

Codice degli Arbitri di Magic

Magic Judge Code

Aggiornato al 19 Febbraio 2019

Contenuti

[Introduzione](#)

[Principi della Condotta Arbitrale](#)

[Fattori presi in Considerazione nel Gestire una Presunta Cattiva Condotta](#)

[Identificare la Cattiva Condotta](#)

[Risoluzione della Cattiva Condotta](#)

[Appendice A - Storico delle Revisioni](#)

Introduzione

I valori sui quali si fonda il Codice degli Arbitri di Magic ("Il Codice") sono dedizione, integrità, comunione, rispetto e affidabilità. Aiutare gli altri con rispetto, seguire le regole dei tornei e creare un ambiente accogliente per tutti, dove condividere la passione per il gioco di Magic, sono solo alcune delle possibili manifestazioni di questi valori.

Questi valori possono sovrapporsi e persino competere tra loro per priorità. Un dato elemento del Codice può essere giustificato da più di uno di questi valori. Questi necessitano a volte di essere messi sul piatto della bilancia contrapposti ad altri, ma rimangono comunque capisaldi del Judge Program.

Un arbitro è colui il quale detiene questi valori e sacrifica parte del proprio tempo per aiutare a gestire i tornei, fornire le applicazioni delle regole e risolvere dubbi e problemi della comunità. Dall'arbitro che risponde alle domande di regole del negozio dietro casa, al Capo Arbitro di un Pro Tour, tutti condividiamo l'obiettivo di rendere Magic divertente e fare in modo che i tornei si svolgano equamente.

Gli arbitri ricoprono ruoli particolari di fiducia ed autorità all'interno della comunità: facciamo applicare le regole, assegnamo penalità e squalifichiamo anche giocatori. La comunità si aspetta, giustamente, che gli arbitri agiscano in modo da dimostrare consapevolezza di tale posizione ed autorità. Per questo motivo, se viene scoperto che un arbitro è schedato per crimini sessuali, quell'arbitro non può rimanere nel Judge Program. Comunque, capiamo la necessità di dare a tutti una equa possibilità di presentare il loro caso quando delle circostanze eccezionali e significative hanno portato alla schedatura.

Tutti i casi devono essere presentati al Judge Conduct Committee ("JCC") e al Regional Coordinator responsabile. Nel caso di una decisione di "Nessuna Azione" da parte del JCC, l'arbitro in questione non viene assolto dalla responsabilità di attenersi a tutte le leggi locali applicabili e ai requisiti di Wizards of the Coast verso gli Organizzatori e i tornei WPN.

Questo documento aiuta gli arbitri a capire le loro responsabilità. Serve ad aiutare a definire cosa è accettabile e cosa non lo è. Il comportamento degli arbitri all'interno e nei confronti della comunità di Magic influisce sulla nostra abilità nell'agire come esperti fidati ai tornei, ma ci sono dei limiti a ciò che è di interesse per il Judge Program. È estraneo all'interesse del Judge Program gestire o limitare le vite private degli arbitri, in particolare nelle interazioni che non coinvolgono la comunità di Magic.

La partecipazione al Judge Program è volontaria o "a piacimento" da entrambe le parti: un arbitro può ritirarsi dal Judge Program in qualsiasi momento e il Judge

Program può scegliere di sospendere un arbitro, cambiare il livello di certificazione di un arbitro o persino decertificarlo se la sua condotta richiede rimedi di questo genere.

Il Judge Program investigherà e gestirà presunti episodi di Cattiva Condotta da parte di un qualsiasi membro. I modi in cui il Judge Program gestisce la Cattiva Condotta mirano a sostenere i suoi valori, ad assicurare esperienze sane e piacevoli di Magic e a preservare lo status del Judge Program agli occhi della comunità.

Principi della Condotta Arbitrale

Agli arbitri sono garantiti poteri addizionali per aiutarli a portare a termine i propri doveri nei confronti della comunità di Magic. La comunità investe gli arbitri di questi poteri con l'aspettativa che usino il loro status ed autorità equamente e con responsabilità.

Un arbitro deve usare il proprio status arbitrale o la propria autorità in maniera corretta.

Gli arbitri devono usare il proprio status ed autorità imparzialmente e seguendo le linee guida dettate dai documenti appropriati. Un arbitro deve trattare tutti i membri della comunità di Magic con equità e rispetto indipendentemente dalla reale o percepita razza, sesso, genere, espressione ed identità di genere, colore, religione, nazione di origine o orientamento sessuale. La reputazione di un membro della comunità, la sua fama, abilità o qualsiasi altro fattore simile non devono condizionare come un arbitro tratta quella persona. Un arbitro può esaminare le azioni di una persona con un passato di comportamento sospetto in maniera più attenta, ma non deve prendere una decisione prevenuta sul fatto che qualcuno stia o meno barando basandosi solo sulla reputazione.

Un arbitro non deve usare il suo status o autorità per trarne un guadagno personale inappropriato o in mala fede.

Gli arbitri devono servire la comunità di Magic. Ad un torneo gestito a REL Amatoriale, un arbitro non deve ingiustificatamente dare regole a proprio favore se si verifica un disaccordo durante un suo incontro. Un arbitro non deve penalizzare un giocatore per un disaccordo personale, né decidere di non penalizzare un giocatore in base ad un qualche legame personale. Gli arbitri non devono usare il loro status per guadagnare fiducia con l'intento di commettere una frode, né usare la loro possibilità di accedere ai mazzi dei giocatori o ai prodotti degli organizzatori del torneo per derubarli o commettere altri atti disonesti. Judges should never

inappropriately take advantage of the trust placed in them and should respect the boundaries and privacy of those around them. Gli arbitri non devono divulgare a fonti non autorizzate informazioni private di cui sono stati messi a conoscenza o a cui possano avere accesso senza l'esplicito permesso del proprietario delle informazioni.

Un arbitro deve creare un ambiente accogliente.

Gli arbitri hanno la stessa responsabilità di tutti i membri della comunità di Magic nell'evitare azioni che potrebbero ragionevolmente far sentire qualcuno perseguitato, aggredito, minacciato o molestato. Hanno anche la responsabilità aggiuntiva di agire positivamente nel creare un ambiente in cui questi comportamenti non siano accettati e tutti membri della comunità possano sentirsi i benvenuti. Gli arbitri non devono restare testimoni passivi di comportamenti che possono creare un cattivo ambiente. Gli arbitri non devono esprimersi in modo tale che gli altri membri della comunità possano sentirsi non al sicuro o riluttanti a partecipare a un torneo in cui è presente uno di questi arbitri.

Un arbitro deve assumersi la responsabilità della propria condotta e dell'uso del suo status ed autorità arbitrale.

Gli arbitri non devono tentare di impedire agli altri membri della comunità di Magic di fare rapporto sul loro comportamento. Non è tollerata alcun tipo di rappresaglia nei confronti di un rapporto di Cattiva Condotta. Gli arbitri non devono mai tentare di omettere o nascondere il processo di come fare rapporto sul loro comportamento a qualcuno che potrebbe volerlo utilizzare. Gli arbitri devono ammettere e accettare i propri errori ed essere onesti e diretti nella loro comunicazione.

Tutto ciò che viene considerato Cattiva Condotta per un giocatore è sempre considerato Cattiva Condotta per un arbitro.

Gli episodi di Cattiva Condotta che ricadono sotto Condotta Antisportiva - Maggiore o Barare secondo la Guida alle Procedure di Infrazione di Magic o che sono considerati Problemi Seri a REL Amatoriale, sono considerati Cattiva Condotta anche per gli arbitri. Problemi che conducono ad una sospensione da parte di Wizards of the Coast o del Player Investigations Committee porteranno almeno ad una sospensione di uguale durata dal Judge Program.

Fattori presi in Considerazione nel Gestire una Presunta Cattiva Condotta

Gli arbitri hanno la responsabilità di riflettere il meglio della comunità di Magic e i valori del Judge Program. Tuttavia, quando si considera una Cattiva Condotta, la natura della connessione tra il presunto comportamento e Magic è un elemento importante.

Un più alto livello di certificazione arbitrale corrisponde ad un incremento di fiducia e di status all'interno della comunità. Quindi, il livello di certificazione di un arbitro e il suo ruolo nel programma sono rilevanti ai fini delle investigazioni sulla Cattiva Condotta. Quando si considera la Cattiva Condotta, due cose hanno un'importanza maggiore: il grado di connessione tra la supposta Cattiva Condotta e Magic; e l'intenzionalità dietro il comportamento e/o le azioni avvenute.

Connessione a Magic

La connessione a Magic è il modo in cui viene determinato quanto strettamente la supposta Cattiva Condotta può essere correlata allo status di arbitro della persona. Per esempio, il comportamento pubblico di un Coordinatore Regionale, Coordinatore del Programma o Capo Arbitro di un Grand Prix è percepito dalla comunità come connesso a Magic e al Judge Program ad un grado caratteristicamente differente dagli altri arbitri del programma. Di conseguenza, gli arbitri in ruoli avanzati devono considerare la loro condotta pubblica come almeno parzialmente connessa in ogni momento.

Al fine di considerare una Cattiva Condotta, il comportamento è diviso in tre categorie di connessione a Magic:

- Comportamento che è direttamente connesso a Magic e all'arbitraggio;

- Comportamento che è parzialmente connesso a Magic e all'arbitraggio;
- Comportamento non connesso.

Ogni categoria è definita e spiegata qui sotto.

Direttamente Connesso

Questo include la condotta di un arbitro che sta agendo o chiaramente si presenta come un arbitro certificato.

Esempi di questo includono:

- Lavorare ad un torneo come arbitro, incluse le pause.
- Agire in qualsiasi modo indossando la tenuta arbitrale.
- Agire in qualsiasi modo mentre ci si presenta come arbitri. Questo include usare una foto di se stessi in camicia arbitrale come icona sui social media o manifestare il proprio status arbitrale con l'intento di guadagnare fiducia.
- Contribuire ad un sito internet ufficiale di discussione arbitrale, come JudgeApps o la pagina ufficiale di Facebook di Magic Judges.
- Contribuire ai preposti spazi digitali per arbitri come i canali di Facebook, Discord, Slack, o IRC.

La Cattiva Condotta mentre si indossa la tenuta arbitrale e/o si sta lavorando ad un torneo come arbitro, rientra nello scopo del Codice perché un arbitro in uniforme rappresenta direttamente il Judge Program e la comunità di Magic. I Post su siti ufficiali legati all'arbitraggio sono considerati per lo stesso motivo. Allo stesso modo, se un arbitro usa il suo status arbitrale per guadagnare fiducia, queste attività vengono considerate con gli stessi parametri. L'uniforme ed il logo arbitrale danno l'idea che il comportamento di un arbitro che li usa sia legato al Judge Program. Una Cattiva Condotta quando si agisce in questo ruolo può portare a sanzioni più severe di quanto possa avvenire in circostanze parzialmente connesse o disconnesse. La Cattiva Condotta quando si agisce in questo ruolo può portare a sanzioni più severe di quelle nei casi di parzialmente connesso o non connesso.

Parzialmente Connesso

Questo include la condotta di un arbitro che è ad un torneo di Magic in un ruolo non arbitrale, un arbitro che si rivolge ad un pubblico che è principalmente focalizzato su Magic, un arbitro che è o sta parlando ad una persona fortemente associata con Magic e/o con l'arbitraggio.

Esempi di questo includono:

- Giocare o partecipare ad un torneo di Magic in un ruolo non arbitrale
- Giocare, scambiare o interagire con gli altri su Magic Online

- Pubblicare su un sito o un social media non ufficiale di Magic
- Partecipare ad un evento sociale organizzato durante un torneo di Magic

Quando c'è una connessione a magic, la Cattiva Condotta ha il potenziale di riflettersi negativamente sul Judge Program ed i suoi membri. Il comportamento di un arbitro può influenzare la presenza e il livello di fiducia che il Judge Program ha in quell'arbitro. Una Cattiva Condotta in questa area non sempre si riflette sul resto del Judge Program e su Magic, ma può danneggiare la visione della comunità di un arbitro e il livello di fiducia che questa ripone in quella persona.

Non Connesso

Se la sola connessione a Magic e/o all'arbitraggio in caso di presunta Cattiva Condotta è il fatto che la persona coinvolta sia un arbitro di Magic certificato, allora questa presunta Cattiva Condotta non riguarda il Judge Program. Tuttavia, casi di presunta Cattiva Condotta molto seria possono rappresentare circostanze eccezionali e significative che giustifichino l'essere considerate dal Judge Program.

Intenzionalità

Il JCC utilizza la vasta esperienza e i diversi background culturali dei suoi membri per interpretare le azioni degli arbitri risultanti da tutte le dichiarazioni e le prove raccolte durante l'indagine per determinare una misura dell'intenzionalità. Il "perché" delle nostre azioni conta tanto quanto il "cosa" delle nostre azioni. Non vengono forniti esempi per queste categorizzazioni.

La determinazione dell'intenzionalità si basa principalmente su due elementi:

- Se l'arbitro era a conoscenza che le proprie azioni violavano il Codice
- Se le azioni fanno parte di uno schema di comportamento

Il JCC usa le seguenti categorie di intenzionalità e conoscenza per standardizzare le risoluzioni:

- Se il JCC crede che l'arbitro non fosse a conoscenza che il suo comportamento violava il Codice, allora la categoria appropriata è **Ignaro**.
- Se il JCC crede che l'arbitro sapesse o ragionevolmente avrebbe dovuto sapere, ma non c'è uno schema di comportamento e l'arbitro non ha consapevolmente eseguito azioni per evitare di essere scoperto, allora la categoria appropriata è **Opportunistico**.
- Se il JCC crede che l'arbitro sapesse e c'è uno schema di comportamento, oppure ha pianificato il comportamento, ovvero ha consapevolmente eseguito azioni per evitare di essere scoperto, allora la categoria appropriata è **Premeditato**.

Ignaro

Escludendo specifiche circostanze eccezionali, il comportamento ignaro non viene punito duramente. Il JCC non vuole penalizzare un arbitro che era completamente all'oscuro che quello che ha fatto era contro il Codice.

Opportunistico

Il JCC riconosce che gli arbitri possano avere reazioni istintive che li portano ad azioni che violano il Codice. Se un arbitro fa un errore di valutazione, allora il JCC può scusare il comportamento fino a una certa gravità, che dipende dalla violazione commessa.

Premeditato

Contrariamente alle prime due categorie, il JCC non sarà indulgente in alcun modo nei casi che coinvolgono un comportamento premeditato.

Un arbitro ritenuto responsabile di Cattiva Condotta premeditata sarà penalizzato più duramente che negli altri casi. Specialmente in questa categoria, vengono considerate tutte le circostanze specifiche per assicurare la risoluzione più accurata possibile. Non è mai accettabile agire deliberatamente per fare del male ad un altro arbitro o ad un membro della comunità di Magic, e tali azioni saranno punite severamente.

Identificare la Cattiva Condotta

La Judge Conduct Committee esiste per decidere quando la condotta di un arbitro rappresenta un problema e come questo possa essere risolto dal punto di vista del Judge Program. È composta da arbitri di Livello 3, selezionati dai Coordinatori del Programma e dai Coordinatori Regionali con una cadenza periodica tramite un processo di selezione.

I membri del JCC raccolgono informazioni su di un caso, incluse le dichiarazioni dell'arbitro in questione. L'arbitro in questione può poi indicare un altro arbitro che può acconsentire ad agire come Communication Facilitator (CF) nei confronti del JCC. Lo scopo del CF è di aiutare a facilitare la comunicazione, estinguere il potenziale senso di intimidazione proveniente dal JCC ed assicurare che l'esaminando non si senta isolato durante il processo. Il CF non è un testimone della difesa. Le comunicazioni con un arbitro accusato di Cattiva Condotta e con arbitri che possano essere a conoscenza di elementi rilevanti per il JCC avverranno tramite l'indirizzo e-mail fornito dall'arbitro su JudgeApps salvo che non sia specificato diversamente. I membri del JCC non possono agire come CF.

Dopo che le informazioni necessarie sono state raccolte e valutate, i membri del JCC possono esprimere una raccomandazione sul come il caso debba essere risolto. In questa raccomandazione, i membri del JCC valutano se l'arbitro accusato sia responsabile della presunta Cattiva Condotta, analizzando le specifiche circostanze del caso, incluso il grado di connessione a Magic, e altri fattori che ritengono pertinenti. Il Coordinatori Regionali e i Coordinatori del Programma sono resi partecipi di queste decisioni prima che vengano applicate.

Il JCC ha la responsabilità di assicurare che chi segnala un problema e l'arbitro che è il soggetto di questa segnalazione siano tenuti informati sul passo successivo nell'indagine e quando ci si aspetta che il processo venga completato.

Il JCC usa un documento che dettaglia i processi e le soluzioni raccomandate per uno svariato numero di possibili circostanze di Cattiva Condotta. Tuttavia, per evitare che qualcuno possa voler aggirare il sistema, il documento è mantenuto privato.

Una lista di arbitri sospesi o decertificati è disponibile solo al JCC, ai Coordinatori Regionali e ai Coordinatori del Programma. Ciascuno di questi arbitri può comunicare con gli individui interessati, riguardo allo status degli arbitri sospesi qualora lo ritenga necessario.

Segnalare un Sospetto di Cattiva Condotta

Un sospetto di Cattiva Condotta deve essere segnalato al Coordinatore Regionale dell'arbitro in questione o inoltrato tramite il modulo di feedback degli Arbitri di Magic, che prevede la possibilità di rimanere anonimi.

È possibile contattare il Coordinatore Regionale qui:

<http://blogs.magicjudges.org/contact/contact-a-regional-coordinator/>,

e accedere al modulo di feedback qui: <http://feedback.magicjudges.org>.

Una sospetta Cattiva Condotta può anche essere sottoposta a qualsiasi arbitro con un ruolo avanzato o ad un membro del JCC, che sottoporrà a sua volta il caso al JCC stesso.

Una sospetta Cattiva Condotta che avviene durante un torneo deve essere riferita all'organizzatore del torneo in aggiunta ai canali disponibili per raggiungere il JCC.

Sia chiaro che il Judge Program ed i processi qui descritti non si sostituiscono all'applicazione della legge. Una Cattiva Condotta grave comprendente un sospetto o potenziale atto criminale deve essere segnalata alle autorità competenti.

Tipi di Cattiva Condotta

La Cattiva Condotta è suddivisa nei tipi qui listati per aiutare gli arbitri a capire le aspettative del Judge Program e il genere di comportamento che sarà valutato dal JCC. Queste descrizioni aiutano anche il JCC ad assicurare che simili incidenti abbiano una giusta e coerente soluzione. Ruling errati o altri errori avvenuti in tutta onestà non sono considerati Cattiva Condotta.

Attenzione: questa non è una lista esaustiva

Violare l'Integrità di un Torneo

Un arbitro commette un atto di malizia o di disonestà che compromette l'integrità del torneo. Questo avviene quando un arbitro ottiene un vantaggio da un conflitto di interessi relativo alla posizione ed autorità di cui gode grazie al suo status. Questo avviene inoltre quando un arbitro viene registrato come ufficiale di gara ad un torneo senza essere presente.

Le penalità associate a questa Cattiva Condotta proteggono l'integrità dei tornei sanzionati.

Esempi:

- Un arbitro cambia intenzionalmente i pairings di un turno di un torneo per far sì che i propri amici non giochino l'uno contro l'altro fino alla parte finale del torneo.
- Un arbitro dà ad un giocatore accesso in modo improprio alla lista del mazzo del suo avversario in quanto questi è un suo amico.

- Un arbitro, sapendo di non essere fisicamente presente ad un torneo, chiede all'organizzatore di registrarlo in staff così da completare i requisiti richiesti per mantenere la certificazione.

Rappresentare in modo errato lo Status di Arbitro

Questo può avvenire quando qualcuno si presenta come un arbitro certificato di Magic per guadagnare un profitto o per evitare una possibile penalità. Chiunque menta sull'essere un arbitro certificato manca delle qualità necessarie di onestà ed affidabilità per essere un vero arbitro.

Esempi:

- Un giocatore crede erroneamente di essere un arbitro mal interpretando il risultato di un esame sostenuto per diventarlo.
- Un arbitro sostiene di essere di un livello più alto di quanto sia in modo da impressionare o guadagnare il favore dell'organizzatore di un torneo.
- Un giocatore dichiara di essere un arbitro per soddisfare i requisiti di sanzionamento o di invio di un torneo, oppure per guadagnare una posizione o la fiducia della comunità.

Significativa mancanza di Diplomazia

Agli arbitri viene richiesto di dimostrare un'appropriata diplomazia con giocatori, spettatori, altri arbitri ed organizzatori.

Una significativa mancanza di diplomazia avviene quando un arbitro non riesce a mostrare un'appropriata diplomazia in modo specifico e significativo nei confronti di un giocatore, spettatore, arbitro od organizzatore. Il risultato della mancanza sarà spesso un visibile e distruttivo incremento di un disaccordo o la fine di un rapporto di lavoro, con un impatto sull'immagine del Judge Program.

Una significativa mancanza di diplomazia può anche avvenire quando un arbitro si comporta in modo tale da creare disturbi emotivi, angoscia o altri danni non fisici ad un'altra persona. Questo include anche la violazione della privacy. Un comportamento ripetitivo e persistente di questo tipo viene invece considerato molestia. Le minacce di violenza fisica sono invece considerate aggressione.

Questo include ogni forma di ritorsione contro chiunque abbia denunciato o si creda abbia fatto presente episodi di Cattiva Condotta. I membri della comunità devono essere in grado di indicare una Cattiva Condotta senza paura di possibili ritorsioni.

Questo non include comportamenti irritanti, non amichevoli o antisociali, soprattutto sui social media.

Esempi:

- Un arbitro prende parte ad una disputa animata con un collega, urlando tra i tavoli di un torneo.
- In una conversazione con un organizzatore del torneo, un arbitro usa un linguaggio razzista nel tentativo di essere divertente.

- Un arbitro ricerca specificatamente un giocatore ad un evento ed insulta la sua espressione di genere.

Molestia

La molestia è l'atto di continue e sistematiche azioni indesiderate e provocatorie di una persona o un gruppo, includendo, ma non limitandosi a, minacce, pretese, intimidazioni e coercizioni.

La molestia, sessuale o di qualsiasi tipo, non è un comportamento accettabile per nessun arbitro. Ogni accusa di molestie sarà gestita con cura e rispetto verso la vittima.

Esempi:

- Un arbitro chiede ad un altro arbitro un appuntamento mentre bevono qualcosa insieme dopo il torneo, gli viene data una risposta negativa e non lascia subito perdere la questione.
- Un arbitro inizia ad interessarsi romanticamente ad un candidato di cui è il mentore, la cosa non viene corrisposta ed usa il suo status di mentore come pretesto per continuare a fare stalking sul candidato.

Abuso di Fiducia / Abuso del Ruolo nel Programma

Ad un arbitro può essere affidato l'accesso a informazioni private e sensibili sul programma, altri arbitri o giocatori. A volte gli può essere affidato del materiale di proprietà del programma. Violare questa fiducia ha un impatto sull'immagine dell'intera comunità arbitrale e deve essere scoraggiato.

Questo include situazioni il cui un arbitro intenzionalmente ottiene informazioni di cui non ha diritto per guadagnare un vantaggio personale.

Esempi:

- Un arbitro si offre di nominare qualcuno per l'Exemplar Program in cambio di denaro.
- Un arbitro che è responsabile di una conferenza mente sul numero di partecipanti per poter tenere le foil in eccesso.
- Un arbitro intenzionalmente distrugge dei documenti condivisi relativi a un progetto perché è in disaccordo con un altro membro del progetto.
- Un arbitro intenzionalmente fornisce ad un candidato per la certificazione le risposte alle domande di un esame.
- Un arbitro cerca in modo inappropriato le risposte alle domande di un esame che deve sostenere.

Aggressione

Un arbitro danneggia o minaccia di danneggiare fisicamente un'altra persona. Questo è totalmente inaccettabile e deve essere severamente punito. Se il comportamento in questione è atto a prevenire danni fisici ad un arbitro od altri, il JCC ne terrà di conto.

Esempi:

- Un arbitro cerca di metter termine ad una rissa ma finisce per prenderne attivamente parte.
- Un arbitro prende a pugni un giocatore dopo essere stato provocato con un insulto.
- Un arbitro organizza un incontro con l'intento di aggredire sessualmente la persona che ha intenzione di incontrare.

Scommesse e Corruzione

Un arbitro scommette su qualcosa legato ad un torneo, chiede una tangente, accetta una tangente o ignora atti di corruzione invece di applicare correttamente il regolamento.

Scommettere su Magic è inaccettabile. Accettare, richiedere o ignorare una proposta di corruzione danneggia l'integrità del Judge Program.

Esempi:

- Un arbitro richiede un pagamento da un giocatore per ignorare un'infrazione che avrebbe altrimenti portato il giocatore ad essere squalificato.
- Un arbitro piazza una scommessa su di un amico che deve fare "top 8" ad un torneo.

Furto

Un arbitro ruba materiale di proprietà di un giocatore, un altro arbitro, un negozio o un organizzatore. I ladri non possono essere tollerati in alcun modo nel Judge Program.

Esempi:

- Un arbitro ruba una delle bustine residue da un draft.
- Un arbitro prende del prodotto dal negozio dove sta arbitrando, senza il permesso dal gestore.

Risoluzione della Cattiva Condotta

Qui sotto è possibile trovare i metodi risolutivi in ordine di severità dal più basso al più alto. Potrebbero esserci ulteriori comunicazioni, rimedi o condizioni associate alla risoluzione a seconda delle circostanze di ogni caso specifico. Le risoluzioni sono basate su delle linee guida definite in un protocollo che prende in considerazione il tipo di Cattiva Condotta, la connessione a Magic e il tipo di intenzionalità determinato.

Nessuna Azione

Se un caso è stato sottoposto all'attenzione del JCC e il JCC ha trovato inutile dare penalità, allora sarà spedita una lettera all'arbitro per informarlo che il caso è risolto e nessuna azione verrà intrapresa.

Lettera di Avvertimento

Lo scopo della lettera di avvertimento è di identificare il comportamento problematico all'arbitro avvisato. Questa inoltre incoraggia un cambiamento nel comportamento dell'arbitro come condizione per continuare a far parte del Judge Program.

Sospensione

Le sospensioni sono la risoluzione più complessa. Una sospensione porta ad un periodo di separazione dal Judge Program, inteso come opportunità per riflettere e cambiare comportamento. Serve per notificare il comportamento problematico all'arbitro sospeso e ne incoraggia il cambiamento come condizione per il ricongiungimento col Judge Program. Una sospensione è anche un'affermazione della serietà con cui il Judge Program si avvicina ai comportamenti problematici.

Gli arbitri sospesi devono evitare di agire come arbitri o presentare se stessi come tali. Non possono partecipare ad alcun torneo sanzionato DCI o WPN come arbitri. Non possono partecipare alle Conferenze arbitrali.

I profili di JudgeApps degli arbitri sospesi rimangono attivi. Comunque, un arbitro sospeso non deve partecipare alle discussioni sui forum dedicati agli arbitri certificati, se non limitandosi alla sola lettura. Gli arbitri sospesi non devono rimuoversi dai gruppi esterni a JudgeApps o ai forum limitati agli arbitri certificati. Comunque, gli individui predisposti alla tutela di questi gruppi potranno rimuovere gli arbitri sospesi a loro discrezione.

La sospensione non implica limiti ad accedere al JudgeApps. Un arbitro sospeso può ancora inviare review, fare esami di pratica ed utilizzare gli altri strumenti di JudgeApps. Un arbitro sospeso è invitato a completare le review in corso quando la sospensione ha avuto inizio. Un arbitro sospeso deve cedere i candidati alla

certificazione o per l'avanzamento che sta seguendo ad un altro arbitro per assicurare la continuità del mentoring ed evitare ritardi inutili.

Un arbitro sospeso non deve partecipare attivamente ai progetti arbitrali in corso, in particolare in un ruolo di leadership. Comunque, il Leader di un progetto specifico può far rimanere un arbitro sospeso come partecipante al progetto per assicurarne la continuità quando la sospensione avrà termine. La decisione di acconsentire ad un arbitro sospeso di tornare a partecipare o a condurre un progetto, spetta al Leader del progetto specifico. Nel raro caso in cui sia il Leader del progetto ad essere sospeso, la leadership deve essere immediatamente passata al Leader di copertura (Backup Leader).

Un arbitro sospeso non può partecipare all'Exemplar Program inviando Recognition. Le Recognition inviate dall'arbitro sospeso mentre è in questa condizione, non saranno pubblicate e non ci saranno spedizioni associate ad esse. Le Recognition di un arbitro sospeso o inviate mentre l'arbitro è sospeso e le Recognition inviate prima della sospensione potranno portare a spedizioni a discrezione dell'Exemplar Program.

Gli organizzatori di tornei che hanno scelto un arbitro sospeso tramite JudgeApps saranno avvisati della sospensione. Questi organizzatori decidono autonomamente chi inserire nello staff del torneo. Comunque, un arbitro sospeso che agisce come arbitro ad un evento sarà considerato come se stesse ignorando la sospensione.

Retrocessione

La retrocessione può avvenire quando le azioni di un arbitro non sono consone al proprio livello, o nel caso in cui il prestigio, l'autorità o la responsabilità associati al livello dell'arbitro siano un fattore importante della Cattiva Condotta. Questa penalità è principalmente utilizzata per negare ad un arbitro determinati privilegi associati con il proprio livello di certificazione.

Una retrocessione può essere imposta in concomitanza con una sospensione. Per gli arbitri di Livello 1 non c'è differenza tra la retrocessione e la decertificazione.

Decertificazione

La decertificazione è usata nei casi in cui il JCC creda che l'arbitro non debba più far parte del Judge Program. Questa è la penalità più severa a disposizione del JCC e non viene presa alla leggera.

Come rimedio addizionale, il JCC può escludere l'arbitro dal completamento di un processo di certificazione futura.

Risoluzioni e Ruoli Avanzati

I Ruoli Avanzati sono posizioni speciali all'interno del programma che sono considerate di uno standard più elevato. Un arbitro che è stato sospeso non potrà fare domanda per un Ruolo Avanzato per un periodo di due anni dopo la fine della sospensione. Un arbitro in un Ruolo Avanzato che viene sospeso, retrocesso, o decertificato perde immediatamente il Ruolo Avanzato.

A questo proposito, i Ruoli Avanzati sono:

- I Capi Arbitri dei GP; i GPHJ Lead
- I Coordinatori Regionali; l'RC Lead
- I membri del JCC; il JCC Lead
- I Coordinatori del Programma.

Appelli

Se un arbitro lo desidera, può appellarsi alla decisione presa dal JCC rivolgendosi ai Coordinatori del Programma entro 7 giorni dalla notifica della risoluzione del suo caso. L'arbitro deve fornire informazioni aggiuntive non precedentemente incluse nell'indagine oppure una spiegazione del perché le informazioni precedentemente fornite sono state interpretate in modo errato.

I Coordinatori del Programma non sono obbligati ad accettare una richiesta di appello, e la conclusione di default è che la decisione del JCC rimane valida. Come parte di questo processo di appello, è anche possibile che una sospensione diventi più lunga come risultato di indagini aggiuntive. Durante un appello, i Coordinatori del Programma avranno accesso ai documenti rilevanti del caso, incluse tutte le dichiarazioni fornite e tutte le discussioni del JCC sul caso.

Appendice A - Storico delle Revisioni

Change February 2019

- Corrected formatting and grammatical errors
- Clarity fixes (consistent references to "JCC")
- Moved description of the usage of intent to determine a resolution from "Intent" section to "Resolving Misconduct" section
- Removed references to Regional Coordinator Advisory Committee (RCAC)
- Added: JCC members may not serve as Communications Facilitators.
- Added language to "Abuse of Trust / Abuse of Program Role" regarding intentionally obtaining secret information, such as judge test answers, for personal advantage.
- Updated "Appeals" section with new appeals process
- Updated name of "Impersonating a Judge" to "Misrepresenting Judge Status"
- Updated documentation regarding Advanced Roles

Changes October 2018

- Corrected grammatical and spelling errors
- Removed references to outdated judge information pages and tools (example: Judge Center, and Rules Advisor Exam)
- Added “Considerations Taken in Dealing with Alleged Misconduct” section
- Added “Appeals” section
- Advocate role changed to better reflect intention of the role, Communications Facilitator (references to Advocate remain in the revisions section)
- Organization of paragraphs in document moved around to create better flow
- Added policy if suspended a judge cannot apply for Advanced Roles for 2 years.
- Added that PCs, at their sole discretion, can take up a submitted appeal.

Changes February 2018

- Typo and clarity fixes.
- Added that registered sex offenders are allowed to appeal a resolution as does any other judge.

Changes January 2018

- Added “Abuse of Trust / Abuse of Program Role”
- Changed the philosophy of “A judge should not use their judge status or authority for undue personal gain or malicious intent.”
- Added: Explicitly stating that registered sex offenders are not allowed to be members of the judge program

Changes April-May 2016

- References to Level 4 and 5 removed, other edits related to NNWO.

Changes December 24, 2015

- Added reference to WotC potentially taking lead on serious and exceptional cases.
- Added specific reference to WotC in addition to PIC potentially suspending a player who is also a judge.
- Specified preferred method of communication with judge and advocate is JudgeApps e-mail addresses.
- Added language to Significant Diplomacy Failure to stress that we’re really not monitoring Facebook, and the issue should be specific rather than generally being unfriendly and antisocial.
- Added clarification on suspension, with specific references to conferences and Exemplar.
- Added RCs to list of folks who have input in the Committee composition.
- Added detail to advocate role, in addition to removing L3 requirement. L3s remain “recommended” but in practice, L2s have been fine as advocates where the judge in question feels more comfortable with them.
- Minor typo fixes. Structure and page numbering fix, split former “Appendix A” into relevant sections, no longer an appendix.

Changes January 1, 2015:

- Typo and clarity fixes
- Document structure, table of contents, font, page numbers, division into sections and appendices
- Added reporting section to administrative guidelines
- Explicit inclusion of statement from judge in question, option of requesting an advocate, and communication expectations
- Reordered types of misconduct for better continuity in severity
- Renamed, broadened, and clarified “DCI Number Fraud or Improper Registration” to “Violating Event Integrity”
- Clarified the second example under “Wagering and Bribery”

Changes December 1, 2014

- Initial Version.

Ultimo aggiornamento Wizards: 19 Febbraio 2019

Ultimo aggiornamento traduzione italiana: Marzo 2019

Traduzione a cura di Sandro Manfredini.

Traduzione iniziale di Giulio Tedeschi.

(per commenti e segnalazione errori, scrivici dal sito www.italianmagicjudges.net)