

## Судейство на Обычном УПП

Редакция 21 января 2019 года

Большинство игроков в **Магию (Magic™)** играют ради удовольствия и рассматривают турниры как дружескую встречу. Обычный уровень применения правил (УПП) поощряет доброжелательный настрой и дружеское состязание. Ваше поведение должно отражать это, неважно, играете ли вы, судите или и то, и другое. Приветствуется взаимная помощь игроков и судей в установленные моменты, например, во время составления колоды или между матчами. Судьи имеют последнее слово в спорах и разрешении вопросов по правилам, и мы должны быть максимально дипломатичны и беспристрастны.

Для многих игроков первое знакомство с турнирной магией происходит на обычном УПП, поэтому очень важно поддерживать доброжелательную и приветливую атмосферу. Игроку, чьи действия могут расстроить или доставить неудобства остальным, нужно немедленно об этом сказать и попросить перестать. Если они никак не стараются изменить свое поведение, наказание в виде Проигрыша игры поможет подчеркнуть серьезность проблемы. Если и после этого нежелательное поведение не прекратится, или же игрок угрожает, проявляет агрессию или пристает к другим игрокам, - такие ситуации относятся к Серьезным проблемам.

**Магия** - сложная игра. Хотя мы не можем помешать игрокам совершать ошибки, мы должны приложить все усилия, чтобы исправить ситуацию настолько справедливо, насколько возможно. Важно, чтобы игроки знали: если нужна помощь или что-то пошло не так, позвать судью - самое лучшее решение. При вынесении решений мы должны сосредоточиться на том, чтобы научить игроков и позволить игре продолжаться, а не беспокоиться о влиянии на игру. Вам следует вмешаться, если вы видите нарушения во время матча, в остальных случаях используйте свой здравый смысл. Например, вы можете вмешаться, когда видите, что игрок пропустил триггерную способность, в зависимости от того, какой тон вы хотите задать вашему турниру: в более непринужденной обстановке можно немного помочь игрокам, но от этого стоит воздержаться, если ваша игровая группа настроена соревновательно.

Отвечая на вопросы, дополнительно сверьтесь с правилами, если вы не уверены в своем ответе. Не забудьте добавить игрокам время для завершения матча, чтобы компенсировать время, потраченное на вынесение решения. Меры, рекомендованные в Руководстве по работе с нарушениями (IPG), разработаны для более серьезных мероприятий и не применяются на обычном УПП. Если игрок случайно нарушил правила, используйте описанные ниже варианты исправления и свой здравый смысл, чтобы вынести наилучшее возможное решение. Если вы чувствуете, что предложенный вариант решения плохо подходит к вашей конкретной ситуации и вы можете предложить более подходящий вариант, с которым согласны оба игрока, примените свой вариант решения. Обучение игроков стоит на первом месте; напомните игрокам играть внимательнее. Постарайтесь не быть слишком суровыми, чтобы сохранить веселую и непринужденную атмосферу. Если игрок продолжает повторять одну и ту же ошибку несмотря на многочисленные напоминания, вы можете предупредить его, что следующая такая ошибка будет наказана поражением. В идеале, эта крайняя мера не потребуется, однако знание о такой возможности должно заставить игрока исправить свое поведение. Осознанное нарушение правил является относится к Серьезным проблемам (см. ниже).

Если ваш турнир использует листы колод, предлагает существенный призовой фонд или в целом носит более соревновательный характер, может быть предпочтительнее проводить его на соревновательном, а не на обычном УПП. В этом случае необходимо использовать Руководство по работе с нарушениями (IPG) вместо текущего документа, поэтому постарайтесь ознакомиться с ним до того, как будете применять более высокий УПП.

## Распространенные ошибки

**Игрок забывает триггерную способность (такие способности содержат слова "когда", "каждый раз, когда" и "в начале" обычно в начале текста способности).**

Такая способность считается пропущенной, если игрок как-либо не показал свою осведомленность об этой способности в тот момент, когда она требует сделать выбор или оказывает видимое влияние на игровую ситуацию. Если способность содержит слово "может(е)", считается, что игрок решил не выполнять ее. В противном случае, поместите способность в стек, если только вы не считаете, что это окажет существенное негативное влияние на игру. Не помещайте его в стек, если значимые решения были приняты исходя из того, что эффект не произошел! В отличие от других нелегальных действий (на которые необходимо указывать), игроки могут выбирать, напоминать про пропущенные триггеры оппонентам или нет.

**Игрок увидел в колоде карту, которую не должен был видеть.**

Замешайте увиденную карту в неизвестную часть колоды. Если игроку известно положение каких-либо карт в колоде благодаря игровым эффектам, убедитесь, что эти карты остались на своих местах.

**Игрок случайно берет или имеет в руке больше карт, чем должен.**

Если все игроки знают, какие это карты, верните их на свои места. В противном случае, посчитайте, сколько было взято лишних карт, выберите случайно столько же карт из руки игрока и положите их на верх колоды. Не тасуйте колоду после этого! Если же лишние карты были взяты во время взятия стартовой руки, замешайте лишние карты в колоду, и игрок может продолжить брать муллиганы с оставшимися в руке картами.

**Игрок совершает игровую ошибку, не описанную выше.**

Этот пункт охватывает основную массу ошибок, совершаемых игроками. Обычно наилучшим вариантом будет оставить игру как есть, исправив все, что сейчас противоречит правилам (например, аура, неправильно прикрепленная к перманенту). Если в результате ошибки игрок забыл взять или сбросить карты, пусть он сделает это сейчас. Если ошибку удалось быстро обнаружить, и откат не представляет проблемы, вы можете вернуть игру к моменту совершения нелегального действия. Такой откат может включать возврат случайных карт из руки на верх колоды, чтобы отменить взятие карт (не мешайте колоду в этом случае), разворот перманентов и откат боя. Это может сильно помешать игре, если с момента совершения нелегального действия было принято много решений или была раскрыта скрытая информация, поэтому не переусердствуйте с откатами!

**В колоде игрока слишком мало карт, содержатся нелегальные карты или карты других игроков.**

Удалите из колоды все карты, которых там не должно быть, добавьте все карты, которые должны там быть. Затем, добавьте базовые земли по выбору игрока, если в колоде меньше карт, чем положено. Любые карты, добавленные в колоду, должны быть замешаны в колоду. Если ошибка была обнаружена во время взятия карт, позвольте игроку завершить взятие карт после того, как колода будет исправлена и перемешана. Посоветуйте игрокам пересчитывать колоду и представлять сайдборд (лицом вниз) оппонентам перед началом игры, чтобы избежать подобных ошибок.

## Примеры нежелательного поведения

- Недостаточно тщательная тасование колоды.
- Трата слишком большого количества времени на сайдборд или принятие игровых решений.
- Просьба или предоставление стратегических советов во время матча или драфта.
- Опоздание (игрок, который опаздывает к своему матчу на 10 или более минут, считается покинувшим турнир и должен быть дропнут в конце раунда, если будет отсутствовать).
- Определение результатов матча путём подкупа, неигровыми методами, или заключением пари по любой части турнира.

Приоритетом является воспитание игроков, которые демонстрируют подобное поведение. Может быть полезно закрепить урок Проигрышем партии в случае, если нежелательное поведение сохраняется. Осознанное проявление такого поведения является Серьезной проблемой.

## Серьезные проблемы

Некоторые действия нельзя допускать ни при каких обстоятельствах. Необходимо приложить все усилия, чтобы объяснить это игрокам до и во время мероприятия, однако любой игрок, ведущий себя подобным образом, должен быть удален из турнира, и, с согласия организатора, удален из помещения.

- Агрессивные, насильственные, оскорбительные действия и домогательства(физические или вербальные).
- Осознанное нарушение правил игры или турнира, позволение оппоненту нарушить правила игры или турнира, ложь, направленные на получение преимущества. "Блеф" относительно карт, которые оппонент не должен видеть, допускается.
- Воровство (сюда также относится замена карт, надрафченных игроком, на карты из обменника).

Удаление игроков из турнира таким образом называется дисквалификацией, и мы всегда должны постараться донести до игроков, почему их поведение недопустимо. Также сообщите игроку, что, хотя ваше решение является окончательным, Судейская программа хотела бы услышать его версию произошедшего. Вы можете связаться с вашим региональным координатором, судьей высокого уровня или представителем WPN, чтобы помочь вам с процедурой дисквалификации.

## Ресурсы:

Остались вопросы? Зайдите на [apps.magicjudges.org](http://apps.magicjudges.org), или, если вам нужен ответ прямо сейчас, попробуйте [chat.magicjudges.org](http://chat.magicjudges.org).

Турнирные Правила Магии содержат больше информации о том, как проводить турниры на любом УПП и могут быть найдены по адресу <http://wpn.wizards.com/en/document/magic-gathering-tournament-rules>.

Последняя версия перевода официальных документов на русский язык находится на сайте: <http://blogs.magicjudges.org/rscr/>

А также по адресу <http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/?lang=ru>

Все торговые знаки являются собственностью Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2019 Wizards.

---

Редактор: Лев Котляр

Автор перевода: Лев Котляр, Арман Габбасов.