetuosos y aptos para todo público (Ej: si te quieres disfrazar y/o traer mini escenografía con el fin de probar un punto o solo por traer un *performance*, adelante) mientras esté en regla con los lineamientos establecidos por Equidad (por favor, evita ser una nadaqueveriente con este permiso especial) y no genere una situación de incomodidad entre las personas presentes. Aquello que SÍ se encuentra prohibido, es el uso de aparatos electrónicos, con excepción de los permisos especiales otorgados por Equidad con el fin de volver debate más accesible (Ej: no prepares un PowerPoint en el preptime, no lo vas a poder proyectar en la sala).

CONSIDERACIONES DE EQUIDAD

La competencia de Másters se distingue por su carácter único, al compaginar objetivos académicos con un formato de exhibición que destaca por su creatividad y el uso del humor. Sin embargo, este carisma particular puede presentar desafíos relacionados con los principios de inclusión, respeto y accesibilidad protegidos por el Código de Conducta. Por ello, es necesario que todas las participantes se adhieran a la **Política de Equidad y el Código de Conducta del CND**.

El humor es algo que ha estado presente en las dinámicas de la competencia, las mociones de algunas ediciones y como instrumento usado por las discursistas. Por eso, el Comité de Equidad desempeñará un papel crucial para garantizar que este recurso se utilice de manera respetuosa y responsable. Si bien el humor puede enriquecer la experiencia de la competición, los elementos de humor y creatividad en Másters deben construirse **siempre respetando los lineamientos de equidad**, ya que transgredirlos no genera persuasión ni verdadero impacto cómico.

Los elementos de humor y creatividad no pueden construirse a partir de romper o transgredir estos lineamientos; es decir, por ejemplo, **una comedia transfóbica no será persuasiva para una espectadora creativa promedio**, de la misma forma en que **el racismo elimina persuasión en un argumento para la votante informada promedio**. Las violaciones de equidad no son una parte estándar del debate que se asume que ocurrirá de vez en cuando; al contrario, nunca deberían presentarse en un torneo.

Asimismo, es importante recordar que el **consentimiento** para hacer un chiste de carácter personal basado en una relación previamente existente es necesario. Sin embargo, así como existe esa relación, también puede que haya personas en la sala que no estén enteradas de este chiste interno o de la relación existente. Por ende, exhortamos a que estos sigan cumpliendo con el código de conducta, para no generar confusiones innecesarias o revictimizaciones no-intencionales hacia las personas que no están al tanto de dicha relación previa.

Las juezas no tienen autoridad para aplicar la política de Equidad (pero evidentemente ellas mismas deben seguirla). Las juezas no pueden interrumpir el discurso de una oradora por una supuesta violación de equidad, excepto en las situaciones más extremas, donde una violación de equidad es lo suficientemente grave como para poner en riesgo a las participantes de la ronda y sea requerida una intervención para restablecer el orden.

Si creen que se ha producido una violación de equidad, las juezas no deben tener en cuenta el hecho cuando se evalúa quién ganó un debate o los puntos de oradora que se van a otorgar; las juezas están allí para juzgar el debate y solo deberían penalizar las infracciones de equidad en la medida en que hagan que una oradora no sea persuasiva o sea injusta con otros equipos u oradoras. Las juezas **no pueden dar cero puntos de oradora o un 'último lugar automático' con base en una violación de equidad.**

Para **resolver las infracciones de equidad** formalmente, las debatientes y/o las juezas deben **informar al Comité de Equidad** que, en consulta con el equipo de Adjudicación de Másters, en aquellos casos en que se establezca y en los que se presente una denuncia, decidirá el curso de acción que debe tomarse dependiendo del caso. Sin embargo, **ser una oradora irrespetuosa** generalmente **no es persuasivo para la votante informada promedio**; una oradora que tiene, por ejemplo, un comportamiento clasista probablemente se vuelva menos persuasiva.

La competencia de Másters busca lograr un balance entre lo académico y lo exhibicional. El Comité de Equidad contribuirá a asegurar que ambas dimensiones se desarrolle en un ambiente inclusivo, en el que todas las personas participantes se sientan seguras y respetadas, o en el caso que no lo deseen, limitando el acceso de personas observadoras a sus rondas.

PUNTOS DE PERSONA ORADORA

Puntaje	Descripción
95–100	<ul style="list-style-type: none"> • Posiblemente uno de los mejores discursos de la historia; • Es increíblemente difícil pensar respuestas satisfactorias a cualquiera de los argumentos; • Argumentos convincentes y sin fallos; imposible no llorar / hacerse pipí de la risa; • Infinitamente creativo, les contrataría para que fuesen la animadora oficial de mi vida.
92–94	<ul style="list-style-type: none"> • Un discurso increíble; sin duda, uno de los mejores del torneo; • Engagement exitoso con los puntos clave del debate; argumentos excepcionalmente bien hechos que requerirían un conjunto brillante de respuestas para vencerlos; • Provocó un ataque de risa hasta finalizar la intervención. Recordaremos el discurso durante un buen tiempo; • Excepcionalmente creativo. Presenta una interpretación creativa del debate que le garantizaría un puesto de honor como director creativo de una película sobre debate.
89–91	<ul style="list-style-type: none"> • Argumentos brillantes que realizan un engagement exitoso con las cuestiones principales del debate; • Argumentos bien explicados y ejemplificados que exigirían respuestas extremadamente sofisticadas para vencerlos; • Solo problemas menores, si los hay, pero que no afectan a la fuerza de los argumentos; • Si el panel hubiese podido, carcajadas hubiesen sonado durante la intervención; • Es capaz de abordar el debate desde una perspectiva creativa, realiza un caso absolutamente atípico y completamente fuera de lo esperado.
86–88	<ul style="list-style-type: none"> • Los argumentos abordan los temas principales del debate y son altamente convincentes; • No hay saltos lógicos y se requiere de respuestas sofisticadas para vencer a los argumentos; • Solo fallos menores en los argumentos; • El discurso ha conseguido mantener constantemente un buen nivel de risa con los diferentes elementos cómicos; • Proporciona elementos ingeniosos bien estructurados y con una ejecución que demuestra una alta creatividad.
83–85	<ul style="list-style-type: none"> • Los argumentos abordan los temas centrales del debate; • Los argumentos cuentan con explicaciones fuertes que exigen una respuesta fuerte del resto de oradores para poder vencerlos; • Ocasionalmente falla al responder de manera completa a argumentos bien construidos, pero estos fallos son limitados; • Los elementos cómicos están presentes en la mayoría del caso; • La argumentación creativa fue muy relevante en este discurso.
79–82	<ul style="list-style-type: none"> • Los argumentos son relevantes y abordan los temas centrales del debate; • Los argumentos están bien construidos, sin saltos lógicos obvios, y están bien explicados; • Pueden ser vulnerables a buenas respuestas; • El discurso casi en su totalidad es persuasivo a nivel cómico. Qué barbarx, calidad argumentativa, risas, creatividad; • La argumentación es clara y creativa.
76–78	<ul style="list-style-type: none"> • Los argumentos son relevantes prácticamente en su totalidad y afrontan la mayoría de los puntos centrales; • En ocasiones, pero no habitualmente, los argumentos pueden caer en déficits en la explicación, argumentación simplista vulnerable a respuestas competentes, o argumentos periféricos o irrelevantes; • Se puede seguir de manera clara, y por tanto, darle crédito; • Existen carcajadas intermitentes en la intervención; • Pequeñas incoherencias irrelevantes en el análisis creativo.

73-75	<ul style="list-style-type: none"> • Los argumentos son relevantes prácticamente en su totalidad aunque pueden no afrontar uno o dos puntos importantes de manera suficiente; • Los argumentos son lógicos pero tienden a ser simplistas y vulnerables; • Se puede seguir de manera clara; • Las inclusiones de elementos cómicos se encuentran bien desarrolladas aunque suelen recurrir a bromas simplistas; • La intervención presenta un análisis creativo fácil de seguir.
70-72	<ul style="list-style-type: none"> • Los argumentos son frecuentemente relevantes; • Los argumentos tienen algunas explicaciones pero habitualmente tienen saltos lógicos significativos; • En ocasiones es difícil de seguir; • Los elementos cómicos están bien traídos pero a veces no se entiende la broma; • El caso tiene elementos creativos pero existen agujeros que dificultan un análisis coherente.
67-69	<ul style="list-style-type: none"> • Los argumentos son generalmente relevantes; • Tienen explicaciones pero también saltos lógicos importantes; A veces es claro pero en general difícil de seguir; • La comedia no suele estar bien traída, llega tarde o es forzada; • La creatividad existe pero no es suficientemente atingente a la línea del debate.
64-66	<ul style="list-style-type: none"> • Algunos argumentos son relevantes; • Los argumentos tienen explicaciones pero con saltos lógicos significativos; • Poco claro, difícil de dar crédito; • Hay algo de comedia pero no aterriza; Intenta usar creatividad pero rara vez logra vincularla al debate.
61-63	<ul style="list-style-type: none"> • Algunas afirmaciones relevantes expuestas como argumentos; • Explicaciones ocasionales con saltos lógicos; • Discurso confuso; • Lo intentó pero no le salió; • La creatividad se intuye pero no está desarrollada.
58-60	<ul style="list-style-type: none"> • Afirmaciones ocasionalmente relevantes; • No formuladas como argumentos; • Difícil de seguir; • Si hay comedia, pasa desapercibida; • Casi ningún elemento creativo.
55-57	<ul style="list-style-type: none"> • Una o dos afirmaciones con importancia marginal; • Son comentarios, no argumentos; • Muy difícil de seguir; • Comedia casi inexistente; • Pensó que era el open pero sin nexos lógicos.
50-54	<ul style="list-style-type: none"> • Contenido no relevante; • Solo afirmaciones confusas; • Muy difícil de seguir; • Comedia nula; • Un vaso de agua tuvo más elocuencia que este discurso.