MAGIC LEITFADEN ZUR BEHANDLUNG VON REGELVERSTÖßEN

(Magic Infraction Procedure Guide)
Gültig ab 3. Mai 2019

EINLEITUNG

Der **Magic™** Leitfaden zur Behandlung von Regelverstößen (Infraction Procedure Guide, IPG) stellt für Magic Judges einen Katalog von angemessenen Penaltys und Vorgehensweisen dar, um die während eines Turniers auf Competitive oder Professional REL auftretenden Regelverstöße zu behandeln und erklärt die ihrer Anwendung zugrunde liegende Philosophie. Er soll Spieler vor potentiellem Fehlverhalten bewahren und die Integrität des Turniers schützen. Verstöße gegen die Regeln werden üblicherweise mit einem Penalty geahndet, sonst sind diese nicht durchsetzbar. Turniere auf Regular REL verwenden das Dokument "Judge bei Regular REL" (Judging at Regular REL, JAR).

AUFBAU DIESES DOKUMENTS

Dieses Dokument besteht aus zwei Hauptteilen: Allgemeine Definitionen und Philosophien (Abschnitt 1) und Regelverstöße (Abschnitte 2-4). Regelverstöße werden in allgemeine Kategorien (Game Play Errors, Tournament Errors, Unsporting Conduct) und Unterkategorien für spezielle Verstöße eingeteilt.

Eine nähere Erläuterung der Begriffe in diesem Dokument finden sich in den **Magic**-Turnierregeln (**Magic** Tournament Rules, MTR).

Dieses Dokument wird in mehreren Sprachen veröffentlicht. Sollte es einen Unterschied zwischen der englischen und einer nicht-englischen Version dieses Dokuments geben, so müssen sich die Turnierteilnehmer an die englische Version des Dokuments halten, um Streitfälle zur Interpretation dieses Leitfadens auszuräumen.

Dieses Dokument wird regelmäßig aktualisiert. Die aktuellste Version dieses Dokuments kann unter http://wpn.wizards.com/en/document/magic-infraction-procedure-guide (in Englisch) und www.dcrirules.org sowie http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/ (Übersetzungen) heruntergeladen werden.

INHALT

Einleitung ... 1
Aufbau dieses Dokuments ... 1
Inhalt ... 2
1. Allgemeine Philosophie ... 3
1.1. Definition der Penaltys ... 4
1.2. Vergabe von Penaltys ... 5
1.3. Eine Bibliothek in eine zufällige Reihenfolge bringen ... 6
1.4. Zurückdrehen ... 6
1.5. Kartensätze ... 7
2. Game Play Errors / Spielverlaufsfehler ... 8
2.1. Game Play Error — Missed Trigger (Ausgelöste Fähigkeit vergessen) ... 8
2.2. Game Play Error — Looking at Extra Cards (Einblick in zusätzliche Karten) ... 11
2.3. Game Play Error — Hidden Card Error (Fehler mit verdeckten Karten) ... 11
2.4. Game Play Error — Mulligan Procedure Error (Mulligan-Verfahrensfehler) ... 14
2.5. Game Play Error — Game Rule Violation (Spielregelverstoß) ... 14
2.6. Game Play Error — Failure to Maintain Game State (Zulassen eines fehlerhaften Spielzustands) ... 16
3. Tournament Errors / Turnierfehler ... 17
3.1. Tournament Error — Tardiness (Unpünktlichkeit) ... 17
3.2. Tournament Error — Outside Assistance (Hilfe von Außen) ... 18
3.3. Tournament Error — Slow Play (Langsames Spielen) ... 19
3.4. Tournament Error — Decklist Problem (Decklistenproblem) ... 19
3.5. Tournament Error — Deck Problem (Deck-Problem) ... 21
3.6. Tournament Error — Limited Procedure Violation (Limited-Verfahrensfehler) ... 22
3.7. Tournament Error — Communication Policy Violation (Missachtung der Kommunikationsregeln) ... 23
3.8. Tournament Error — Marked Cards (Markierte Karten) ... 24
3.9. Tournament Error — Insufficient Shuffling (Unzureichendes Mischen) ... 25
4. Unsporting Conduct / Unsportliches Verhalten ... 26
4.1. Unsporting Conduct — Minor (Geringfügige Unsportlichkeit) ... 26
4.2. Unsporting Conduct — Major (Grobe Unsportlichkeit) ... 27
4.3. Unsporting Conduct — Improperly Determining a Winner (Unzulässiges Bestimmen eines Gewinners) ... 28
4.4. Unsporting Conduct — Bribery and Wagering (Bestechung und Wetten) ... 28
4.5. Unsporting Conduct — Aggressive Behavior (Aggressives Verhalten) ... 29
4.6. Unsporting Conduct — Theft of Tournament Material (Diebstahl von Turniermaterial) ... 29
4.7. Unsporting Conduct — Stalling (Zeitspiel) ... 30
4.8. Unsporting Conduct — Cheating (Betrug) ... 30
Anhang A — Penaltys Kurzübersicht ... 32
Anhang B — Änderungen gegenüber früheren Versionen ... 33

1. ALLGEMEINE PHILOSOPHIE

Bei Turnieren sind Judges die unparteiische Instanz, welche die Regeln und die zu Grunde liegenden Prinzipien durchsetzt. In laufende Partien sollten Judges nicht eingreifen, es sei denn sie glauben, ein Regelverstoß ist passiert, ein Spieler hat ein Anliegen oder eine Frage, oder der Judge möchte verhindern, dass eine Situation eskaliert. Insbesondere verhindern Judges nicht, dass in den Partien Fehler auftreten, sondern behandeln Fehler, nachdem sie passiert sind und bestrafen jene, die gegen Regeln oder Prinzipien verstoßen. Außerdem fördern sie Fair Play und Sportsgeist durch gutes Beispiel und Diplomatie. Ein Judge darf einschreiten, um Fehler außerhalb von Partien zu verhindern oder ihnen vorzubeugen. Kenntnisse über die Vergangenheit eines Spielers oder über sein Können haben keinen Einfluss auf den Verstoß, können aber bei einer etwaigen Untersuchung berücksichtigt werden.

Der Zweck eines Penaltys ist es, den Spieler aufzuklären, damit er ähnliche Fehler in Zukunft nicht mehr macht. Dies geschieht durch eine Erläuterung, auf welche Weise gegen die Regeln oder Prinzipien verstoßen wurde, und einem Penalty, um der Belehrung Nachdruck zu verleihen. Penaltys dienen außerdem zur Abschreckung und Aufklärung aller anderen Spieler des Turniers und werden dazu verwendet, das Verhalten eines Spielers über einen langen Zeitraum hinweg im Auge zu behalten.

Wenn ein geringfügiger Regelverstoß von den Spielern in gegenseitigem Einverständnis korrigiert wird, braucht der Judge nicht einzugreifen. Wenn die Spieler auf eine Art und Weise spielen, die für beide eindeutig ist, aber einen Beobachter verwirren könnte, sollten die Judges die Spieler anweisen die Situation klarzustellen. Dies gilt aber nicht als Regelverstoß und zieht keinen Penalty nach sich. In diesen beiden Fällen sollte der Judge dafür sorgen, dass die Partie normal fortgeführt wird. Schwerwiegendere Vergehen werden behandelt, indem zunächst der Regelverstoß ermittelt wird, um dann mit den entsprechenden Maßnahmen fortzufahren.

Nur der Head Judge ist autorisiert Penaltys zu vergeben, die von diesem Leitfaden abweichen. Der Head Judge darf von den in diesem Dokument beschriebenen Vorgehensweisen nicht abweichen, außer unter erheblichen und außerordentlichen Umständen, oder wenn auf eine Situation keine der in diesem Leitfaden aufgeführten Philosophien als Leitlinie anwendbar sind. Erhebliche und außerordentliche Umstände sind selten – ein Tisch stürzt um, eine Boosterpackung enthält Karten aus einer falschen Erweiterung, usw. Der Rules Enforcement Level, die aktuelle Runde des Turniers, das Alter oder die Erfahrung eines Spielers, der Wunsch, einen Spieler zu belehren sowie der Level des Judges sind KEINE außerordentlichen Umstände. Sollte ein Judge das Gefühl haben, dass eine Abweichung angebracht wäre, dann muss er sich mit dem Head Judge absprechen.

Judges sind auch nur Menschen und machen Fehler. Wenn ein Judge einen Fehler macht, sollte er sich den Fehler eingestehen, sich bei den Spielern entschuldigen und, wenn es dafür nicht zu spät ist, den Fehler beheben. Falls ein Mitglied der Turnierleitung einem Spieler falsche Informationen gibt, die dazu führen, dass der Spieler einen Regelverstoß begeht, kann der Head Judge den Penalty herunterstufen. Fragt beispielsweise ein Spieler einen Judge, ob eine Karte in einem bestimmten Format legal ist und ist dann das Deck des Spielers wegen dieser irrtümlichen Auskunft illegal, bereinigt der Head Judge den Decklisten-Fehler wie sonst auch, aber er kann wegen des direkten Fehlers des Judges den Penalty von Game Loss auf Warning herunterstufen. Falls ein Spieler eindeutig aufgrund fehlerhafter Information eines Judges handelt, kann der

Head Judge die Partie bis zum Punkt der Aktion zurückdrehen, auch wenn die Aktion nicht zu einen Regelverstoß geführt hat.

1.1. Definition der Penaltys

Warning (Verwarnung)

Ein Warning wird in einer Situation vergeben, für die mehr als ein kurzer Moment nötig ist, um die entsprechenden Korrekturmaßnahmen anzuwenden. Der Zweck eines Warnings ist, den beteiligten Judges und Spielern deutlich zu machen, dass ein Problem aufgetreten ist, und um den Verstoß dauerhaft festzuhalten. Hat das Einschreiten des Judges länger als eine Minute gedauert sollte Extrazeit vergeben werden.

Game Loss (Partieverlust)

Ein Game Loss beendet die laufende Partie sofort. Der Spieler, der den Verstoß begangen hat, verliert die Partie in Bezug auf die Matchwertung. Falls es in diesem Match eine weitere Partie gibt, dann wählt der Spieler, der das Game Loss erhalten hat, ob er die nächste Partie beginnt oder zieht. Wird ein Game Loss vor Beginn des Matches vergeben, so darf keiner der Spieler für die erste tatsächlich gespielte Partie des Matches sein Sideboard benutzen (wenn in dem Turnier Sideboards benutzt werden).

Game Losses werden sofort angewendet, wenn die Partie noch läuft, oder für die nächste Partie des Spielers vergeben, falls nicht, es sei denn, es ist etwas anderes angegeben. Würde ein Spieler zwei Game Losses zum selben Zeitpunkt erhalten, so erhält er nur eines. Falls beide Spieler gleichzeitig ein Game Loss erhalten, werden diese normal erfasst, haben aber keinen Einfluss auf das Matchergebnis.

Match Loss (Matchverlust)

Ein Match Loss ist ein schwerwiegender Penalty, der normalerweise dann vergeben wird, wenn das Match an sich kompromittiert ist.

Match Losses werden in jenem Match vergeben, in dem das Vergehen begangen wurde, außer das Match des Zuwiderhandelnden wurde bereits beendet. In diesem Fall wird der Penalty auf das nächste Match dieses Spielers angewendet.

Disqualifikation

Eine Disqualifikation wird bei Vergehen vergeben, welche die Integrität eines Turniers als Ganzes beeinträchtigen, oder bei grob unsportlichem Verhalten.

Die Person, die disqualifiziert wird, muss nicht unbedingt als Spieler am Turnier teilnehmen. Es kann sich hierbei auch um einen Zuschauer oder einen anderen Anwesenden handeln. In diesem Fall muss diese Person im Wizards Event Reporter („WER“) dem Turnier hinzugefügt werden, damit sie disqualifiziert und der DCI gemeldet werden kann.

Eine Disqualifikation kann ohne Beweise vorgenommen werden, solange der Head Judge ausreichend Grund zur Annahme hat, dass die Integrität des Turniers Schaden genommen hat. Dieser Umstand sollte im Bericht des Head Judges erwähnt werden.

Wird dieser Penalty vergeben, verliert der Spieler das aktuelle Match und scheidet aus dem Turnier aus. Hat ein Spieler zu diesem Zeitpunkt bereits Preise erhalten, kann er diese Preise behalten, aber er bekommt keine zusätzlichen Preise oder Auszeichnungen, auf die er sonst eventuell Anspruch hätte. Ein disqualifizierter Spieler erhält für das Turnier keine Planeswalkerpunkte.

Wird ein Spieler während eines Turniers disqualifiziert, wird er komplett aus dem Turnier entfernt und taucht auch nicht mehr in der Turnierplatzierung auf. Das bedeutet, dass alle anderen Spieler des Turniers einen Platz aufrücken und auch Anspruch auf alle Preise haben, die ihrer neuen Platzierung entsprechen. Wird die Disqualifikation nach einem Cut vergeben, dann tritt kein weiterer Spieler an den Platz des disqualifizierten Spielers, obwohl er in der Turnierplatzierung aufrückt. Falls beispielsweise ein Spieler in der Viertelfinalrunde eines **Magic** Tabletop Mythic Qualifier disqualifiziert wird, rückt der vormals Neuntplatzierte zwar an den achten Platz in der Rangliste, wird aber nicht in die nach dem K.O.-System ausgespielte Top8 aufgenommen.

Mehr Informationen über das Vorgehen bei einer Disqualifikation gibt es unter:
http://blogs.magicjudges.org/o/disqualification-process/

1.2. Vergabe von Penaltys

Jeder Penalty wird mit dem Turnierbericht weitergeleitet, damit ein entsprechender dauerhafter Eintrag in der DCI Penaltydatenbank aufgenommen werden kann. Außerdem sollten Game Losses und schwerwiegendere Penaltys dem Head Judge gemeldet werden. Es wird empfohlen, dass nur der Head Judge solche Penaltys vergibt (mit Ausnahme von Tardiness (3.1) und Decklist Problem (3.4)).

Man muss nicht am Turnier teilnehmen, um ein Penalty zu erhalten. Diese Richtlinien zielen zwar in erster Linie auf Spieler ab, gelten jedoch gleichermaßen für alle anderen Personen am Veranstaltungsort, wie Zuschauer, Turnierleitung und Judges. Jede Person kann für die Vergabe eines Penaltys dem Turnier hinzugefügt (und aus diesem auch wieder ausgeschieden) werden. Ein Penalty wird auch dann vergeben, wenn ein Spieler aus dem Turnier aussteigt, bevor sich der Penalty auswirken würde.

Jedes Mal, wenn ein Penalty vergeben wird, muss der Judge den beteiligten Spielern den Regelverstoß, das Vorgehen zum Bereinigen der Situation und den Penalty erklären. Sollte der Head Judge vom Leitfaden zur Behandlung von Regelverstößen abweichen, dann sollte dieser den Standard-Penalty und den Grund für seine Abweichung erläutern.

Manche Verstöße benötigen, abgesehen von einem Penalty, noch weitere Maßnahmen zur Bereinigung des Fehlers. Diese Maßnahmen sind fest definiert, um die Offiziellen vor Anschuldigungen wie Unfairness, Befangenheit oder Bevorzugung zu schützen. Sobald ein Judge eine Entscheidung trifft, die im Einklang mit diesem Leitfaden ist, überträgt sich eine Anschuldigung wegen Unfairness vom Judge auf die zu Grunde liegenden Turnierprinzipien. Abweichungen von diesem Leitfaden könnten Anschuldigungen gegen den Judge zur Folge haben, sowohl von den beteiligten Spielern als auch von Personen, die aus dritter Hand davon erfahren. Die entsprechenden Maßnahmen sind unabhängig von der betroffenen Partie, der spezifischen Spielsituation und dem Spieler, der aus dem Penalty und der Maßnahme einen strategischen Vorteil erhält. Auch wenn es manchmal verlockend erscheint, eine Spielsituation

zu "reparieren", sollte dies nicht getan werden, da die Gefahr besteht, ein subtiles Detail zu übersehen oder einen Spieler zu bevorteilen, wenn auch unbeabsichtigt.

Führt ein Fehler zu mehreren zusammenhängenden Vergehen, wird nur das Vergehen eingetragen, das den schwersten Penalty nach sich zieht.

1.3. Eine Bibliothek in eine zufällige Reihenfolge bringen

Für einige Vergehen in diesem Dokument wird als Maßnahme der Teil einer Bibliothek gemischt, der sich in zufälliger Reihenfolge befindet. Dazu muss zuerst festgestellt werden, ob Teile der Bibliothek nicht in einer zufälligen Reihenfolge sind. Manchmal sind Karten oben oder unter der Bibliothek durch Manipulation bekannt. Diese Karten müssen vor dem Mischen vom Rest der Bibliothek separiert werden. Um dies zu überprüfen, werden beide Spieler befragt und der Friedhof, das Exil und das Spielfeld nach Karten durchsucht, die einem Spieler Kenntnis über die Position von Karten in einer Bibliothek gegeben haben könnten (wie zum Beispiel die Karte Gedankenwirbel oder Karten mit der Hellsicht-Mechanik). Nach dem Mischen werden die Karten, deren Position bekannt ist, wieder an die entsprechende Stelle in der Bibliothek zurückgelegt.

Wenn ein Judge ein Deck als Teil einer Maßnahme mischt, gilt dies nicht als Mischen-Effekt für die Partie.

1.4. Zurückdrehen

Einige in diesem Dokument beschriebene Vergehen erlauben es dem Judge über ein mögliches Zurückdrehen nachzudenken. Aufgrund der Menge der Informationen, die die Spieler möglicherweise erhalten und damit ihre Spielweise beeinflussen könnten, wird das Zurückdrehen als letzte Möglichkeit betrachtet und nur angewendet, wenn das Belassen der Spielsituation eine erheblich schlechtere Lösung wäre. Gutes Zurückdrehen würde in einer Spielsituation resultieren, bei der die erhaltenen Informationen keinen Unterschied machen und die Spielzüge dieselben bleiben (mit Ausnahme des Fehlers, der korrigiert wurde). Das bedeutet, dass das Zurückdrehen auf Situationen mit möglichst kleinen Entscheidungsbäumen beschränkt werden sollte.

Nur der Head Judge kann das Zurückdrehen autorisieren. Auf größeren Turnieren können sie diese Befugnis auch den Teamleitern erteilen.

Um das Zurückdrehen durchzuführen, muss jede einzelne Aktion seit dem Fehler rückgängig gemacht werden, beginnend mit der Letzten und von dort aus rückwärts arbeitend. Jede Aktion muss rückgängig gemacht werden; die Reihenfolge darf nicht verändert und kein Teil darf ausgelassen werden. Falls die Identität einer Karte in einer rückgängig zu machenden Aktion für einen Spieler unbekannt ist (meist, weil eine Karte gezogen wurde), wird eine der möglichen Karten zufällig ausgewählt. Muss eine Aktion zurückgedreht werden, bei der ein Spieler die Identität von Karten an bestimmten Stellen in der Bibliothek erfährt, werden diese Karten in den zufälligen Teil der Bibliothek gemischt, es sei denn, die Karten wurden danach gezogen. Wurden Karten als Teil des Zurückdrehens in die Bibliothek zurückgelegt, sollten diese nicht mit gemischt werden, falls deren Identität nur einem Spieler regelkonform bekannt ist.

Das Zurückdrehen von Situationen mit zufälligen und/oder unbekannten Elementen sollte mit äußerster Vorsicht behandelt werden, besonders wenn sie eine Situation erzeugen oder auch nur erzeugen könnten, in der ein Spieler andere Karten erhält, als er eigentlich hätte haben sollen. Zum Beispiel sollte das Zurücklegen von Karten in die Bibliothek eines Spielers, der die Fähigkeit hat seine Bibliothek zu mischen, vermieden werden, außer es handelt sich um eine äußerst außergewöhnliche Situation.

Einige Maßnahmen beschreiben, dass ein „Einfaches Zurückdrehen“ durchgeführt werden kann. Das heißt, dass nur die letzte abgeschlossene (oder gerade laufende) Aktion rückgängig gemacht wird. Das einfache Zurückdrehen wird manchmal genutzt um einen anderen Teil der vorgesehenen Maßnahme zu vereinfachen. Ein einfaches Zurückdrehen sollte keine zufälligen Elemente beinhalten.

1.5. Kartensätze

Einige Vergehen in diesem Dokument beziehen sich auf „Kartensätze“. Ein Kartensatz ist eine physisch eindeutige Gruppe von Karten, die von einer Spielregel oder einem Effekt definiert wird. Er kann alle Karten einer spezifischen Zone beinhalten oder auch nur ein Teil einer Zone sein. Ein Kartensatz kann auch nur eine einzelne Karte enthalten.

Karten werden solange als Teil eines Kartensatzes betrachtet, bis sie zu einem anderen Kartensatz wechseln. Es gibt keinen Zustand dazwischen. Wurde eine Karte noch nicht aufgedeckt, bleibt sie Teil des vorherigen Kartensatzes (außer der neue Kartensatz ist ebenfalls verdeckt).

2. GAME PLAY ERRORS / SPIELVERLAUFSFEHLER

Game Play Errors werden durch inkorrektes oder ungenaues Spielen verursacht, welches in einem Verstoß gegen das ausführliche **Magic**-Regelwerk **(**Comprehensive Rules) resultiert. Es ist unmöglich, alle Vergehen aufzulisten, die sich dieser Kategorie zuordnen lassen. Der nachfolgende Leitfaden ist dazu da, den Judges einen Rahmen zu geben, wie Game Play Errors zu behandeln sind.

Bei den meisten Game Play Errors wird davon ausgegangen, dass sie unabsichtlich begangen wurden. Glaubt der Judge, dass der Verstoß absichtlich begangen wurde, sollte er zunächst überprüfen, ob es sich um Unsporting Conduct — Cheating handelt.

Mit der Ausnahme von Game Play Error — Failure to Maintain Game State, welcher nie hochgestuft wird, wird das dritte und jedes weitere Penalty für einen Game Play Error in derselben Kategorie zu einem Game Loss hochgestuft. Bei mehrtägigen Turnieren wird die Anzahl der Penaltys dieser Verstöße am Ende eines Tages zurückgesetzt.

2.1. Game Play Error — Missed Trigger (Ausgelöste Fähigkeit vergessen) **Kein Penalty**

Definition

Eine ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, aber der Spieler, der die ausgelöste Fähigkeit kontrolliert, zeigt nicht, dass er sich der ausgelösten Fähigkeit bewusst ist, wenn sie zum ersten Mal einen sichtbaren Einfluss auf das Spielgeschehen hätte.

Der Zeitpunkt, zu dem der Spieler zeigen muss, dass er sich der Fähigkeit bewusst ist, hängt davon ab, wie die ausgelöste Fähigkeit das Spielgeschehen beeinflussen würde.

- **Eine ausgelöste Fähigkeit, für die ihr Beherrscher Ziele (außer „einen Gegner deiner Wahl“), Modi, oder andere Entscheidungen treffen muss, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird:** Der Beherrscher muss diese Entscheidungen ankündigen, bevor er das nächste Mal Priorität abgibt.
- **Eine ausgelöste Fähigkeit, die den sichtbaren Spielzustand (inklusive des Lebenspunktestands) verändert oder bei ihrer Verrechnung bestimmte Entscheidungen verlangt:** Der Beherrscher muss die entsprechenden Aktionen durchführen oder die ausgelöste Fähigkeit bestätigen, bevor er andere Spielaktionen durchführt, die nur nach dem Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit durchgeführt werden können (wie das Wirken einer Hexerei oder das Durchführen einer Aktion im nächsten Segment oder in der nächsten Phase). Beachte, dass das Passen der Priorität, das Wirken eines Spontanzaubers oder das Aktivieren einer Fähigkeit nicht unbedingt bedeutet, dass die ausgelöste Fähigkeit vergessen wurde, weil sie sich immer noch auf dem Stapel befinden könnte.
- **Eine ausgelöste Fähigkeit, die die Regeln des Spiels verändert:** Der Beherrscher muss die ausgelöste Fähigkeit anzeigen oder seinen Gegner unterbrechen, falls dieser versucht eine daraus resultierende illegale Aktion durchzuführen.
- **Eine ausgelöste Fähigkeit, die den Spielzustand nicht sichtbar verändert:** Sobald sie zum ersten Mal einen sichtbaren Effekt hat, muss ihr Beherrscher die Veränderung entsprechend deutlich machen.

Falls eine der oben genannten Forderungen erfüllt wurde, werden weitere Probleme als Game Play Error — Game Rule Violation betrachtet.

Bewirkt eine ausgelöste Fähigkeit nichts anderes, außer eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit zu erzeugen, wird diese automatisch verrechnet, ohne dass sie einer Bestätigung bedarf. Dass sich der Spieler der verzögert-ausgelösten Fähigkeit bewusst ist, muss er zum entsprechenden Zeitpunkt anzeigen. Bewirkt eine ausgelöste Fähigkeit nichts anderes, als eine oder mehrere Kopien eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit zu erzeugen (wie Sturm oder Chiffrieren), wird diese automatisch verrechnet, aber der Spieler muss die Existenz der daraus resultierenden Objekte nach den oben beschriebenen Maßstäben deutlich machen (auch wenn es sich bei den Objekten nicht um ausgelöste Fähigkeiten handeln sollte).

Beinhaltet eine Fähigkeit eine Aktion gefolgt von einem „Wenn du dies tust“ in derselben Fähigkeit so gilt die Fähigkeit mit der Ansage der Aktion als kommuniziert. Dies ist üblicherweise bei der Aktion Erschöpfen und vergleichbaren Fähigkeiten der Fall.

Falls eine ausgelöste Fähigkeit keinen Einfluss auf das Spielgeschehen hätte, ist es kein Regelverstoß diese nicht anzuzeigen. Sollte beispielsweise ein Spieler keine Kreaturen kontrollieren, muss dieser eine ausgelöste Fähigkeit, die ihn anweist eine Kreatur zu opfern, nicht anzeigen. Genauso gilt für eine optionale ausgelöste Fähigkeit ohne sichtbaren Effekt: Bestätigt ein Spieler eine solche Fähigkeit, wird angenommen, dass sich der Spieler entschieden hat, die Option zu nutzen, falls der Gegner nicht darauf reagiert.

Judges greifen bei einem Missed Trigger nicht ein, außer sie haben die Absicht ein Warning zu vergeben oder den Verdacht, dass der Beherrscher seine ausgelösten Fähigkeiten absichtlich „vergisst“.

Kontrolliert ein Spieler einen anderen Spieler, ist dieser für dessen ausgelöste Fähigkeiten verantwortlich, zusätzlich zu seinen eigenen.

Beispiele

A. Ein Ritter der Ehrlosigkeit (eine 2/1 Kreatur mit Edelmut) greift alleine an. Sein Beherrscher sagt „Du bekommst zwei Schaden.“
B. Eine Spielerin vergisst, die letzte Zeitmarke von einer ausgesetzten Karte zu entfernen und zieht eine Karte in ihrem Ziehsegment.
C. Ein Spieler wirkt einen Manischen Vandalen und vergisst seine ausgelöste Fähigkeit, indem er kein Ziel für diese bestimmt. Er merkt dies erst, nachdem er einen anderen Zauberspruch gewirkt hat.
D. Eine Spielerin vergisst, den Engel-Kreaturenspielstein ihres Geist von Sankt Traft am Ende des Kampfes ins Exil zu schicken. Sie bemerkt den Fehler beim Blocker deklarieren im nächsten Zug.

Philosophie

Ausgelöste Fähigkeiten kommen häufig vor und sind unsichtbar. Daher sollten die Spieler nicht allzu hart dafür bestraft werden, wenn sie eine davon vergessen. Es wird von den Spielern erwartet, dass sie an ihre eigenen ausgelösten Fähigkeiten denken. Absichtliches „Vergessen“ eigener ausgelösten Fähigkeiten kann Unsporting Conduct — Cheating sein. (Es sei denn, sie hat

keinen Einfluss auf das Spielgeschehen, wie oben beschrieben.) Auch wenn ein Gegner beim Anzeigen oder bei der Verrechnung der Fähigkeit mit einbezogen wird, ist der Beherrscher der Fähigkeit allein dafür verantwortlich, dass sein Gegner die entsprechenden Entscheidungen trifft und die entsprechenden Aktionen durchführt. Ein Gegner ist nicht dazu verpflichtet, ausgelöste Fähigkeiten anzuzeigen, die er nicht kontrolliert. Er darf dies aber tun, falls er möchte.

Es wird davon ausgegangen, dass an alle ausgelösten Fähigkeiten gedacht wurde, solange nichts auf das Gegenteil hindeutet und ihr Einfluss auf den Spielzustand nicht sofort sichtbar ist. Der Vorteil des Gegners ist, dass dieser nicht auf die ausgelöste Fähigkeit aufmerksam machen muss, obwohl dies nicht heißt, dass er dafür sorgen kann, dass sie vergessen wird. Falls ein Gegner Informationen über das exakte Timing der ausgelösten Fähigkeit benötigt, oder Details über die Objekte braucht, die von der verrechneten ausgelösten Fähigkeit betroffen werden, kann es sein, dass der Spieler die Existenz der ausgelösten Fähigkeit aufzeigen muss, bevor ihr Beherrscher dies tut. Wenn ein Spieler eine Aktion ausführt, die legal oder illegal sein kann, je nachdem ob eine vom Gegner nicht kommunizierte ausgelöste Fähigkeit vergessen wurde, gilt dies nicht als Regelverstoß. Entweder führt er seine Aktion erfolgreich aus, womit bestätigt wird, dass die ausgelöste Fähigkeit vergessen wurde, oder die Aktion wird rückgängig gemacht.

Kein Spieler kann durch Spielaktionen oder anderweitiges vorschnelles Vorantreiben der Partie dafür sorgen, dass eine vom Gegner kontrollierte ausgelöste Fähigkeit vergessen wird. Wenn der Beherrscher der ausgelösten Fähigkeit diese während eines gegnerischen Zuges anzeigt, bevor er eine aktive Rolle spielt (wie zum Beispiel durch Ausführen einer Aktion oder durch das ausdrückliche Abgeben der Priorität), gilt die ausgelöste Fähigkeit nicht als vergessen. Die Regeln für ungenaue Spielabfolgen (Out-of-Order Sequencing MTR, Abschnitt 4.3) können in diesem Fall ebenso Anwendung finden. Im Besonderen weil sie sich auf das Durchführen von Aktionen oder das Verrechnen von Objekten auf dem Stapel in nicht regelgerechter Reihenfolge beziehen.

Zusätzliche Maßnahmen

Falls die ausgelöste Fähigkeit ein Kommt-ins-Spiel-Auslöser einer Aura ist, die nur die verzauberte bleibende Karte betrifft und eine sichtbare Änderung dieser bleibenden Karte bewirkt, verrechne die Fähigkeit unmittelbar.

Falls die ausgelöste Fähigkeit eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit ist, die einen Zonenwechsel oder die Erzeugung eines Spielsteins wieder rückgängig macht, welcher oder welche von dem Zauberspruch oder der Fähigkeit bewirkt wurde, der oder die auch die verzögert-ausgelöste Fähigkeit erzeugt hat, entscheidet der Gegner, ob die Fähigkeit verrechnet wird, falls das nächste Mal ein Spieler Priorität erhalten würde oder falls ein Spieler zu Beginn der nächsten Phase Priorität erhalten würde.

Für alle anderen ausgelösten Fähigkeiten gilt, falls die ausgelöste Fähigkeit vor der gleichen Phase des letzten Zuges vergessen wurde, werden die Spieler angewiesen weiterzuspielen. Das gleiche gilt, falls die ausgelöste Fähigkeit einen Effekt erzeugt hat, dessen Dauer abgelaufen ist.

Falls die ausgelöste Fähigkeit durch den vorangegangenen Absatz nicht abgedeckt ist, darf der Gegner entscheiden, ob die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird. Falls das passiert, wird die Fähigkeit, falls möglich, an der entsprechenden Stelle im Stapel eingefügt oder unter den Stapel gelegt. Kein Spieler darf dabei für die Fähigkeit Objekte bestimmen, die nicht legal

bestimmt werden konnten, als die Fähigkeit hätte auslösen sollen. Falls zum Beispiel die Fähigkeit verlangt, dass ein Spieler eine Kreatur opfern soll, kann der Spieler keine Kreatur opfern, die nicht im Spiel war, als die Fähigkeit eigentlich hätte auslösen sollen.

Hochstufen: Falls die ausgelöste Fähigkeit als allgemein nachteilig für den kontrollierenden Spieler gilt und er die für die ausgelöste Fähigkeit verantwortliche Karte auch besitzt, ist der Penalty ein Warning. Der aktuelle Spielzustand ist dafür nicht zu berücksichtigen, außer bei symmetrischen Fähigkeiten (wie bei der von Verborgenes Wissen), bei denen je nachdem, welcher Spieler gerade von der Fähigkeit betroffen ist, beurteilt werden sollte, ob sie als allgemein nachteilig gilt oder nicht.

2.2. Game Play Error — Looking at Extra Cards (Einblick in zusätzliche Karten)

Warning

Definition

Ein Spieler führt eine Aktion durch, die ihm Einblick auf die Vorderseite von Karten gibt, die er nicht hätte sehen dürfen.

Dieser Penalty wird nur einmal vergeben, wenn ein Spieler durch denselben Fehler eine oder mehrere Extrakarten sieht.

Beispiele

A. Eine Spielerin lässt beim Mischen der gegnerischen Bibliothek unabsichtlich eine Karte fallen oder deckt sie unabsichtlich auf.
B. Ein Spieler sieht beim Ziehen einer Karte versehentlich eine zusätzliche Karte.
C. Eine Spielerin sieht die unterste Karte ihres eigenen Decks, als sie es ihrem Gegner zum Mischen präsentiert.

Philosophie

Es kann leicht passieren, dass ein Spieler aus Versehen eine Karte sieht, die er nicht hätte sehen dürfen und dieser Regelverstoß behandelt die Situationen, bei denen dies durch Ungeschicktheit oder einen Regelfehler passiert. Die Karten in einer Bibliothek werden so lange als Teil dieser behandelt, bis sie die Karten eines anderen verdeckten Kartensatzes berühren. Wurden die Karten bereits einem anderen verdeckten Kartensatz hinzugefügt, wird das Vergehen stattdessen als Hidden Card Error oder als Game Rule Violation behandelt.

Spieler sollten diesen Penalty nicht missbrauchen, um ihre Bibliothek „gratis“ mischen zu können, oder um Karten wegzumischen, die sie nicht ziehen wollen. Dies kann als Unsporting Conduct — Cheating gewertet werden. Ebenso ist es Spielern nicht erlaubt, diesen Penalty zum Zeitspiel zu missbrauchen. Da sich das Deck bereits in einer zufälligen Reihenfolge befindet, sollte das Mischen nicht übermäßig lange dauern.

Zusätzliche Maßnahmen

Mische alle vorher unbekannten Karten aus einem Deck in den zufälligen Teil des Decks und lege dann alle bekannten Karten an deren korrekte Stelle im Deck zurück.

2.3. Game Play Error — Hidden Card Error (Fehler mit verdeckten

Warning

Karten)

Definition

Ein Spieler begeht ohne die Zustimmung seines Gegners einen Fehler, der mit ausschließlich öffentlich zugänglichen Informationen nicht korrigiert werden kann. Dieses Vergehen trifft nur zu, wenn eine Karte, deren Identität nur einem Spieler bekannt ist, sowohl vor als auch nach dem Fehler Teil eines verdeckten Kartensatzes ist.

Falls eine zusätzliche Karte sichtbar wird, aber nicht dem Kartensatz hinzugefügt wird, gilt dies als Game Play Error — Looking at Extra Cards.

Beispiele

A. Ein Spieler wirkt Vision der Ahnen und zieht vier Karten.
B. Eine Spielerin wendet Hellsicht 2 an, obwohl sie nur Hellsicht 1 anwenden sollte.
C. Ein Spieler verrechnet die ausgelöste Fähigkeit eines Dunklen Mitwissers und vergisst die Karte vorzuzeigen bevor er sie auf die Hand nimmt.
D. Eine Spielerin hat zu viele Karten auf der Hand und keine Erklärung dafür.
E. Ein Spieler wirkt Antizipieren und schaut sich die obersten vier Karten seiner Bibliothek an.
F. Eine Spielerin beginnt die Partie und zieht eine Karte.

Philosophie

Obwohl der Spielzustand nicht in den „korrekten“ Zustand zurückgeführt werden kann, kann dieser Fehler abgeschwächt werden, indem dem Gegner ausreichend Informationen und die Möglichkeit zum Ausgleich des Fehlers gegeben werden, so dass es unwahrscheinlich ist aus dem Fehler einen Vorteil zu ziehen.

Falls die Karten in eine öffentliche Zone gelegt werden, ist ihre Reihenfolge bekannt und das Vergehen kann als Game Rule Violation behandelt werden. Eine Reihenfolge kann nicht ermittelt werden, falls nur einem Spieler die Vorderseite der Karten bekannt ist, es sei denn die Karte ist eindeutig identifizierbar (falls beispielsweise die fragliche Karte oben auf der Bibliothek oder die einzige Karte auf der Hand ist).

Sei vorsichtig, dass du dieses Vergehen nicht bei Situationen anwendest, bei denen ein durch öffentliche Informationen korrigierbarer Fehler zu einem nicht mehr korrigierbaren Zustand führt, beispielsweise wenn ein Gedankenwirbel mit grünem Mana bezahlt wird. In diesen Situationen gilt der ursächliche Fehler.

Sind dem Gegner Karten bekannt, beispielsweise weil Karten oben von der Bibliothek vorgezeigt wurden, oder der Spieler sich die Handkarten ansehen durfte, können diese Karten einbezogen werden, wenn der Kartensatz ermittelt wird, auf den die Korrekturmaßnahmen angewendet werden.

Benutze immer den kleinstmöglichen Kartensatz um den Fehler zu beheben. Das bedeutet, dass die Fehlerbehebung nur einen Teil eines Kartensatzes betreffen könnte, der von einer Anweisung definiert wurde. Hat zum Beispiel ein Spieler beim Verrechnen von Truppensammlung zuerst drei Karten mit einer Hand gezogen und dann vier Karten mit der anderen Hand, sollte die

Korrekturmaßnahme auf den zuletzt gezogenen Kartensatz mit vier Karten angewendet werden, nicht auf alle sieben.

Zusätzliche Maßnahmen

Wurde nach dem Verstoß eine Karte aus dem fraglichen Kartensatz an einen bekannten Ort bewegt (wie Abwerfen, auf die Bibliothek legen, oder ein Land spielen), kann ein einfaches Zurückdrehen bis zum unmittelbaren Zeitpunkt nach dem Fehler durchgeführt werden.

Falls der fehlerhafte Kartensatz nicht länger existiert, können keine Maßnahmen angewendet werden.

Hat der Fehler dem Kartensatz vorzeitig Karten hinzugefügt, während eine andere Anweisung übergangen wurde, die die Karten des Kartensatzes betrifft, zeigt der Spieler den Kartensatz offen vor und sein Gegner bestimmt die überzähligen, vorher unbekannten Karten. Diese werden so lange zur Seite gelegt, bis sie nach korrekter Reihenfolge der Anweisung zu dem Kartensatz hinzugefügt werden.

Falls es bei dem Fehler um Karten geht, die hätten vorgezeigt werden müssen, zeigt der Spieler den Kartensatz offen vor, der die nicht vorgezeigten Karten enthält. Sein Gegner bestimmt so viele vorher unbekannte Karten davon, wie hätten vorgezeigt werden müssen. Behandele diese als die „vorgezeigten“ Karten und bringe sie in das Kartenset zurück, aus dem gewählt wurde. Der Spieler wiederholt dann die Aktion. Falls das Wiederherstellen des ursprünglichen Kartensatzes, aus dem gewählt werden sollte, und die Wiederholung der Aktion zu störend wäre, werden die gewählten Karten in der Hand gelassen.

Falls der vom Fehler betroffene Kartensatz zu viele Karten enthält, zeigt der Spieler den Kartensatz offen vor und der Gegner bestimmt so viele, vorher unbekannte Karten, wie zu viel sind. Diese überzähligen Karten werden an deren korrekten Ort zurückgelegt. Falls dieser Ort die Bibliothek ist, werden sie in den zufälligen Teil der Bibliothek gemischt, es sei denn der Besitzer kannte die Identität der Karte oder Karten die unzulässig bewegt wurden. Diese Karten werden dann stattdessen an ihren korrekten Ort gelegt. Kontrolliert beispielsweise ein Spieler eine Sphinx der Jwar-Insel und zieht unzulässigerweise eine Karte, wird eine Karte oben auf die Bibliothek gelegt.

Hochstufen: Falls ermittelt wird, dass eine verdeckte Karte, die mit einer Morph-Fähigkeit gewirkt wurde, keine Morph-Fähigkeit hat, ist der Penalty ein Game Loss. Falls der Spieler eine oder mehrere Karten mit einer Morph-Fähigkeit auf der Hand hat, seit dem fälschlichen Wirken der Karte keine weiteren vorher unbekannten Karten auf die Hand genommen hat und den Fehler selbst bemerkt, wird nicht hochgestuft und die Karte wird mit einer Karte auf der Hand mit einer Morph-Fähigkeit ausgetauscht.

2.4. Game Play Error — Mulligan Procedure Error (Mulligan-Verfahrensfehler)

Warning

Definition

Ein Spieler führt einen Mulligan fehlerhaft aus. Dieses Vergehen betrifft keine Fehler die auftreten, nachdem die Partievorbereitungen abgeschlossen sind. Die „Hellsicht"-Aktion für mehr als eine Karte nachdem Mulligans genommen wurden, zählt als Hidden Card Error.

Triviale Verfahrensfehler, die keinen Vorteil bringen, wie das vorzeitige Treffen einer Mulliganentscheidung, sind kein Verstoß.

Beispiele

A. Ein Spieler zieht acht Karten auf seine anfängliche Starthand (anstatt sieben).
B. Eine Spielerin zieht nach einem Mulligan sieben Karten (anstatt sechs).
C. Ein Spieler hält seine Starthand, wendet Hellsicht an und nimmt danach noch einen Mulligan.
D. Eine Spielerin entscheidet keinen Mulligan zu nehmen, nimmt dann aber einen Mulligan nachdem ihre Gegnerin einen Mulligan nimmt.

Philosophie

Fehler, die vor dem Beginn der Partie auftreten haben als Korrekturmaßnahme eine einfache Option, die zu keinem anderen Zeitpunkt der Partie zur Verfügung steht: Einen zusätzlichen Mulligan nehmen. Dennoch sollten die Spieler nicht dazu gebracht werden, ihren Fehler zu verheimlichen bis die Partievorbereitungen abgeschlossen sind, sodass diese den Fehler „erst bemerken" nachdem er zu einem Hidden Card Error geworden ist, falls sie glauben, dass dies zu ihrem Vorteil ist. Um die Spieler dazu zu bringen, ihre Fehler so schnell wie möglich zu melden, erhalten sie die Option vor der Partie ihre Korrekturmaßnahmen selbst zu wählen.

Falls ein Spieler nach einem Mulligan sich die oberste Karte seiner Bibliothek ansieht, wird angenommen, dass er seine Hand behalten will, es sei denn er macht seine Intention noch einen Mulligan zu nehmen deutlich, entweder verbal, oder indem er mehrere Karten seiner Bibliothek aufnimmt.

Zusätzliche Maßnahmen

Falls der Spieler zu viele Karten auf seiner Hand hat, kann er bestimmen seine Hand offen vorzuzeigen. Sein Gegner bestimmt eine Karte die zurück ins Deck gemischt wird. Falls mehr als eine Karte zu viel gezogen wurde (beispielsweise falls beim Mulligan auf sechs acht Karten gezogen wurden) entfernt der Gegner entsprechend viele Karten.

Falls auf diese Weise keine Karten aus der Hand entfernt werden (sei es durch einen Fehler, der nicht in zu vielen Karten resultierte, oder falls der Spieler seine Hand nicht vorzeigen möchte), nimmt dieser Spieler einen zusätzlichen Mulligan.

2.5. Game Play Error — Game Rule Violation (Spielregelverstoß)

Warning

Definition

Unter diesen Verstoß fällt die Mehrheit der Spielsituationen, in denen ein Spieler einen Fehler macht oder nicht regelkonform spielt. Hierunter fallen Verstöße gegen das ausführliche Regelwerk (Comprehensive Rules), falls sie nicht von einem anderen Verstoß abgedeckt werden.

Beispiele

A. Ein Spieler wirkt Zorn Gottes für 3W (kostet eigentlich 2WW).
B. Eine Spielerin vergisst, mit einer Kreatur anzugreifen, die jeden Zug angreifen muss.
C. Ein Spieler legt eine Kreatur, die tödlichen Schaden bekommen hat, nicht auf den Friedhof. Der Fehler wird erst einige Züge später bemerkt.
D. Ein Phyrexianischer Nichtigmacher ist im Spiel, ohne dass eine Karte benannt wurde.
E. Eine Spielerin wirkt Gedankenwirbel und vergisst, zwei Karten auf ihre Bibliothek zurückzulegen.

Philosophie

Meistens lässt sich eindeutig feststellen, wer einen Spielregelverstoß begangen hat. Diese Fehler passieren jedoch meist für alle Spieler sichtbar und es wird von allen Spielern erwartet, dass sie das Spielgeschehen aufmerksam verfolgen. Es mag verlockend erscheinen, einen solchen Fehler zu korrigieren, aber Konsistenz im Umgang mit Fehlern ist wichtiger, unabhängig vom Einfluss des Fehlers auf das Spiel.

Zusätzliche Maßnahmen

Denke zunächst über ein Einfaches Zurückdrehen nach (siehe Abschnitt 1.4)

Falls ein Einfaches Zurückdrehen nicht ausreichend ist, und der Verstoß in eine oder mehrere der folgenden Kategorien fällt, und nur in diese Kategorien, wende die zutreffende Teilkorrektur an:

- Falls ein Spieler vergessen hat, zu Beginn seines Zuges ein oder mehrere bleibende Karten zu enttappen und die Partie immer noch im selben Zug ist, enttappe sie.
- Falls ein Spieler für eine statische Fähigkeit mit einem dauerhaften Effekt im Spiel eine illegale Wahl getroffen hat (oder vergessen hat, eine verpflichtende Wahl zu treffen), trifft dieser Spieler eine legale Wahl.
- Falls ein Spieler versäumt hat, Karten zu ziehen, abzuwerfen oder aus seiner Hand in eine andere Zone zu legen, dann tut er dies umgehend.
- Falls sich ein Objekt in einer falschen Zone befindet (sei es, weil versäumt wurde, das Objekt in eine andere Zone zu legen, oder das Objekt in eine falsche Zone gelegt wurde), das exakte Objekt noch allen Spielern bekannt ist, und in die richtige Zone gelegt werden kann, ohne den aktuellen Spielzustand nennenswert zu beeinträchtigen, dann lege das Objekt in die richtige Zone.
- Falls die Schadenszuweisungsreihenfolge nicht festgelegt wurde, bestimmt der entsprechende Spieler eine Reihenfolge.

Bei jeder dieser Korrekturmaßnahmen kann vorher ein einfaches Zurückdrehen durchgeführt werden, wenn dies die Anwendung der Maßnahme erleichtert. Durch diese Teilkorrekturen wird eine Fähigkeit nur ausgelöst, wenn diese auch zum ursprünglich korrekten Zeitpunkt der Aktion ausgelöst worden wäre.

Anderenfalls kann entweder ein vollständiges Zurückdrehen durchgeführt werden, oder der Spielzustand wird unverändert belassen.

Für die meisten Spielregelverstöße, die nicht in der Zeit entdeckt wurden, in der sie von einem Spieler erwartungsgemäß hätten bemerkt werden können, bekommen die Gegner einen Game Play Error —Failure to Maintain Game State Penalty. Falls der Judge glaubt, dass beide Spieler gleichermaßen für den Spielregelverstoß verantwortlich sind, zum Beispiel durch die Existenz von Ersatzeffekten oder weil ein Spieler aufgrund der Anweisung eines anderen Spielers eine Aktion durchführt, erhalten beide Spieler einen Game Play Error — Game Rule Violation. Falls beispielsweise ein Spieler Weg ins Exil auf die Kreatur eines Gegners wirkt, und dieser die Kreatur auf seinen Friedhof legt, sind beide für den Verstoß verantwortlich.

2.6. Game Play Error — Failure to Maintain Game State (Zulassen eines fehlerhaften Spielzustands)

Warning

Definition

Ein Spieler lässt zu, dass ein anderer Spieler in der Partie einen Game Play Error begeht und macht darauf nicht sofort aufmerksam. Glaubt ein Judge, dass ein Spieler absichtlich nicht auf unzulässige Aktionen seines Gegners aufmerksam macht, entweder um einen Vorteil zu erlangen oder um den Fehler in einem strategisch günstigeren Moment anzusprechen, dann handelt es sich bei dem Verstoß stattdessen um Unsporting Conduct — Cheating. Einen Gegner nicht an dessen ausgelöste Fähigkeiten zu erinnern ist niemals Failure to Maintain Game State oder Cheating.

Beispiele

A. Eine Spielerin vergisst, die Karte vorzuzeigen, die sie mit Irdischer Lehrmeister gesucht hat. Der Fehler wird erst am Ende des Zuges bemerkt.
B. Ein Spieler bemerkt nicht, dass sein Gegner eine Kreatur mit Schutz vor Grün mit einem Mantel des Gürteltiers verzaubert hat.

Philosophie

Wenn ein Fehler bemerkt wird, bevor einer der Spieler dadurch einen Vorteil erlangen könnte, reduziert das die Wahrscheinlichkeit, dass der Spielzustand nachhaltig korrumpiert wird. Falls der Fehler nicht korrigiert wird, so liegt zumindest ein Teil der Schuld dafür auch beim Gegner, der diesen ebenfalls nicht bemerkt hat.

3. TOURNAMENT ERRORS / TURNIERFEHLER

Turnierfehler sind Verstöße gegen die **Magic**-Turnierregeln. Glaubt der Judge, dass der Verstoß absichtlich begangen wurde, sollte er zunächst überprüfen, ob es sich um Unsporting Conduct — Cheating handelt.

Wenn ein Spieler gegen die **Magic**-Turnierregeln auf eine Art und Weise verstößt, die nicht mit den unten aufgelisteten Verstößen abgedeckt ist, dann sollte der Judge dem Spieler den richtigen Ablauf erklären, aber keinen Penalty vergeben. Wenn diese Regeln wiederholt oder absichtlich nicht eingehalten werden, ist eine weitergehende Untersuchung nötig.

Ein zweites oder weiteres Warning für einen Tournament Error in derselben Kategorie wird auf ein Game Loss hochgestuft. Bei mehrtägigen Turnieren wird die Anzahl der Penaltys dieser Verstöße am Ende eines Tages zurückgesetzt.

3.1. Tournament Error — Tardiness (Unpünktlichkeit)

Game Loss

Definition

Ein Spieler ist zu Beginn der Runde nicht an seinem Platz oder hat ihm angewiesene Aufgaben nicht innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits ausgeführt. Wenn die Runde beginnt bevor die vorherige Runde geendet hätte (weil alle Spieler frühzeitig fertig wurden), besteht kein Tardiness bis zum planmäßigen Ende der vorherigen Runde.

Falls ein Spieler vor oder während eines Matches einen Judge um Erlaubnis für eine Verzögerung aus einem berechtigten Grund bittet und diese erhält, wie beispielsweise für einen Toilettengang oder um Ersatz für fehlende Karten zu beschaffen, so hat er dafür bis zu 10 Minuten Zeit. Benötigt der Spieler mehr als 10 Minuten gilt dies als Tardiness und wird mit einem Match Loss geahndet. Andernfalls gibt es keinen Penalty und es wird für die Verzögerung entsprechend Extrazeit vergeben.

Beispiele

A. Ein Spieler erscheint zu seinem Match erst 5 Minuten nachdem die Runde begonnen hat.
B. Eine Spielerin reicht ihre Deckliste ein, nachdem die zum Deckbau vorgegebene Zeit abgelaufen ist.
C. Ein Spieler verliert sein Deck und kann innerhalb der ersten 10 Minuten der Runde keinen Ersatz besorgen.
D. Eine Spielerin sitzt an einem falschen Tisch und spielt gegen den falschen Gegner.

Philosophie

Spieler tragen die Verantwortung dafür, pünktlich zu ihrem Match zu erscheinen, am korrekten Tisch zu spielen und Deckregistrierungen in der zur Verfügung stehenden Zeit durchzuführen. Der Turnier-Organisator kann eine Toleranzzeit ankündigen, bevor dieser Penalty vergeben wird. Andernfalls wird dieser Penalty vergeben, sobald die Runde beginnt.

Zusätzliche Maßnahmen

Den Spielern wird entsprechend der Verspätung Extrazeit gegeben.

Hochstufen: Ein Spieler, der zehn Minuten nach Beginn der Runde nicht an seinem Platz erscheint, erhält ein Match Loss. Außerdem scheidet er automatisch aus dem Turnier aus, wenn er sich nicht vor dem Ende der Runde beim Head Judge oder Scorekeeper zurückmeldet.

3.2. Tournament Error — Outside Assistance (Hilfe von Außen)

Match Loss

Definition

Ein Spieler, Zuschauer oder anderer Turnierteilnehmer begeht eine der folgenden Handlungen:

- Er versucht von Dritten Spieltipps oder geheime Information über sein Match zu erlangen, nachdem er Platz genommen hat, um sein Match zu spielen.
- Er gibt anderen Spielern Spieltipps oder geheime Informationen, nachdem diese Platz genommen haben, um ihr Match zu spielen.
- Er benutzt während der Partie Aufzeichnungen, die vor Beginn des aktuellen Matches angefertigt wurden (Ausnahme: ausgedruckte Oracle™-Seiten).

Diese Kriterien gelten auch während des Drafts und der Deckbau-Zeit bei Limited-Turnieren. Außerdem dürfen während eines Drafts keinerlei Notizen gemacht werden. Einige Teamformate haben zusätzliche Kommunikationsregeln die möglicherweise die Definition dieses Verstoßes beeinflussen.

Notizen, die außerhalb des laufenden Matches gemacht wurden, dürfen nur zwischen den Partien eines Matches genutzt werden, und auch nur dann, wenn sie sich seit Beginn des Matches im Besitz des Spielers befinden.

Beispiele

A. Während einer Partie benutzt ein Spieler Notizen, die er vor Turnierbeginn gemacht hat.
B. Eine Zuschauerin erläutert einem Spieler den stärksten Spielzug, obwohl dieser nicht um Hilfe gebeten hat.

Philosophie

Turniere sollen das Können eines Spielers auf die Probe stellen und nicht seine Fähigkeit, Hilfestellungen oder Anweisungen von außen zu folgen. Jeglicher strategischer Hinweis, Spieltipp oder Hinweis zum Deckbau von einem Außenstehenden wird als Outside Assistance gewertet.

Visuelle Änderungen an Karten, einschließlich kurzer Text, welche geringe strategische Hilfe oder Tipps geben, sind akzeptabel und werden nicht als Notizen betrachtet. Detaillierte Anweisungen oder komplexe strategische Hinweise sind auf Karten nicht erlaubt. Es liegt im Ermessen des Head Judges, ob eine bestimmte Karte oder bestimmte Notizen für ein Turnier zulässig sind. Zuschauer, die sich dieses Vergehens schuldig machen, können vom Veranstaltungsort verwiesen werden, wenn sie nicht am Turnier teilnehmen.

Runterstufen: Falls der Spieler Informationen erhält, auf die er zwischen den Partien regelkonform Zugriff hätte, so ist der Penalty ein Game Loss.

3.3. Tournament Error — Slow Play (Langsames Spielen)

Warning

Definition

Ein Spieler braucht für die Durchführung von Spielaktionen länger als angemessen. Wenn ein Judge glaubt, dass ein Spieler absichtlich langsam spielt, um das Zeitlimit zu seinem Vorteil auszunutzen, dann ist das Vergehen Unsporting Conduct — Stalling.

Es ist auch Slow Play, falls ein Spieler eine Schleife immer wieder durchführt, ohne eine exakte Anzahl an Durchläufen sowie den danach erwarteten Spielzustand benennen zu können.

Beispiele

A. Ein Spieler schaut immer wieder durch den Friedhof des Gegners, ohne dass sich der Spielzustand wesentlich verändert hat.
B. Eine Spielerin notiert alle Karten in der Bibliothek ihres Gegners, während sie Ausbluten der Gedanken verrechnet.
C. Ein Spieler beansprucht beim Mischen seines Decks zwischen zwei Partien übermäßig viel Zeit.
D. Eine Spielerin verlässt ihren Platz, um sich die Standings anzuschauen oder geht zur Toilette, ohne die Erlaubnis eines Offiziellen einzuholen.

Philosophie

Alle Spieler sind dafür verantwortlich, so schnell zu spielen, dass ihr Gegner nicht aufgrund des Zeitlimits einen wesentlichen Nachteil erhält. Spieler können langsam spielen, ohne es zu bemerken. Eine Anweisung wie "Du musst schneller spielen" ist häufig angemessen und ausreichend. Spielt der Spieler weiterhin langsam, so sollte dies geahndet werden.

Zusätzliche Maßnahmen

Falls das Match das Zeitlimit überschreitet, werden zusätzlich zu der normalen Anzahl an Extrazügen zwei weitere Extrazüge vergeben. Diese Extrazüge finden statt, nachdem eine allenfalls erhaltene Extrazeit abgelaufen ist und vor den Prozeduren am Ende des Matches.

Die Spieler erhalten keine Extrazüge, wenn das Match bereits in den Extrazügen ist. Das Warning wird dennoch vergeben.

3.4. Tournament Error — Decklist Problem (Decklistenproblem)

Game Loss

Definition

Die Deckliste ist nicht regelkonform, entspricht nicht dem, was der Spieler beabsichtigt zu spielen oder muss modifiziert werden, weil Karten während des Turniers verloren gingen.

Dieser Verstoß beinhaltet keine Registrierungsfehler, die vor einem Sealed Pool Swap von einem anderen Turnierteilnehmer begangen wurden. Derartige Fehler werden nach Ermessen des Judges korrigiert.

Beispiele

A. Ein Spieler eines Legacy-Turniers hat Mana Drain (eine ausgeschlossene Karte) auf seiner Deckliste.
B. Eine Spielerin hat 56 Karten auf ihrer Deckliste, obwohl ihr Deck 60 Karten enthält, inklusive 4 Bannzauber, die nicht auf der Liste stehen.
C. Ein Spieler schreibt „Sarkhan“ auf seine Deckliste in einem Format, in dem sowohl Sarkhan Drachensprecher als auch Sarkhan der Ungebrochene erlaubt sind.
D. Eine Spielerin verliert einige ihrer Karten und ist nicht in der Lage Ersatz zu finden, und kann damit kein Deck spielen, das ihrer Deckliste entspricht.
E. Ein Spieler hat Ajani, kühner Beschützer auf der Liste, aber er spielt Ajani der Unnachgiebige.

Philosophie

Decklisten werden verwendet um sicherzustellen, dass die Decks im Verlauf eines Turniers nicht verändert werden. Judges und andere Turnier-Offizielle sollten darauf achten, die Spieler vor dem Beginn des Turniers daran zu erinnern, eine regelkonforme Deckliste abzugeben und mit einem regelkonformen Deck zu spielen. Ein Spieler erhält für gewöhnlich ein Game Loss, falls seine Deckliste angepasst werden muss, nachdem die Turnierpartien begonnen haben.

Penaltys für Decklistenfehler, die nicht in Zusammenhang mit einem Match und seinen Vorgängen entdeckt werden (wie solche, die beim Zählen der Decklisten entdeckt werden) werden zu Beginn des nächsten Matches vergeben, es sei denn, der Judge glaubt, es gibt deutliche Hinweise darauf, dass das Deck selbst illegal ist.

Zweideutige oder unklare Namen auf einer Deckliste könnten es einem Spieler erlauben, den Inhalt seines Decks nachträglich zu verändern, bis dies entdeckt wird. Abgekürzte Namen von Storyline-Charakteren auf Decklisten (Planeswalker und andere legendäre bleibende Karten) sind akzeptabel, so lange es nur eine Karte im Format gibt, die diesen Charakter repräsentiert. Solche Einträge werden dann als jene Karte angesehen, selbst wenn es andere Karten gibt, die mit dem gleichen Namen beginnen.

Der Head Judge kann entscheiden diesen Penalty nicht zu vergeben, falls er glaubt, dass das, was der Spieler auf seine Deckliste geschrieben hat, offensichtlich und eindeutig ist, auch wenn es sich nicht um den vollständigen korrekten Namen der Karte handelt. Bei Limited-Turnieren kann der Head Judge entscheiden diesen Penalty nicht zu vergeben, wenn die Standardländer nicht korrekt angegeben sind und er glaubt, dass die korrekte Anzahl und Typ offensichtlich sind. Dies sollte ausschließlich darüber bestimmt werden, was auf der Deckliste geschrieben steht und nicht über Intention oder den tatsächlichen Inhalt des Decks. Ist eine Überprüfung des Decks notwendig, ist dies ein Zeichen dafür, dass der Eintrag nicht offensichtlich ist.

Zusätzliche Maßnahmen

Falls die Deckliste regelwidrige Karten enthält, entferne sie.

Ändere die Deckliste so, dass sie dem Deck entspricht, das der Spieler tatsächlich spielt. Falls sowohl das Deck/Sideboard als auch die Deckliste eine maximale Kartenanzahl überschreitet (meist sind das zu viele Karten im Sideboard, mehr als vier Exemplare einer Karte, oder die

gleiche Karte in zwei Decks beim Unified Constructed-Format), entferne Karten nach Wahl des Spielers, bis die Deckliste regelkonform ist.

Falls das Deck zu wenige Karten enthält, entscheidet der Spieler dem Deck eine beliebige Kombination an Karten namens Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge oder Wald hinzuzufügen, bis die minimale Kartenanzahl erreicht wurde. Ändere die Deckliste entsprechend. Diese Änderungen können ohne Penalty wieder rückgängig gemacht werden, wenn der Spieler später in der Lage ist, für ursprünglich regelkonforme Karten Ersatz zu beschaffen.

3.5. Tournament Error — Deck Problem (Deck-Problem)

Warning

Definition

Der Inhalt eines Decks oder Sideboards stimmt nicht mit der eingereichten Deckliste überein und die Deckliste entspricht dem, was der Spieler tatsächlich spielen wollte.

Werden zusammen mit dem Sideboard zusätzliche Karten aufbewahrt, die denkbarerweise im Deck des Spielers gespielt werden könnten, werden diese als Teil des Sideboards betrachtet, außer es handelt sich um folgende:

- Promokarten, die im Turnier ausgegeben wurden.
- Doppelseitige Karten, die durch Checklisten-Karten im Deck repräsentiert werden.
- Doppelseitige Karten, welche die Rückseite von Karten im Deck repräsentieren. Diese Karten dürfen nicht in den gleichen Hüllen sein, wie das Main-Deck und/oder das Sideboard.

Karten in anderen Hüllen, Spielsteine und doppelseitige Karten die durch Checklisten-Karten im Deck repräsentiert werden, werden beim Bestimmen der Legalität eines Decks (nicht des Sideboards) ignoriert.

Falls ein Spieler nicht in der Lage ist fehlende Karten (oder identische Exemplare) aus seinem Main-Deck zu finden, behandele dies stattdessen als Decklist Problem. Falls Karten aus dem Sideboard fehlen, notiere dies, vergib aber keinen Penalty.

Beispiele

A. Eine Spielerin hat 59 Karten in ihrem Deck, obwohl 60 Karten auf ihrer Deckliste gelistet sind.
B. Ein Spieler eines Turniers hat einen Pazifismus von seinem Vorrundengegner in seinem Deck.
C. In der ersten Partie eines Matches hat ein Spieler eine Lähmungsnadel im Deck, aber hat diese Karte nur im Sideboard aufgelistet.

Philosophie

Von Spielern wird erwartet, dass sie Deckfehler sofort melden und keinen potentiellen Vorteil daraus ziehen, die Karten in ihrem Deck zu haben.

Die häufigste Form der Deckfehler sind das Vergessen das Deck und Sideboard wieder in ihre ursprüngliche Konfiguration zu bringen und Karten im falschen Deck. Ohne offensichtliches

Cheating ist es schwer daraus einen Vorteil zu ziehen. Zusätzliche Karten im Deck sind einfach zu entdecken. Solche Situationen werden gelöst, indem den Spielern die Karte einfach verwehrt wird, mit der sie sonst hätten arbeiten können. Zusätzliche Exemplare von Karten sind da problematischer, weil diese nicht so leicht entdeckt werden können und damit einen höherstufigen Penalty erfordern.

Es ist ein Zeitfenster erforderlich, in dem dieser Fehler ein Game Loss ist. Dies ist notwendig um absichtlichem Missbrauch vorzubeugen. Außerhalb dieses Zeitfensters stimmt auch der Gegner zu, dass das Deck korrekt ist. Bei der Untersuchung derartiger Situationen sollten sich Judges immer der Missbrauchsmöglichkeiten solcher Vergehen bewusst sein.

Zusätzliche Maßnahmen

Entferne alle inkorrekten Karten aus dem Deck, inklusive aller Sideboardkarten, die noch nicht regelkonform enthalten sein dürften. Ermittle alle fehlenden Karten und mische sie in den zufälligen Teil des Decks. Falls sich fehlende Karten im Sideboard befinden und es nicht die erste Partie ist, werden zufällig bestimmte Main-Deck Karten aus dem Sideboard ins Deck gemischt. Falls der Fehler während des Ziehens der Starthand entdeckt wird, weise den Spieler an, einen Mulligan zu nehmen. Fehlerhafte Karten in der Hand oder anderen Kartensätzen (zum Beispiel eine Gruppe von Karten die gezogen oder mit Hellsicht angesehen werden) werden nicht ersetzt.

Befinden sich die Karten in einem Deck eines aktuellen oder vorherigen Gegners, erhalten beide Spieler entsprechende Penaltys.

Hochstufen: Wird festgestellt, dass das Deck oder Sideboard inkorrekt sind, während das Deck dem Gegner vor der Partie zum Mischen präsentiert wird und sich die fehlenden Karten nicht im gegnerischen Deck befinden, ist der Penalty ein Game Loss.

Hochstufen: Falls eine inkorrekte Karte im Deck oder auf der Hand für einen Gegner sichtbar wird (zum Beispiel, weil sie aufgedeckt oder auf den Friedhof gelegt wird) oder von einem Judge während eines Deck Check entdeckt wird, ist der Penalty ein Game Loss. Dieses Hochstufen wird auch angewendet, falls der Spieler einen Judge ruft während ein Effekt auf dem Stapel oder beim Verrechnen eine inkorrekte Karte sichtbar machen würde.

Hochstufen: Falls der Fehler darin besteht, dass mehr Exemplare einer Karte im Main-Deck gespielt werden, als registriert wurden und dies nach Beginn der Partie entdeckt wird, ist der Penalty ein Game Loss, es sei denn alle Exemplare der Karte sind noch im zufälligen Teil der Bibliothek. Falls beispielsweise eine Deckliste zwei Schock im Main-Deck und zwei im Sideboard auflistet und bei einem Durchsuchen zwei Schock in der Bibliothek entdeckt werden, während ein Schock bereits im Friedhof ist, wird der Penalty hochgestuft.

3.6. Tournament Error — Limited Procedure Violation (Limited-Verfahrensfehler)

Warning

Definition

Ein Spieler macht während eines Drafts einen technischen Fehler.

Beispiele

A. Ein Spieler gibt ein Booster nach links weiter, sollte es aber nach rechts weitergeben.
B. Eine Spielerin überschreitet beim Draft die vorgegebene Zeit um eine Karte aus dem Booster zu nehmen.
C. Ein Spieler legt beim Draft eine Karte auf seinen Stapel, nimmt sie dann aber zurück.
D. Ein Spielerin bewegt seinen Kopf zu unangemessenen Zeitpunkten zur Seite.

Philosophie

Fehler während des Draftens sind störend und können umso störender werden, wenn sie nicht schnell entdeckt werden. Ankündigungen vor dem Draft oder formatspezifische Turnierregeln können über diesen Penalty hinausgehende Penaltys für Limited Procedure Violations vorsehen.

3.7. Tournament Error — Communication Policy Violation (Missachtung der Kommunikationsregeln)

Warning

Definition

Ein Spieler verstößt gegen die Regeln zur Kommunikation, wie sie im Abschnitt 4 der **Magic**-Turnierregeln erläutert sind und der Judge glaubt, dass sein Gegner sich aufgrund der fehlerhaften Information für oder gegen eine Spielaktion entschieden hat. Dieser Regelverstoß trifft nur bei Verletzung dieser spezifischen Regeln zu und wird nicht bei allgemeinen Missverständnissen angewendet.

Beispiele

A. Ein Spieler wird gefragt, wie viele Karten er auf der Hand hält und antwortet "Drei". Kurz darauf wirkt sein Gegner einen Abwurf-Zauber und er bemerkt, dass er vier Karten auf der Hand hält.
B. Eine Spielerin legt ihre Llanowarelfen zu ihren Ländern und ihre Gegnerin greift an, in der Annahme sie hätte keine Blocker.
C. Ein Spieler wirkt Weg ins Exil und vergisst seinen Gegner darauf hinzuweisen, dass er sich ein Standardland raussuchen darf.

Philosophie

Klare Kommunikation ist beim **Magic**spielen essentiell. Obwohl es sich bei vielen Verstößen dieser Art um absichtliche Verstöße handeln wird, können auch unbeabsichtigte Fehler vorkommen, die zu Verwirrungen führen, aber nicht allzu hart bestraft werden sollten.

Ein Spieler kann diesen Verstoß auch in Situationen begehen, ohne zu sprechen. Ein unklar angeordnetes Spielfeld führt nicht automatisch zu einem Penalty, jedoch sind die Judges angehalten unklare Anordnungen zu korrigieren, bevor diese problematisch werden könnten.

Die fehlerhafte Ausführung einer Abkürzung ist normalerweise keine Communication Policy Violation, da in unklaren Situationen eine vorgegebene Interpretation existiert und der Gegner gemäß dieser handeln kann. Jede Abweichung von einer vordefinierten Abkürzung muss klar erläutert werden.

Zusätzliche Maßnahmen

Ein Zurückdrehen kann in Betracht gezogen werden. Es sollte dabei bis zu der entsprechenden Aktion, nicht bis zur falschen Information zurück gedreht werden.

3.8. Tournament Error — Marked Cards (Markierte Karten)

Warning

Definition

Die Karten oder Hüllen im Deck eines Spielers weisen Abweichungen auf, so dass diese in der Bibliothek möglicherweise voneinander unterscheidet werden können. Dies beinhaltet Kratzer, Nagelabdrücke, Farbunterschiede, geknickte Ecken und gebogene Foil-Karten.

Beispiele

A. Ein Spieler hat kleinere Markierungen auf seinen Hüllen. Die Markierungen sind auf einem Gebirge, einem Loxodon-Hierarch und einer Blitzhelix.
B. Eine Spielerin spielt einige Foil-Karten im Deck, die sich deutlich vom Rest des Decks abheben.
C. Die Standardländer im Deck eines Spielers ohne Hüllen sind von einer Edition mit merklich hellerer Rückseite.

Philosophie

Hüllen und Karten nutzen sich im Laufe eines Turniers ab und so lange ein Spieler nicht versucht, daraus einen Vorteil zu ziehen, reicht es meistens, den Sachverhalt anzusprechen. Beachte, dass fast alle Hüllen auf irgendeine Weise als markiert betrachtet werden können. Dies sollten die Judges beim Bestimmen des Penaltys berücksichtigen. In Fällen von Marked Cards ist es wichtig die Spieler darauf hinzuweisen, vor dem Einhüllen die Karten und Hüllen zu mischen.

Dieses Vergehen betrifft nur die Karten im Deck eines Spielers. Unterschiedlich markierte Hüllen im Sideboard sind nicht illegal, es sei denn sie werden ins Deck genommen, ohne ausgetauscht zu werden. Judges sind dazu angehalten, die Spieler auf markierte Sideboard-Karten hinzuweisen, es sei denn sie führen eine Untersuchung durch.

Zusätzliche Maßnahmen

Der Spieler muss die markierten Karten oder Hüllen durch unmarkierte ersetzen. Falls er keine Hüllen benutzt, muss er Hüllen verwenden, welche die Markierungen verdecken. Wurden die Karten durch das Spielen im Turnier markiert, kann der Head Judge dem Spieler eine Proxy erstellen.

Hochstufen: Kann der Spieler keinen Ersatz für die markierten Karten beschaffen, darf er die markierten Karten durch eine beliebige Kombination aus Karten namens Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge, oder Wald ersetzen. Da dadurch die Deckliste geändert wird, damit diese mit dem geänderten Deck übereinstimmt, ist der Penalty ein Game Loss Diese Änderung kann zu einem späteren Zeitpunkt ohne weiteren Penalty rückgängig gemacht werden, falls der Spieler die markierten Karten ersetzen kann.

Hochstufen: Wenn der Head Judge glaubt, dass der Besitzer des Decks beim Bemerken des Markierungsmusters einen erheblichen Vorteil erlangen könnte, ist der Penalty ein Game Loss.

3.9. Tournament Error — Insufficient Shuffling (Unzureichendes Mischen)

Warning

Definition

Ein Spieler mischt unbeabsichtigt sein Deck oder einen Teil seines Decks nicht ausreichend, bevor er es seinem Gegner präsentiert oder versäumt es, dem Gegner das Deck für weiteres Mischen zu präsentieren. Ein Deck ist nicht ausreichend gemischt, wenn der Judge glaubt, dass dem Spieler Position oder Verteilung einer oder mehrerer Karten in seinem Deck bekannt sein könnte.

Beispiele

A. Ein Spieler vergisst, seine Bibliothek zu mischen, nachdem er eine Karte aus der Bibliothek gesucht hat.
B. Eine Spielerin durchsucht ihre Bibliothek nach einer Karte. Anschließend mischt sie ihre Bibliothek indem sie einmal kurz die Karten ineinander fallen lässt und präsentiert sie dann ihrem Gegner.
C. Ein Spieler vergisst nach dem Kaskadieren die aufgedeckten Karten zu mischen bevor er sie unter seine Bibliothek legt.

Philosophie

Von den Spielern wird erwartet, dass sie ihr Deck gründlich mischen, wenn es von ihnen verlangt wird, und es wird davon ausgegangen, dass die Spieler über das notwendige Verständnis und die Fähigkeiten dazu verfügen. Da jedoch der Gegner nach dem Präsentieren des Decks Gelegenheit hat, das Deck noch einmal zu mischen, ist das Potential für einen Vorteil minimal, so lange dieses Prinzip beachtet wird.

Wann immer eine Karte aus dem Deck sichtbar geworden sein könnte (auch beim Mischen) gilt das Deck nicht mehr als gemischt, auch wenn der Spieler nur die Position von einer oder zwei Karten kennt. Die Spieler sollen beim Mischen darauf achten, dass weder sie noch ihre Gegner die Karten ihres Decks sehen können.

Es sollten immer mehrere unterschiedliche Mischmethoden verwendet werden. Die Karten der Reihe nach auf Stapel zu verteilen („Pile Shuffling“) ist nur zu Beginn der Partie erlaubt. Es ist erlaubt, das Deck in eine bestimmte Reihenfolge zu bringen, solange das Deck anschließend gründlich gemischt wird.

Zusätzliche Maßnahmen

Mische den betreffenden Teil des Decks gründlich.

4. UNSPORTING CONDUCT / UNSPORTLICHES VERHALTEN

Unsportliches Verhalten ist störendes Verhalten, dass die Sicherheit, den Wettbewerbsgedanken, die Freude oder die Integrität eines Turniers auf deutlich negative Weise beeinflusst.

Unsportliches Verhalten ist nicht gleichzusetzen mit fehlendem Sportsgeist. Es gibt einen große Grauzone an "wettbewerbsorientiertem" Verhalten, dass sicherlich weder "nett" noch "sportlich" ist, aber dennoch nicht die Kriterien für "unsportlich" erfüllt. Der Head Judge hat die letzte Entscheidung darüber, was als unsportliches Verhalten zählt.

Die Judges sollten den Spieler darüber aufklären, auf welche Weise sein Verhalten störend wirkt. Vom Spieler wird erwartet, dass er sein Verhalten umgehend korrigiert. Auch wenn es wichtig ist sicherzustellen, dass ein Spieler die Schwere seines Vergehens versteht, sollten die Judges immer zuerst die Situation beruhigen und erst im Anschluss daran den Verstoß erklären und den Penalty vergeben.

4.1. Unsporting Conduct — Minor (Geringfügige Unsportlichkeit)

Warning

Definition

Ein Spieler begeht eine Handlung, die sich störend auf das Turnier oder seine Teilnehmer auswirkt. Sie könnte für Umstehende unangenehm sein. Dies ist jedoch kein notwendiges Kriterium dafür.

Beispiele

A. Ein Spieler benutzt übermäßig vulgäre und obszöne Ausdrücke.
B. Eine Spielerin verlangt unangebrachter Weise von einem Judge, dass ihre Gegnerin einen Penalty erhält.
C. Ein Spieler verlangt eine Entscheidung des Head Judges ohne die Entscheidung des Floor Judges abzuwarten.
D. Eine Spielerin wirft ihr Deck auf den Boden, nachdem sie eine Partie verloren hat.
E. Ein Spieler hinterlässt beim Verlassen des Tisches übermäßig viel Müll im Spielbereich.
F. Eine Spielerin missachtet die Anweisung eines Turnier-Offiziellen, den Spielbereich zu verlassen.

Philosophie

Alle Teilnehmer sollen eine sichere und angenehme Umgebung bei einem Turnier erwarten können. Ein Spieler muss darauf aufmerksam gemacht werden, wenn sein Verhalten inakzeptabel ist, damit eine solche Umgebung erhalten bleibt.

Zusätzliche Maßnahmen

Der Spieler muss sein Verhalten umgehend ändern. Bei wiederholtem Unsporting Conduct — Minor, auch für verschiedenartige Vergehen, wird der Penalty auf Game Loss hochgestuft. Wird ein Game Loss wegen wiederholter Vergehen erst am Ende einer Partie ausgesprochen, so kann der Judge diesen Penalty stattdessen auf die nächste Partie anwenden.

4.2. Unsporting Conduct — Major (Grobe Unsportlichkeit)

Match Loss

Definition

Ein Spieler verhält sich gegenüber einzelnen oder mehreren Personen auf eine Weise, bei der vernünftigerweise davon ausgegangen werden kann, dass sie belästigend, schikanierend oder nachstellend wirkt. Dies kann Beleidigungen beinhalten, welche sich auf Rasse, nationale Herkunft, Alter, Geschlecht, Behinderung, oder sexuelle Orientierung beziehen. Die Androhung von physischer Gewalt wird als Unsporting Conduct – Aggressive Behavior angesehen.

Für dieses Vergehen ist es nicht unbedingt erforderlich, dass die Tat mit böswilliger Absicht gegenüber dem Belästigten begangen wird.

Beispiele

A. Eine Spielerin benutzt eine rassistische Verleumdung gegen ihre Gegnerin.
B. Ein Spieler macht von anderen Spielern ohne deren ausdrückliche Erlaubnis unangebracht Photos.
C. Eine Spielerin bittet einen Zuschauer um ein Date, was abgelehnt wird, drängt aber weiter danach.
D. Ein Spieler versperrt einem Anderen absichtlich den Weg um Körperkontakt zu provozieren.
E. Eine Spielerin benutzt soziale Medien um andere Spieler zu schikanieren.

Philosophie

Jeder Teilnehmer erwartet während eines Turniers standardmäßig eine sichere Umgebung. Belästigungen untergraben die Sicherheit und die Integrität eines Turniers. Falls Spieler verletzende und abweisende Situationen hervorrufen, wird von ihnen eine sofortige Korrektur ihres Verhaltens und Reue erwartet. Andernfalls werden sie vom Veranstaltungsort verwiesen.

Aufgrund der konfrontativen Art dieses Vergehens müssen die Judges das laufende Match beenden und die Spieler trennen. Durch Umsicht ist eine Eskalation der Situation unter allen Umständen zu vermeiden. Der Täter muss ein wenig abseits geführt werden, bevor der Penalty vergeben und ihm erklärt wird, warum sein Verhalten nicht akzeptabel ist, unabhängig welche Gründe dazu führten. Es kann sein, dass er danach einige Momente zur Beruhigung braucht. Eine Entschuldigung des Täters ist zu befürworten, jedoch muss der eventuelle Wunsch des Opfers, mit dem Täter nicht mehr zu reden, in jedem Fall respektiert werden.

Die Offiziellen müssen solche Fälle untersuchen, sobald sie darauf aufmerksam gemacht werden. Falls ermittelt wird, dass es sich bei dem Vergehen nicht um Unsporting Conduct – Major handelt, wird dennoch empfohlen mit den Spielern zu reden, damit Missverständnissen in Zukunft vorgebeugt wird.

Zusätzliche Maßnahmen

Der Spieler muss sein Verhalten umgehend ändern. Falls der Verstoß am Ende eines Matches vorfällt, kann der Judge den Penalty auf das nächste Match anwenden.

Hochstufen: Falls der Spieler den Verstoß mit böswilliger Absicht begangen hat, keine Reue zeigt oder das Vergehen zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt, ist der Penalty eine Disqualifikation und der Spieler wird vom Veranstaltungsort verwiesen.

4.3. Unsporting Conduct — Improperly Determining a Winner (Unzulässiges Bestimmen eines Gewinners)

Match Loss

Definition

Ein Spieler benutzt zur Bestimmung des Ergebnisses einer Partie oder eines Matches eine Methode, die nicht Bestandteil der aktuellen Partie ist (einschließlich Aktionen, die in der aktuellen Partie nicht legal sind), bietet eine solche Methode an, oder versucht einen Spieler, der mutmaßlich nicht weiß, dass dies verboten ist, dazu zu bewegen, eine solche Methode anzubieten.

Falls dem Spieler bewusst ist, dass seine Taten gegen die Regeln sind, zählt das als Unsporting Conduct — Cheating.

Beispiele

A. Bei Ankündigung des Rundenendes würfeln zwei Spieler, um den Gewinner des Matches zu bestimmen.
B. Eine Spielerin bietet ihrer Gegnerin einen Münzwurf an um die Gewinnerin des Matches zu bestimmen.
C. Zwei Spieler entscheiden durch Armdrücken den Ausgang eines Matchs.
D. Zwei Spielerinnen spielen Schere-Stein-Papier um zu entscheiden, ob sie das Match ausspielen sollen oder ein Unentschieden melden.
E. Zwei Spieler vergleichen die umgewandelten Manakosten der obersten Karte ihrer Bibliothek, um den Gewinner der Partie am Ende der Extrazüge zu bestimmen.
F. Zwei Spieler decken Karten von oben von ihrer Bibliothek auf, um zu ermitteln wer nach den Extrazügen „gewonnen hätte“.
G. Ein Spielerin sagt: „Oh nein, das Match wird in einem Unentschieden enden. Das ist schlecht für uns beide. Wenn es nur etwas gäbe, was man da tun könnte.“

Philosophie

Eine nicht spiel- oder turnierregelgerechte Methode zu benutzen, um einen Gewinner zu bestimmen, beeinträchtigt die Turnierintegrität.

Matches, die bei Ablauf der Rundenzeit unentschieden sind, sollten auch als solche eingetragen werden und sind nicht von diesem Penalty ausgenommen, wenn die Spieler mittels einer unzulässigen Methode einen Match-Gewinner bestimmen.

4.4. Unsporting Conduct — Bribery and Wagering (Bestechung und Wetten)

Match Loss

Definition

Ein Spieler bietet seinem Gegner eine Gegenleistung dafür an, dass dieser aufgibt, einem Unentschieden zustimmt oder ein Matchergebnis ändert, nimmt ein solches Angebot an, oder ermutigt jemanden zu einem solchen Angebot. Eine detailliertere Beschreibung von Bestechung findet sich in den **Magic**-Turnierregeln, Abschnitt 5.2.

Es ist für Spieler oder Zuschauer nicht erlaubt, eine Wette auf das Ergebnis eines Turniers, Matches oder einen Teil eines Turniers oder Matches abzugeben oder eine solche anzubieten.

Die Wette muss nicht finanzieller Natur sein und es ist unerheblich, ob ein Spieler auf sein eigenes oder ein anderes Match wettet.

Falls dem Spieler bewusst ist, dass seine Taten gegen die Regeln sind, zählt das als Unsporting Conduct — Cheating.

Beispiele

A. Eine Spielerin bietet ihrem Gegner für die Aufgabe des Matches €100 an.
B. Ein Spieler bietet seiner Gegnerin eine Karte im Austausch für ein Unentschieden an.
C. Eine Spielerin verlangt eine Aufgabe im Austausch für das Teilen der Preise.
D. Zwei Spieler vereinbaren, dass der Gewinner des Matchs eine seltene Karte aus dem Deck des Gegners behalten darf.
E. Zwei Zuschauerinnen wetten darauf, wie viele Spiele nötig sind um ein Match zu entscheiden.

Philosophie

Bestechung und Wetten untergraben die Turnierintegrität und sind strengstens verboten.

4.5. Unsporting Conduct — Aggressive Behavior (Aggressives Verhalten) **Disqualifikation**

Definition

Ein Spieler verhält sich auf bedrohliche Art gegenüber anderen oder deren Eigentum.

Beispiele

A. Ein Spieler droht einem anderen Spieler mit Schlägen, falls dieser nicht aufgibt.
B. Eine Spielerin zieht den Stuhl unter einer anderen Spielerin weg, sodass diese auf den Boden fällt.
C. Ein Spieler bedroht einen Judge, nachdem dieser eine Entscheidung gefällt hat.
D. Eine Spielerin zerreißt eine Karte einer anderen Spielerin.
E. Ein Spieler wirft absichtlich einen Tisch um.

Philosophie

Die Sicherheit aller Besucher eines Turniers ist von vorrangiger Wichtigkeit. Körperliche Gewalt und Einschüchterungsversuche werden nicht toleriert.

Zusätzliche Maßnahmen

Der Täter sollte vom Turnier-Organisator aufgefordert werden, den Veranstaltungsort zu verlassen.

4.6. Unsporting Conduct — Theft of Tournament Material (Diebstahl von Turniermaterial) **Disqualifikation**

Definition

Ein Spieler stiehlt Material von einem Turnier. Das beinhaltet, beschränkt sich aber nicht auf Karten oder Turnierausrüstung.

Beispiele

A. Eine Spielerin stiehlt Karten vom Sideboard ihrer Gegnerin.
B. Ein Spieler stiehlt die Tischnummer von einem Tisch.
C. Eine Spielerin bemerkt, dass sie eine Karte einer Vorrundengegnerin bei sich hat, und behält sie, statt es einem Turnier-Offiziellen zu melden.

Philosophie

Die Spieler nehmen an einem Turnier teil in der Annahme, dass ihre Spielmaterialien geschützt sind. Das befreit sie nicht von ihrer Pflicht auf ihre Sachen aufzupassen, aber sie sollten davon ausgehen können, dass sie das Produkt mit dem sie das Turnier begonnen haben bzw. welches sie bekommen haben auch behalten. Andere Arten von Diebstahl, die nicht Turniermaterial betreffen, liegen in der Verantwortung des Turnier-Organisators. Es wird jedoch von den Judges erwartet, dass sie bestmögliche Unterstützung leisten.

Zusätzliche Maßnahmen

Der Täter sollte vom Turnier-Organisator aufgefordert werden, den Veranstaltungsort zu verlassen.

4.7. Unsporting Conduct — Stalling (Zeitspiel) **Disqualifikation**

Definition

Ein Spieler spielt absichtlich langsam, um das Zeitlimit zu seinem Vorteil auszunutzen. Ist das langsame Spielen nicht vorsätzlich, so handelt es sich um Tournament Error — Slow Play.

Beispiele

A. Ein Spieler hat zwei Länder auf seiner Hand und sonst keine Möglichkeit, die Spielsituation erheblich zu verändern, denkt aber übermäßig lange über seine nächsten Aktionen nach, um Zeit zu schinden.
B. Eine Spielerin führt in gewonnenen Spielen und verlangsamt ihr Spiel erheblich, um es der Gegnerin schwerer zu machen, den Rückstand auszugleichen.
C. Ein langsam spielender Spieler erhebt gegen ein Warning Einspruch, um zusätzliche Zeit für eine Spielentscheidung zu gewinnen.
D. Eine Spielerin nimmt absichtlich langsam Mulligans vor dem dritten Spiel, um es für die Gegnerin schwieriger zu machen, die Partie innerhalb des Zeitlimits zu gewinnen.
E. Ein Spieler, der gerade dabei ist die Partie zu verlieren, beginnt die Spielgeschwindigkeit zu verlangsamen, damit die Partie nicht mehr innerhalb des Zeitlimits beendet werden kann.

4.8. Unsporting Conduct — Cheating (Betrug) **Disqualifikation**

Definition

Eine Person verstößt gegen eine Regel, die in den Turnierunterlagen festgelegt ist, lügt einen Turnier-Offiziellen an, oder bemerkt einen Regelverstoß, der in seinem Match (oder in einem Match seiner Teamkameraden) begangen wurde und macht darauf nicht aufmerksam.

Damit ein Vergehen als Cheating betrachtet wird, müssen die folgenden Kriterien erfüllt sein:

- Der Spieler muss versuchen, aus seiner Handlung einen Vorteil zu erlangen.
- Dem Spieler muss bewusst sein, dass er etwas Illegales tut.

Falls nicht alle diese Kriterien erfüllt sind, handelt es sich bei dem Vergehen nicht um Cheating, und wird durch einen anderen Regelverstoß behandelt. Cheating sieht oftmals zunächst wie ein Game Play Error oder ein Tournament Error aus, und muss zunächst vom Judge untersucht werden, inwieweit Vorsatz vorliegt und die entsprechenden Regeln bekannt sind.

Beispiele

A. Eine Spielerin ändert das Ergebnis auf dem Ergebniszettel, ohne dass ihre Gegnerin davon weiß.
B. Ein Spieler belügt einen Turnier-Offiziellen darüber, was in einer Partie passiert ist, um die Angelegenheit als für ihn vorteilhaft darzustellen.
C. Eine Spielerin lässt ihre Gegnerin eine Kreatur auf ihren Friedhof legen, obwohl ihr kein tödlicher Schaden zugefügt wurde.
D. Ein Spieler bemerkt, dass sein Gegner nur die eine Hälfte der ausgelösten Fähigkeit von seinem Schwert aus Schmaus und Hunger verrechnet hat, und macht auf den Fehler nicht aufmerksam.
E. Eine Spielerin schaut beim Draften, welche Karten ihre Nachbarn nehmen.
F. Ein Spieler fügt zusätzliche Karten zu seinem Sealed-Kartenpool hinzu.
G. Eine Spielerin bemerkt, dass sie eine zusätzliche Karte gezogen hat, ruft aber keinen Judge um einen Penalty zu vermeiden.

ANHANG A — PENALTYS KURZÜBERSICHT

Verstoß	Penalty
Game Play Errors / Spielverlaufsfehler	
Missed Trigger / Ausgelöste Fähigkeit vergessen	Keiner
Looking at Extra Cards / Einblick in zusätzliche Karten	Warning
Hidden Card Error / Fehler mit verdeckten Karten	Warning
Mulligan Procedure Error / Mulligan-Verfahrensfehler	Warning
Game Rule Violation / Spielregelverstoß	Warning
Failure to Maintain Game State / Zulassen eines fehlerhaften Spielzustands	Warning
Tournament Errors / Turnierfehler	
Tardiness / Unpünktlichkeit	Game Loss
Outside Assistance / Hilfe von Außen	Match Loss
Slow Play / Langsames Spielen	Warning
Deck/Decklist Problem / Decklistenproblem	Game Loss
Deck/Decklist Problem / Deck-Problem	Warning
Limited Procedure Violation / Limited-Verfahrensfehler	Warning
Communication Policy Violation / Missachtung der Kommunikationsregeln	Warning
Marked Cards / Markierte Karten	Warning
Insufficient Shuffling / Unzureichendes Mischen	Warning
Unsporting Conduct / Unsportliches Verhalten	
Unsporting Conduct — Minor / Geringfügige Unsportlichkeit	Warning
Unsporting Conduct — Major / Grobe Unsportlichkeit	Match Loss
Improperly Determining a Winner / Unzulässiges Bestimmen eines Gewinners	Match Loss
Bribery and Wagering / Bestechung und Wetten	Match Loss
Aggressive Behavior / Aggressives Verhalten	Disqualifikation
Theft of Tournament Material / Diebstahl von Turniermaterial	Disqualifikation
Stalling / Zeitspiel	Disqualifikation
Cheating / Betrug	Disqualifikation

ANHANG B — ÄNDERUNGEN GEGENÜBER FRÜHEREN VERSIONEN

3. Mai 2019

1.1: Falls du einem Gegner zwei Game Losses geben würdest, gibt ihm nur eines.
2.2: Deckt nun auch das versehentliche Anschauen des Sideboards ab.
3.7: Für eine CPV muss ein Spieler sich für oder gegen eine Aktion in der Partie entscheiden.

21. Januar 2019

2.1: Keine Sonderbehandlung von ausgelösten Fähigkeiten mit Standardaktionen mehr. Leitlinie zum Behandeln von Zonenwechseln überarbeitet.
2.1: Zur Beurteilung nachteiliger ausgelöste Fähigkeiten gehört, dass du die Karte, die die ausgelöste Fähigkeit verursacht hat, besitzen musst.
2.3: Abgrenzung zu Looking at Extra Cards klargestellt.
2.3: Bekannte Karten werden an ihren korrekten Ort zurückgelegt, nicht oben auf die Bibliothek.
2.5: Für die Teilkorrektur zum Zonenwechsel muss nicht die Identität der Karte bekannt sein.
3: Zurücksetzen der Penaltys bei mehrtägigen Turnieren wieder am Ende des Tages (identisch mit Abschnitt 2).
3.5: Wenn Karten aus dem Sideboard ins Deck gemischt werden, wird nur unter den Karten ausgewählt, die sich ursprünglich im Main-Deck befanden.
3.6: Bewegt ein Spieler seinen Kopf zu unangemessener Zeit, kann das eine Limited Procedure Violation sein.
4.3: Nun grundsätzlich ein Match Loss. Wissentlicher Verstoß ist Cheating.
4.3: Einen Gegner dazu zu bringen ein Angebot zu machen zählt auch als Vergehen.
4.3: Die Spieler müssen solche Angebote nicht mehr Turnier-Offiziellen melden.
4.4: Nun grundsätzlich ein Match Loss. Wissentlicher Verstoß ist Cheating.
4.4: Einen Gegner dazu zu bringen ein Angebot zu machen zählt auch als Vergehen.
4.4: Die Spieler müssen solche Angebote nicht mehr Turnier-Offiziellen melden.

5. Oktober 2018

1: Der Head Judge kann Entscheidungen zurückdrehen, die durch einen Fehler eines Judges entstanden sind.
2: Bei mehrtägigen Turnieren werden die Penaltys wieder am Ende eines Tages zurückgesetzt.
2.5: Teilkorrekturen können zu mehreren Kategorien gehören, solange die Maßnahme in eine der Kategorien fällt.
2.5: Bleibende Karten sind die einzigen Objekte, die enttappt werden.
3.2: Geheime und nicht verdeckte Informationen sind die, die ein Spieler suchen könnte.
3.4: Planeswalker sind nun legendär.
3.4: Der Spieler entscheidet, wo überschüssige Karten entfernt werden.
3.5: Beispiel beim letzten Hochstufen umgeschrieben, damit es klarer ist.
3.9: Bessere Formulierung, um Effekte einzubeziehen, die nur einen Teil Karten ins Deck mischen.

13. Juli 2018

1.1: Deutlichere Formulierung, wann ein Game Loss vergeben wird.
2.5: Vergessenes Enttappen zu Beginn eines Zuges zu den Teilkorrekturen hinzugefügt.
3.1: Spieler müssen für eine Verzögerung die Erlaubnis erhalten. Darum zu bitten, reicht nicht.
3.4: Den Rahmen für aufgeschobene Decklistenfehler umformuliert. Die meisten passieren sofort.
3.5: Kein Hochstufen, falls alle Exemplare der Karte mit zu vielen Exemplaren noch in der Bibliothek sind.

3.7: Die Entscheidung aufgrund falscher Informationen nicht zu handeln kann auch zu CPV führen.
3.8: Erwähnung von Hüllen aus Beispiel B entfernt, da dies irrelevant ist.
3.8: Die Länder aktualisiert, die hinzugefügt werden können. Klarstellung, dass ein Game Loss vergeben wird, falls die Deckliste geändert wird.

All trademarks are property of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. ©2019 Wizards.