Judge bei Regular Rules Enforcement Level (REL)

Aktualisiert am 21. Januar 2019

Die meisten Spieler spielen **Magic** zum Spaß und sehen ein Turnier als eine gesellige Veranstaltung. Regular Rules Enforcement Level fördert eine einladende Atmosphäre und zwanglosen Wettbewerb. Dein Auftreten sollte dies widerspiegeln, egal ob du mitspielst, das Turnier leitest oder beides tust. Spieler und Judges sind dazu angehalten sich gegebenenfalls gegenseitig zu helfen, zum Beispiel beim Deckbau und zwischen den Runden. Judges haben bei Fragen und Unstimmigkeiten das letzte Wort, wobei wir so objektiv und diplomatisch wie möglich sein sollten.

Viele Spieler sammeln bei Regular REL erste Erfahrungen im Magic-Turnierspiel, deswegen ist es wichtig, eine freundliche und inklusive Atmosphäre sicherzustellen. Sollte das Verhalten eines Spielers andere verärgern oder Unbehagen hevorrufen können, sollte dieser aufgeklärt und gebeten werden, sein Verhalten umgehend zu beenden. Beendet der Spieler sein Verhalten nicht, kann das Vergeben eines Game Loss die Ernsthaftigkeit des Sachverhalts untermauern. Falls dies das Verhalten nicht beendet, oder der Spieler anderen gegenüber bedrohend, aggressiv oder belästigend auftritt, gilt dies als Schwerwiegender Verstoß.

Magic ist ein kompliziertes Spiel. Wir können nicht verhindern, dass Spieler Fehler machen, sollten aber alles tun, um solche Situationen so fair wie möglich zu lösen. Es ist wichtig, den Spielern zu erklären, dass sie am besten immer einen Judge rufen sollen, wenn sie Hilfe brauchen oder etwas schief läuft. Unsere Lösungen sollten sich darauf konzentrieren, dass die Spieler über die Regeln aufgeklärt werden und das Spiel weiterläuft. Die eventuellen Auswirkungen auf das Spiel sind in dem Moment zweitrangig. Du solltest eingreifen, wenn du während einer Partie etwas Illegales bemerkst. Darüber hinaus hast du jedoch viel Ermessensspielraum. Ob (und wie oft) du beispielsweise eingreifst, wenn du siehst, dass ein Spieler eine ausgelöste Fähigkeit vergisst, hängt von deinem Turnier ab. In einer lockeren Umgebung kann zusätzliche Hilfestellung angebracht sein, während in einer wettbewerbsorientierteren Spielergruppe dies weniger der Fall sein kann.

Bis du dir bei der Antwort einer Frage nicht sicher, prüfe nochmal die Regeln. Denk daran den Spielern als Ausgleich für die Zeit deiner Entscheidung entsprechend Extrazeit für ihr Match zu geben. Die Maßnahmen aus dem Magic Leitfaden zur Behandlung von Regelverstößen (Magic Infraction Procedure Guide , IPG) sind für strengere Umgebungen gedacht und gelten **nicht** für Regular REL. Falls ein Spieler unabsichtlich eine Regel verletzt, wende die passende der unten beschriebenen Maßnahmen und deinen gesunden Menschenverstand an, um die bestmögliche Entscheidung zu treffen. Falls du denkst, dass die vorgeschlagenen Maßnahmen für deine konkrete Situation nicht anwendbar sind, kannst du einen besseren Vorschlag machen, der umgesetzt wird, wenn beide Spieler einverstanden sind. Das Weiterbilden der Spieler hat oberste Priorität. Erinnere die Spieler immer dran, aufmerksamer zu spielen. Sei dabei nicht zu streng, da dein Turnier entspannt und spaßig bleiben soll. Falls ein Spieler trotz mehrfacher Ermahnung denselben Fehler immer wieder begeht, solltest du deutlich machen, dass weitere Verstöße dieser Art zu einem Game Loss (Partieverlust) führen. Dieser Schritt wird hoffentlich nicht nötig sein, da bereits die Androhung den Spieler dazu bringen sollte, sein Verhalten zu bessern. Wissentlich gegen eine Regel zu verstoßen gilt als Schwerwiegender Verstoß (siehe unten).

Falls dein Turnier Decklisten benötigt, hohe Preise ausgibt oder anderweitig eher wettbewerbsorientiert ausgerichtet ist, kannst du es auch unter Competitive REL abhalten. Dabei wird statt diesem Dokument der vollständige Magic Leitfaden zur Behandlung von Regelverstößen (MIPG) benötigt. Mach dich also mit ihm vertraut, bevor du es mit einem höheren REL versuchst.

Häufig auftretende Fehler

Ein Spieler vergisst eine ausgelöste Fähigkeit (solche benutzen die Worte “Wenn”, “Immer wenn”, „zu Beginn“ oder “am Ende” innerhalb der Fähigkeit).

Eine ausgelöste Fähigkeit gilt als vergessen, falls der Spieler sie nicht zu dem Zeitpunkt anzeigt, zu dem für sie eine Entscheidung getroffen werden muss oder sie einen sichtbaren Effekt auf das Spiel hat. Falls die Fähigkeit die Worte „kannst du“ enthält, gehe davon aus, dass der Spieler entschieden hat, sie nicht zu nutzen. Andernfalls legst du die Fähigkeit auf den Stapel, es sei denn du denkst, dass dies für das laufende Spiel zu störend ist. Lege sie nicht auf den Stapel, falls schon signifikante Entscheidungen auf der Basis getroffen wurden, dass die Fähigkeit nicht passiert ist! Anders als andere illegale Aktionen (welche immer angezeigt werden müssen), dürfen die Spieler entscheiden, ob die die vergessenen ausgelösten Fähigkeiten ihrer Gegner anzeigen, oder nicht.

Ein Spieler sieht eine Karte einer Bibliothek, die er nicht hätte sehen sollen

Mische die gesehene Karte in den unbekannten Teil der Bibliothek. Falls irgendein Spieler die Position einer Karte in der Bibliothek aus legalem Grund kennt, achte darauf, dass die Karte an der Position bleibt.

Ein Spieler zieht versehentlich mehr Karten, als er sollte

Falls alle Spieler die Identität der zusätzlichen Karte oder Karten kannten, lege sie an den entsprechenden Ort zurück. Finde andernfalls heraus, wie viele Karten zu viel gezogen wurden, und lege entsprechend viele zufällig bestimmte Karten aus der Hand des Spielers oben auf seine Bibliothek. Mische danach nicht die Bibliothek! Falls zu viele Karten auf die Starthand gezogen wurden, mische die überzähligen Karten stattdessen in die Bibliothek und der Spieler darf ab hier weitere Mulligans nehmen.

Ein Spieler macht einen Spielfehler, der oben nicht beschrieben ist

Dies wird die meisten Spielfehler betreffen und in der Regel ist die am wenigsten störende Option, alles so zu lassen, wie es ist. Behebe alles, was momentan illegal ist (z.B. eine Aura, die eine illegale bleibende Karte verzaubert). Falls der Fehler mit einschließt, dass ein Spieler vergessen hat Karten zu ziehen oder abzuwerfen, lass sie dies sofort nachholen. Ansonsten, falls der Fehler früh genug entdeckt wurde, und ein Zurückdrehen relativ einfach ist, kannst du **alle** Aktionen bis zum Fehler rückgängig machen. Dies kann auch das Zurücklegen von zufälligen Karten aus der Hand auf die Bibliothek beinhalten, um das Ziehen von Karten rückgängig zu machen (die Bibliothek wird dabei nicht gemischt), das Enttappen bleibender Karten und das Zurücknehmen der Kampfphase. Dies kann sehr störend sein, falls seit dem Fehler viele Entscheidungen getroffen wurden oder verdeckte Informationen offenbart wurden. Treibe es nicht zu weit damit!

Ein Spieler hat illegale, zu wenige, oder die Karten eines anderen Spielers in seinem Deck

Entferne alle Karten, die nicht im Deck sein sollten, und nimm alle Karten rein, die es sollten. Füge dann nach Wahl des Spielers so viele Standardländer hinzu, falls das Deck für das Format zu wenige Karten enthält. Alle Karten, die ins Deck kommen, sollten direkt in die Bibliothek des Spielers gemischt werden. Falls der Fehler während eines Ziehen-Effekts bemerkt wurde, wird dieser abgehandelt, nachdem das Deck korrigiert und gemischt wurde. Ermuntere die Spieler dazu, vor einer Partie ihr Deck zu zählen und ihren Gegnern ihr Sideboard (verdeckt) zu präsentieren, um diese Fehler zu vermeiden.

Allgemein unerwünschtes Verhalten

- Unzureichendes Mischen.
- Unangemessen viel Zeit zum Sideboarden oder für eine Spielentscheidung nutzen.
- Während eines Matches oder eines Drafts strategische Hilfestellung geben oder danach fragen.
- Zuspätkommen (Ist ein Spieler mehr als 10 Minuten zu spät zu einem Match gilt dies als Aufgabe und der Spieler scheidet aus dem Turnier aus, wenn er sich bis zum Ende der Runde nicht zurückmeldet)
- Das Bestimmen eines Matchergebnisses durch Anreize, Nötigung oder Methoden außerhalb der Spiel- und Turnierregeln, sowie das Wetten auf irgendeinen Teil des Turniers.

Es ist immer oberste Priorität denjenigen Spielern, die sich so verhalten, zu erläutern, warum dies nicht erwünscht ist. Manchmal kann es sinnvoll sein, die Erläuterung mit einem Game Loss zu untermauern, sollte das Verhalten fortgeführt werden. Solches Verhalten wissentlich zu begehen gilt als Schwerwiegender Verstoß.

Schwerwiegende Verstöße

Einige Verhaltensweisen werden unter keinen Umständen toleriert. Die Bemühungen sollten dahin gehen, dass die Spieler vor und während eines Turniers über die Regeln aufgeklärt werden und dazulernen, sollte jedoch ein Spieler folgenden Handlungen begehen, wird er aus dem Turnier **ausgeschlossen** und, nach Ermessen des Veranstalters, der Räumlichkeiten verwiesen:

- Aggressives, gewalttätiges, belästigendes oder beleidigendes Verhalten (physisch oder verbal).
- Wissentliches Verletzen der Spiel- oder Turnierregeln, sowie das Zulassen desselbigen bei einem Gegner, oder Lügen, um einen Vorteil zu erhalten. Das „Bluffen“ über Karten, die der Gegner normalerweise nicht sehen kann, ist erlaubt.
- Diebstahl (einschließlich das Austauschen einer seltenen Karte im Draft mit einer aus dem Tauschordner).

Einen Spieler auf diese Art aus dem Turnier auszuschließen wird *Disqualifikation* genannt. Wir müssen immer versuchen, den Spielern nahezubringen, warum solche Verhaltensweisen nicht akzeptabel sind. Informiere die Spieler auch darüber, dass das Judge Program gerne ihre Seite der Geschichte hören möchte, auch wenn deine Entscheidung endgültig ist. Du kannst deinen Regionalkoordiantor, einen Judge mit Level 3 oder mehr, oder deinen WPN-Ansprechpartner kontaktieren, damit diese dich durch den Vorgang einer Disqualifikation führen.

Hilfsquellen

Hast du Fragen? Versuche es mit apps.magicjudges.org oder, falls du sofort eine Antwort benötigst, mit chat.magicjudges.org (beides in Englisch).

Die Magic Turnierregeln (Tournament Rules, MTR) enthalten mehr Informationen darüber, wie Turniere unabhängig vom REL veranstaltet werden, und befinden sich unter: http://wpn.wizards.com/en/document/magic-gathering-tournament-rules (in Englisch) und www.dcirules.org sowie http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/ (Übersetzungen).

Alle Marken sind das Eigentum von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2019 Wizards.