

ARBITRER EN JEU CONVIVIAL

Mis à jour le 21 Janvier 2019

La plupart des joueurs de Magic™ jouent pour s'amuser, et voient un tournoi comme un événement social. Le niveau d'application des règles convivial (Regular REL) encourage une atmosphère accueillante et une compétition amicale. Votre comportement doit le refléter, que vous soyez en train de jouer, d'arbitrer ou les deux. Les joueurs et les arbitres sont encouragés à s'aider mutuellement aux moments opportuns, comme lors de la construction des decks ou entre les matchs. Nous avons le dernier mot lorsqu'un désaccord apparaît ou qu'une question se pose et devons donc nous montrer aussi impartiaux et diplomates que possible.

Magic est un jeu complexe. Nous ne pouvons pas empêcher les joueurs de commettre des erreurs, mais nous faisons de notre mieux pour corriger la situation le plus équitablement possible. Il est important que les joueurs comprennent que lorsqu'ils ont besoin d'aide ou en cas de problème, appeler un arbitre est la meilleure chose à faire. Notre approche doit se concentrer sur l'éducation des joueurs et sur comment permettre la poursuite de la partie, plutôt que de se préoccuper des options stratégiques que l'on risque de révéler. Vous devriez intervenir directement si vous voyez quelque chose d'illégal arriver au cours d'une partie, mais en dehors de ça vous pouvez décider par vous-même. Par exemple, décider d'intervenir ou non lorsque vous voyez un joueur oublier une capacité déclenchée va dépendre de l'ambiance de votre événement ; cela peut être approprié dans un événement plus convivial, mais l'être moins si votre groupe de joueurs est plus compétitif.

Lorsque vous répondez à une question, vérifiez les règles si vous n'êtes pas sûr de votre réponse. Pensez à donner du temps additionnel aux joueurs pour finir leur match en compensation du temps pris par votre intervention. Les corrections décrites dans l'Infraction Procedure Guide sont prévues pour des environnements de jeu plus stricts et ne doivent pas être appliquées à un tournoi de niveau d'application des règles convivial. Si un joueur enfreint accidentellement une règle, utilisez les corrections listées ci-dessous et votre bon sens pour arriver à ce que vous pensez être la meilleure correction. Enfreindre une règle intentionnellement est de la triche et un « Problème sérieux » (voir plus bas). Si vous pensez que la correction proposée n'est pas adaptée à la situation, vous pouvez suggérer une correction plus appropriée, qui sera utilisée si les deux joueurs l'acceptent. L'éducation des joueurs est une priorité ; rappelez aux joueurs de faire plus attention en jouant. Evitez cependant d'être trop sévère pour conserver l'ambiance détendue de vos tournois. Si un joueur fait constamment la même erreur malgré plusieurs rappels, vous pouvez le prévenir que la prochaine fois qu'il la fera, il recevra un Game Loss (perte d'une manche). Avec un peu de chance ce dernier recours ne sera pas nécessaire, mais savoir que celui-ci existe devrait inciter le joueur à corriger son comportement.

Si votre tournoi requiert de lister les decks, offre de gros prix ou est de nature plus compétitive, il peut être préférable d'utiliser le REL Competitive plutôt que Regular. Cela demande d'utiliser le Magic Infraction Procedure Guide dans son intégralité au lieu du présent document, donc assurez-vous de bien le connaître avant de vous essayer à un REL plus élevé.

PROBLÈMES COURANTS

Un joueur a oublié une capacité déclenchée (une capacité qui utilise les mots « quand », « à chaque fois » ou « au début de », généralement au début du texte de la capacité).

On considère que ces capacités sont manquées si le joueur ne les a pas mentionnées de quelque façon que ce soit lorsqu'elles auraient demandé un choix ou eu un effet visible sur la partie. Si la capacité est optionnelle, faites comme si le joueur avait choisi de ne pas l'utiliser. Sinon, mettez la en pile, à moins que vous n'estimiez qu'elle perturberait trop la partie ; n'ajoutez pas la capacité à la pile si des décisions significatives ont été prises qui se basent sur le fait que l'effet n'a pas eu lieu. Contrairement aux autres actions illégales, qui doivent être signalées, les joueurs peuvent choisir de signaler ou non les capacités déclenchées oubliées par leurs adversaires.

Un joueur voit une carte dans une bibliothèque qu'il n'aurait pas dû voir.

Mélangez la carte révélée dans la partie inconnue de la bibliothèque. Si un joueur connaît légalement la position de certaines cartes de la bibliothèque, assurez-vous que votre correction ne modifie pas la position de ces cartes.

Un joueur pioche accidentellement trop de cartes ou a plus de cartes qu'il ne devrait.

Si tous les joueurs connaissent l'identité des cartes, remettez-les dans leur emplacement normal. Sinon, déterminez combien de cartes ont été piochées en trop, prenez ce même nombre de cartes au hasard dans la main du joueur et placez-les au-dessus de la bibliothèque. Ne mélangez pas la bibliothèque après ! Si les cartes en trop ont été piochées au moment de piocher une main de départ, mélangez les cartes au deck à la place et permettez au joueur de continuer à déclarer des mulligans avec les cartes qu'il lui reste.

Un joueur fait une erreur de jeu non mentionnée plus haut.

Cela représentera la plupart des erreurs des joueurs, et généralement la solution la moins perturbante est de laisser le jeu tel qu'il est après avoir corrigé tout ce qui est présentement illégal, comme une Aura enchantant un permanent illégal. Si un joueur a oublié de piocher ou de défausser des cartes, demandez-lui de le faire maintenant. Sinon, si l'erreur a été remarquée rapidement, et que revenir en arrière est relativement facile, vous pouvez annuler toutes les actions jusqu'à revenir au moment où l'action illégale a été commise. Cela peut inclure de renvoyer des cartes au hasard depuis la main vers la bibliothèque pour annuler des pioches (mais attention à ne pas mélanger la bibliothèque si vous faites ça !), de dégager des permanents et d'annuler une attaque. Les retours en arrière peuvent fortement perturber la partie si de nombreuses décisions ont été prises ou que des informations cachées ont été révélées après que l'erreur a été commise, donc attention à ne pas trop vous emballer !

Un joueur a des cartes illégales, un nombre insuffisant de cartes ou des cartes d'un autre joueur dans son deck ou sa réserve.

Retirez toutes les cartes qui ne devraient pas être dans le deck, remettez toutes celles qui devraient l'être, puis, si le deck comporte moins de cartes que le minimum autorisé du format, ajoutez des terrains de base au choix du joueur. Toutes les cartes qui sont ajoutées au deck doivent être mélangées directement dans la bibliothèque. Si l'erreur a été découverte lors d'une pioche, demandez au joueur de finir la pioche une fois le deck corrigé et mélangé. Encouragez les joueurs à compter leur deck et à présenter leur réserve (face cachée) à leur adversaire avant de commencer un match afin d'éviter cette erreur.

COMPORTEMENTS INDÉSIRABLES

- Mélanger de façon inadéquate.
- Prendre un temps déraisonnable pour jouer ou sideboarder.
- Demander ou fournir un conseil stratégique pendant un match ou un draft.
- Être en retard (un joueur qui a plus de 10 minutes de retard a concédé le match ; il devrait être retiré du tournoi à la fin de la ronde s'il est toujours absent).
- Inciter un joueur à accepter ou proposer un résultat donné, utiliser des méthodes extérieures au jeu pour déterminer le résultat d'un match, ou parier sur un aspect quelconque du tournoi.

La priorité est d'éduquer les joueurs présentant ce genre de comportement. Il peut être utile de renforcer cette éducation par une pénalité plus sévère comme un Game Loss si le comportement du joueur ne change pas. Un joueur qui commet l'une de ces infractions de manière intentionnelle est un problème sérieux (voire plus bas)

Le REL Regular est pour beaucoup de joueurs leur première expérience d'un tournoi de Magic, donc promouvoir une atmosphère accueillante et inclusive est essentiel. Si un joueur a un comportement susceptible d'ennuyer les autres joueurs ou de les rendre inconfortables, nous devons l'éduquer sur ce point et lui demander d'arrêter immédiatement. S'il ne fait pas d'effort pour modifier son comportement, lui infliger un Game Loss peut lui faire comprendre le sérieux de la situation. Si cela ne suffit pas à changer son comportement, ou si un joueur est menaçant, agressif ou harcelant envers les autres joueurs, la situation devient un «Problème sérieux».

PROBLÈMES SÉRIEUX

Certains comportements ne sont pas tolérés quelles que soient les circonstances. L'éducation des joueurs est une priorité, avant et pendant les tournois, mais un joueur qui commet l'une des infractions de la liste suivante doit être exclu du tournoi, et si l'organisateur l'estime nécessaire, également expulsé du lieu du tournoi :

- Avoir un comportement violent, agressif, harcelant ou abusif (physique ou verbal).
- Ne pas suivre, de manière intentionnelle, les règles du jeu ou du tournoi, ou laisser intentionnellement son adversaire ne pas respecter ces mêmes règles pour en tirer un avantage. Mentir est également interdit, mais « Bluffer » à propos de cartes que l'adversaire ne peut normalement pas voir est autorisé.
- Voler (y compris remplacer une carte rare lors d'un draft par une autre de son classeur).

Retirer un joueur du tournoi de cette façon est appelé une disqualification, et nous devons toujours essayer de faire comprendre à nos joueurs pourquoi leurs actions ne sont pas acceptables. Expliquez également au joueur que même si votre décision est finale, le programme d'arbitrage aimerait tout de même entendre sa version de l'histoire. Vous pouvez prendre contact avec votre Coordinateur Régional, un arbitre de haut niveau ou votre représentant WPN pour qu'ils vous expliquent le processus de disqualification.

RESSOURCES

Vous avez des questions ? Essayez apps.magicjudges.org, ou si vous avez besoin d'une réponse immédiate, chat.magicjudges.org.

Les Magic Tournament Rules donnent plus d'information sur le fonctionnement des tournois dans tous les RELs et peuvent être trouvées à ces adresses:

<http://wpn.wizards.com/en/document/magic-gathering-tournament-rules> (anglais),
<https://blogs.magicjudges.org/rules/magic-the-gathering-tournament-rules-fr/>

Toutes les marques citées appartiennent à Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans les autres pays. ©2019 Wizards

Traduction : Florian Horn, Mikael Rabie

Ancien traducteurs : Ivan Morel, Camille Poquet, Alexis Rassel, Pierre Laquerre.