MAGIC: THE GATHERING® TURNIERREGELN

(MAGIC: THE GATHERING® TOURNAMENT RULES)

Gültig ab 3. Mai 2019

Einleitung 4
1. Grundlagen eines Turniers 6
1.1 Arten von Turnieren 6
1.2 Veröffentlichung von Turnierinformationen 6
1.3 Rollen bei Turnieren 6
1.4 Teilnahmeberechtigung 6
1.5 DCI-Nummer 8
1.6 Turnier-Organisator 8
1.7 Head Judge 8
1.8 Floor Judges 9
1.9 Scorekeeper 9
1.10 Spieler 9
1.11 Zuschauer 10
1.12 Rules Enforcement Level 10
2. Turnierablauf 12
2.1 Match-Struktur 12
2.2 Play/Draw-Regel (Spielen/Ziehen-Regel) 12
2.3 Partievorbereitung 12
2.4 Aufgabe oder vereinbartes Unentschieden bei Partien oder Matches 13
2.5 End-of-Match Procedure (Vorgang bei Matchende) 13
2.6 Extrazeit 13
2.7 Deck-Registrierung 14
2.8 Deck Checks (Decküberprüfungen) 14
2.9 Einsprüche an den Head Judge (Appeals) 14
2.10 Aus einem Turnier aussteigen 15
2.11 Notizen 15
2.12 Elektronische Geräte 16
2.13 Video-Berichterstattung 16
3. Turnierregeln 17
3.1 Tiebreaker 17
3.2 Formate and Rating-Kategorien 17
3.3 Erlaubte Karten 17
3.4 Proxykarten 18
3.5 Checklisten-Karten 19
3.6 Kartenidentifikation und -interpretation 19
3.7 Neuerscheinungen 19
3.8 Spielmarken 20
3.9 Mischen der Karten 20
3.10 Kartenhüllen 20
3.11 Markierte Karten 21
3.12 Verdeckte Information 21
3.13 Getappte/Gewendete Karten 21
3.14 Kartenreihenfolge im Friedhof 21
3.15 Sideboard 21
4. Kommunikation 23
4.1 Kommunikation zwischen Spielern 23

4.2 Abkürzungen im Turnierspiel (Tournament Shortcuts) 24
4.3 Ungenaue Spielabfolge (Out-of-Order Sequencing) 26
4.4 Schleifen 26
4.5 Ausgelöste Fähigkeiten 27
4.6 Team/Two-Headed Giant Kommunikation 28
4.7 Spielfeld-Anordnung 28
4.8 Entscheidungen zurücknehmen 28
5. Turnier-Regelverstöße 30
5.1 Betrug 30
5.2 Bestechung 30
5.3 Wetten 31
5.4 Unsportliches Verhalten 31
5.5 Langsames Spielen 31
5.6 Hilfe von Außen 31
6. Constructed Turnierregeln 32
6.1 Deckbaubeschränkungen 32
6.2 Legale Karten 32
6.3 Standard-Format Deckbau 33
6.4 Modern-Format Deckbau 34
6.5 Vintage-Format Deckbau 36
6.6 Legacy-Format Deckbau 37
7. Limited Turnierregeln 38
7.1 Deckbaubeschränkungen 38
7.2 Erlaubte Karten bei Limited Turnieren 38
7.3 Fortlaufender Deckbau 39
7.4 Abnormales Produkt 39
7.5 Sealed-Deck-Pool-Registration 39
7.6 Draft-Pod-Zusammenstellung 39
7.7 Booster-Draft-Abläufe 40
8. Team Turnierregeln 41
8.1 Teamnamen 41
8.2 Team-Zusammenstellung und Identifikation 41
8.3 Kommunikation in den Teams 41
8.4 Unified Deck Construction-Regeln 41
8.5 Team Rochester Draft Turniere 41
8.6 Team Sealed-Deck Turniere 42
9. Two-Headed Giant Turnierregeln 44
9.1 Match-Struktur 44
9.2 Kommunikationsregeln 44
9.3 Play/Draw-Regel (Spielen/Ziehen-Regel) 44
9.4 Partievorbereitung 44
9.5 Two-Headed Giant Constructed Regeln 44
9.6 Two-Headed Giant Limited Regeln 44
9.7 Two-Headed Giant Booster Draft Turniere 45
10. Sanktionierungsregeln 46
10.1 Minimale Teilnehmerzahl 46
10.2 Rundenanzahl 46
10.3 Turniere mit Qualifikationsvoraussetzung 46
10.4 Paarungsalgorithmus 46
Anhang A — Änderungen gegenüber früheren Versionen 49
Anhang B – Zeitlimits 50

Booster-Draft-Zeitlimits 51
Rochester-Draft-Zeitlimit 51
Two-Headed Giant-Draft-Zeitlimits 52
Anhang C — Erklärung der Tiebreaker 53
Matchpunkte 53
Partiepunkte 53
Match-Sieg-Quote (Match-win Percentage): 53
Partie-Sieg-Quote (Game-win Percentage) 54
Match-Sieg-Quote der Gegner (Opponents' Match-win Percentage) 54
Partie-Sieg-Quote der Gegner (Opponents' Game-win Percentage) 55
Freilose (Byes) 55
Anhang D – Empfohlene Booster-Zusammenstellungen bei Limited Turnieren 56
Anhang E – Empfohlene Rundenzahlen für Turniere im Schweizer-System 57
Anhang F – Rules Enforcement Levels für Premier-Turniere 58

Einleitung

Die DCI ist eine weltweit agierende Organisation, die sich dem organisierten Turnierspiel widmet. Sie sorgt für die Bekanntmachung, Durchsetzung und Entwicklung der Regeln, basierend auf den Zielen und Philosophien, die in diesem Dokument, dem **Magic** Leitfaden zur Behandlung von Regelverstößen (**Magic** Infraction Procedure Guide, IPG) und dem Dokument Judge bei Regular REL (Judging at Regular REL, JAR) definiert sind. Die Regeln und zugrunde liegenden Prinzipien unterliegen ständiger kritischer Reflektion, damit die Ziele fortwährend eingehalten werden.

Es gibt zwei Arten von sanktionierten **Magic**-Turnieren: Rated und Casual. Rated-Turniere bringen für jeden Sieg, jedes Unentschieden und jedes Freilos eines Spielers Planeswalkerpunkte, Casual-Turniere bringen jeweils einen Planeswalkerpunkt für die Teilnahme.

Der Zweck dieses Dokuments ist, die Grundstruktur von **Magic: The Gathering** („**Magic-**“) Turnieren festzulegen, was durch die Definition geeigneter Regeln, Verantwortungsbereichen und verpflichtenden Vorgehensweisen erreicht wird, welche für alle DCI-sanktionierten **Magic**-Turniere gelten.

DCI-sanktionierte Turniere sollen einheitlich durchgeführt werden, unabhängig von ihrem Austragungsort. Dadurch wird die überregionale Gleichbehandlung von Spielern erreicht und ihnen der reibungslose Übergang zu internationalen Turnieren ermöglicht.

Alle Spieler werden, abhängig vom Rules Enforcement Level (REL) eines Turnieres, von der DCI gleich behandelt und tragen gemeinsam Verantwortung für einen fairen und entspannten Ablauf eines DCI-sanktionierten Turniers. Spieler und Offizielle sollten zusammenarbeiten, um das gemeinsame Ziel eines sorgfältig durchgeführten sanktionierten Turnieres zu erreichen. Dabei haben die Spieler und die Offiziellen respektvoll und fair miteinander umzugehen, und sowohl die Regeln selbst, als auch dem Geist, in dem diese Regeln aufgestellt wurden, zu beachten. Sie sind dafür verantwortlich, den aktuellen Ausgaben der **Magic** Turnierregeln **(**Tournament Rules, MTR) des Ausführlichen Regelwerks (Comprehensive Rules, CR) von **Magic: The Gathering** zu folgen. Für Zuschauer gibt es ebenfalls besondere Regeln, die zu befolgen sind. Die Missachtung der Regeln der DCI wird mit den entsprechenden Penaltys geahndet, welche in dem für das Rules Enforcement Level des Turniers zuständigen Dokument beschrieben sind.

Einzelne Teile dieses Dokuments können dem Ausführlichen Regelwerk widersprechen bzw. Information enthalten, die darin nicht enthalten sind. In solchen Fällen hat das vorliegende Dokument Vorrang.

Offizielle Turnier-Informationsblätter (Tournament Fact Sheets) für bestimmte Turniere, welche auf der Wizards of the Coast Webseite zu finden sind, können alternative oder zusätzliche Richtlinien oder Vorgehensweisen beschreiben. Falls es zwischen einem offiziellen Tournament Fact Sheet der Wizards of the Coast Webseite und diesem Dokument Widersprüche gibt, hat das jeweilige Tournament Fact Sheet Vorrang.

Wizards of the Coast behält sich das Recht vor, diese Regeln oder ihre Auslegung ohne vorherige Ankündigung zu ändern oder klarzustellen.

2019 werden Aktualisierung dieses Dokument planmäßig immer am Montag nach einem Prerelease angekündigt. Darüber hinaus kann es zusätzliche Aktualisierungen an den Listen ausgeschlossener und eingeschränkter Karten geben, welche die in diesem Dokument enthaltenen Formate betreffen. Solche Aktualisierungen werden mindestens 4 Wochen vorher angekündigt. Andere Aktualisierungen, bei denen die Listen ausgeschlossener und eingeschränkter Karten nicht geändert werden, können ohne Vorankündigung vorgenommen werden.

Die jeweils aktuellste Fassung ist unter http://wpn.wizards.com/document/magic-gathering-tournament-rules (in Englisch) und www.dcrirules.org sowie http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/ (Übersetzungen) verfügbar.

1. Grundlagen eines Turniers

1.1 Arten von Turnieren

Sanktionierte Rated-Turniere können in zwei Gruppen eingeteilt werden: Premier und Nicht-Premier. Premier-Turniere werden von Wizards of the Coast oder ausgewählten Turnier-Organisatoren durchgeführt und haben einzigartige Namen und Besonderheiten. Alle Turniere, die nicht ausdrücklich als Premier-Turniere ausgewiesen sind, sind Nicht-Premier-Turniere.

Es gibt zwei grundlegende Turnierformate: Limited und Constructed. Beide haben eigene, dem Format entsprechende Regeln. In Limited-Turnieren erhalten die Teilnehmer das Produkt, mit dem gespielt werden soll, während des Turniers zugeteilt. In Constructed-Turnieren treten die Teilnehmer mit eigenen, vorher zusammengestellten Decks gegeneinander an. Einige Premier-Turniere können aus verschiedenen Formaten im selben Turnier bestehen.

1.2 Veröffentlichung von Turnierinformationen

Wizards of the Coast behält sich das Recht vor, Informationen zu DCI-sanktionierten Turnieren jederzeit (auch während des Turniers selbst) zu veröffentlichen. Diese Informationen beinhalten unter anderem Inhalte der Decks von einzelnen oder mehreren Spielern, Strategiebeschreibungen, Spielmitschriften und Videoaufnahmen. Turnier-Organisatoren ist es ebenso gestattet, diese Informationen nach Turnierende zu veröffentlichen.

Wizards of the Coast behält sich das Recht vor, Informationen zu Penaltys und Sperren zu veröffentlichen.

1.3 Rollen bei Turnieren

Für Turniere sind folgende Rollen definiert:

- Turnier-Organisator
- Head Judge
- Floor Judge
- Scorekeeper
- Spieler
- Zuschauer

Die ersten vier der oben genannten Rollen gehören zu den Turnier-Offiziellen. Der Head Judge und die Floor Judges werden als Judges bezeichnet. Eine einzelne Person kann als Turnier-Offizieller mehrere verschiedene Rollen gleichzeitig wahrnehmen. Alle Personen, die keine Judges sind, zählen als Zuschauer für alle Matches, die sie nicht selbst spielen. Berichterstatter zählen ebenfalls als Zuschauer.

1.4 Teilnahmeberechtigung

Jeder ist berechtigt, als Spieler an einem DCI-sanktionierten Turnier teilzunehmen, ausgenommen folgende:

- Personen, die derzeit von der DCI gesperrt sind. Die aktuelle Liste aller von der DCI gesperrten Personen ist unter http://www.wizards.com/default.asp?x=dci/suspended zu finden. Personen, welche derzeit von der DCI gesperrt sind, dürfen nicht als Turnier-Offizielle auftreten;
- Andere Personen, welche von der DCI oder aufgrund der Prinzipien von Wizards of the Coast von der Teilnahme ausgeschlossen sind (diese werden nach dem Ermessen von Wizards oft the Coast festgelegt);
- Kinder unter vierzehn (14) Jahren, welche keine Erlaubnis ihrer Erziehungsberechtigten haben; und
- Jeder, dem aufgrund von Bundes-, Landes- oder anderen örtlich gültigen Gesetzen, oder aufgrund von Festlegungen des Turnier-Organisators oder der Leitung des Veranstaltungsortes die Teilnahme untersagt ist;
- Turnier-Organisatoren können für Regular REL Turniere, die sie durchführen, Altersbeschränkungen bestimmen. Dies muss bei den Ankündigungen des Turniers im Laden und im Event Locator klar und deutlich angegeben sein, sowie an allen anderen Stellen, an denen das Turnier beworben wird. (Z.B. können Turnier-Organisatoren ein FNM-Turnier für Spieler bis maximal 16 Jahre durchführen.)

Jeder ist berechtigt, als Turnier-Offizieller (Turnier-Organisator, Head Judge, Floor Judge oder Scorekeeper) in einem DCI-sanktioniertem Turnier teilzunehmen, ausgenommen:

- Personen, die derzeit von der DCI gesperrt sind;
- Spieler, die an dem Turnier teilnehmen, es sei denn es handelt sich bei dem Turnier um eines, bei dem es ausdrücklich gestattet ist, dass Spieler auch als Turnier-Offiziellen auftreten dürfen.

Turnier-Offizielle dürfen in einem DCI-sanktionierten Rated-Turnier nur dann mitspielen, wenn das Turnier zu den folgenden Turnierkategorien gehört:

- Friday Night **Magic**
- Prerelease
- Standard Showdown
- Draft-Wochenende
- Andere Nicht-Premier-**Magic**-Turniere
- Turniere, bei denen das offizielle Wizards of the Coast Tournament Fact Sheet den Turnier-Offiziellen dieses Turniers ausdrücklich erlaubt, mitzuspielen.

Falls einer oder mehrere Turnier-Offizielle bei einem Turnier mitspielen, muss das Turnier mit Rules Enforcement Level Regular veranstaltet werden. Spielt ein Turnier-Offizieller bei einem Turnier mit, das nicht zu den aufgeführten Kategorien gehört, wird das Turnier annulliert. Mitspielende Turnier-Offizielle sollten ein Turnier fair und uneigennützig durchführen.

Die Eigentümer der Organisationen, die Premier-Turniere ausrichten, dürfen in diesen Premier-Turnieren nicht selbst mitspielen, selbst wenn diese nicht als Turnier-Offizielle (Organisator, Judge und/oder Scorekeeper) mitwirken.

Premier-Turniere sind unter anderem: **Magic: The Gathering** World Championship, **Magic** Tabletop Mythic Championship, **Magic** Tabletop Mythic Qualifiers, Grand Prix, Grand Prix Trials, WPN Premium Turniere und Qualifikationsturniere für WPN Premium Turniere.

Für einige Turniere gelten für die Teilnahme als Turnier-Offizieller und/oder Spieler, zusätzliche Kriterien. (Beispielsweise bei Turnieren mit Qualifikationsvoraussetzung, wie die **Magic** Tabletop Mythic Championship).

Die Einladungsrichtlinie für Premier-Events (Premier Event Invitation Policy, PEIP) enthält die für Premier-Turniere mit Qualifikationsvoraussetzung (z.B. die **Magic** Tabletop Mythic Championship) geltenden Teilnahmebestimmungen.

Personen, die Fragen zu ihrer Teilnahmeberechtigung an Turnieren haben, können den DCI Policy Manager über (esports@wizards.com) kontaktieren.

1.5 DCI-Nummer

Turnierteilnehmer müssen dem Scorekeeper bei der Anmeldung ihre DCI-Nummer mitteilen. Spieler ohne DCI-Nummer sollten sich vor der Teilnahme an einem Turnier eine solche über https://accounts.wizards.com/ besorgen. Hat sich ein Spieler vor dem Turnier keine DCI-Nummer besorgt, kann er vom Turnier-Organisator eine solche erhalten. Jeder Spieler darf nur eine einzige DCI-Nummer haben. Spieler mit mehreren DCI-Nummern sollten Wizards of the Coast kontaktieren. Sie erhalten dann die nötigen Informationen, um die DCI-Nummer zusammenzuführen. Turnierergebnisse mit vorläufigen Spielernummern, Spielernamen oder Platzhaltern sollten nicht an die DCI übermittelt werden.

1.6 Turnier-Organisator

Der Organisator eines Turnieres ist für alle logistischen Aufgaben verantwortlich, inklusive:

- Anfordern einer Sanktionierungsnummer von der DCI.
- Einrichten eines für das jeweilige Turnier geeigneten Veranstaltungsorts.
- Bewerben des Turnieres vor dem Veranstaltungsdatum.
- Ausstatten des Turniers mit geeigneten Turnier-Offiziellen.
- Bereitstellung des gesamten benötigten Materials zur Durchführung des Turnieres (z.B. Spielmaterial für Limited-Turniere).
- Übermitteln der Turnierergebnisse an die DCI.
- Aufbewahren der Ergebnis-Zettel jedes Turnieres für eine Dauer von 6 Monaten (um bei Einsprüchen zu Match-Ergebnissen zu unterstützen)

1.7 Head Judge

Sanktionierte Turniere erfordern die Anwesenheit eines Head Judge, um Streitigkeiten zu schlichten, die Regeln zu interpretieren, sowie andere offizielle Entscheidungen zu treffen. Der Head Judge hat bei einem sanktionierten Turnier die letztgültige Entscheidungsgewalt; jeder Turnierteilnehmer hat seine Auslegungen zu befolgen. Es ist von Vorteil, wenn auch nicht notwendig, dass der Head Judge offiziell zertifiziert ist.

Der Verantwortungsbereich des Head Judges beinhaltet:

- Das Sicherstellen, dass alle notwendigen Schritte unternommen werden, um Verstöße gegen die Spielregeln oder zugrunde liegende Prinzipien entsprechend zu behandeln, welche von ihm beobachtet werden oder über die er in Kenntnis gesetzt wird.
- Das Fällen einer endgültigen Entscheidung bei allen Einsprüchen (Appeals), was eine Revidierung einer Floor Judge Entscheidung zur Folge haben kann.
- Die Koordination und Delegierung von Aufgaben an die Floor Judges, soweit notwendig.

Falls nötig kann der Head Judge seine Pflichten zeitweilig einem anderen Judge übertragen. Wenn außergewöhnliche Umstände die Integrität des Turniers in Gefahr bringen könnten, darf der Turnier-Organisator den Head Judge austauschen.

Einige Premier-Turniere haben mehrere Head Judges oder auch Head Judges für verschiedene Teile des Turniers. Alle Head Judges haben während ihrer Tätigkeit dieselben Verantwortungsbereiche und dieselbe Autorität.

1.8 Floor Judges

Die Floor Judges stehen Spielern und Zuschauern zur Verfügung, um Fragen zu beantworten, Spielfehler zu beheben, oder bei angemessenen Anfragen zu unterstützen. Sie müssen nicht offiziell zertifiziert sein.

Die Judges helfen den Spielern grundsätzlich nicht beim Ermitteln des derzeitigen Spielzustandes; sie können jedoch Fragen zu Regeln, zu Interaktionen verschiedener Karten oder zum offiziellen Oracle™-Kartentext beantworten, welche für die Partie relevant sind. Bei Turnieren mit Rules Enforcement Level Regular darf der Judge die Spieler beim Verstehen des Spielzustandes unterstützen, um das Lernen der Regeln und Vorgänge zu fördern. Falls ein Spieler dem Judge eine Frage abseits des Tisches stellen möchte, wird diesem Wunsch üblicherweise entsprochen. Kein Spieler darf einen bestimmten Judge anfordern. Er darf jedoch darum bitten, dass ein Turnier-Offizieller als Übersetzer hilft. Es liegt im Ermessen des ursprünglichen Judges, ob dieser Bitte entsprochen wird.

Die Judges greifen nicht in eine Partie ein, um illegale Spielaktionen zu verhindern; sie greifen jedoch ein, sobald Regelverstöße begangen wurden, oder um die Eskalation einer Situation zu vermeiden.

1.9 Scorekeeper

Der Scorekeeper ist für die korrekte Erstellung der Paarungen sowie aller anderen turnierrelevanten Aufzeichnungen während eines Turniers zuständig. Die Verantwortungsbereiche des Scorekeepers sind:

- Die Erstellung der korrekten Paarungen für jede Runde, sowie die genaue Eingabe der Ergebnisse dieser Runden.
- Die Erstellung einer Rangliste zur Veröffentlichung vor und nach der letzten Runde im Schweizer System. Andere Runden können nach Ermessen des Head Judges ebenfalls veröffentlicht werden.
- Das Lösen aller auftretenden Probleme in Zusammenhang mit dieser Tätigkeit in Absprache mit dem Head Judge.
- Das Sicherstellen, dass alle benötigten Informationen im Turnierbericht enthalten sind, welcher an die DCI übermittelt wird.

Der Head Judge hat die endgültige Entscheidungsgwalt für alle Korrekturmaßnahmen bei Fehlern, die dem Scorekeeper unterlaufen.

1.10 Spieler

Spieler sind verantwortlich für:

- Respektvollern Umgang mit Turnier-Offiziellen, anderen Turnierteilnehmern und Zuschauern, sowie das Unterlassen jeglichen unsportlichen Verhaltens.
- Beibehalten eines immer eindeutigen und regelkonformen Spielzustands.
- Einhalten von angekündigten Startzeiten und Zeitlimits.
- Auf Verstöße gegen die Regeln und zugrunde liegende Prinzipien aufmerksam zu machen, die sie innerhalb ihrer Matches bemerken.
- Einen Judge über jegliche Unstimmigkeiten ihrer Matchergebnisse im Turnier aufmerksam zu machen.
- Informieren der DCI über Unstimmigkeiten in ihrem persönlichen Matchverlauf ihrer Turniere, in ihrer Rangstufe oder Planeswalkerpunkten, sobald sie diese bemerken. Falls Spieler denken, in ihrer persönlichen Turniergeschichte, in ihrer Rangstufe oder in ihren Planeswalkerpunkten Unstimmigkeiten gefunden zu haben, sollen Sie die **Magic: The Gathering Event** Appeals Policy konsultieren, welche unter http://wpn.wizards.com/en/document/magic-event-appeals-policy (in Englisch) zu finden ist.

- Den Besitz nur einer einzigen DCI Mitgliedsnummer. Personen mit mehr als einer Nummer müssen sich an den Wizards of the Coast Kundendienst unter http://www.wizards.com/customerservice wenden, um ihre Nummern zusammenführen zu lassen.
- Sich nicht zu Turnieren anzumelden, an denen sie gemäß Richtlinien nicht teilnehmen dürfen.
- Kenntnis der Regeln, welche in diesem Dokument aufgeführt sind.
- Körperlich beim Turnier anwesend zu sein. Spieler dürfen sich nicht für ein Turnier anmelden, nur um die Planeswalkerpunkte für die Teilnahme zu erhalten.

Ein Spieler muss die folgenden Gegenstände zu einem Turnier mitbringen, um teilnehmen zu können:

- Eine physische, sichtbare und verlässliche Methode, um Daten zur Partie festhalten zu können (Spielsteine, Punktzähler, Stift und Papier, etc.)
- Eine gültige DCI Nummer, welche auf den Namen des Teilnehmers eingetragen ist. Neue Spieler können bei der Turnieranmeldung Mitglied der DCI werden.
- Alle Dinge, die bei einem bestimmten Turnierformat notwendig sind, wie z.B. fertig gestellte Decks und/oder Decklisten für Constructed Turniere.

Spieler bleiben auch dann für die oben aufgezählten Bereiche verantwortlich, wenn sie von einem Floor Judge besondere Unterstützung erhalten.

Die einzelnen Mitglieder eines Teams werden als Spieler behandelt und sind gleich verantwortlich für die Einhaltung eines geregelten Turnierablaufes, wie z.B. das korrekte Ausfüllen des Ergebniszettels. Die Spieler sind nur für ihre selbst durchgeführten Partien verantwortlich, und nicht für die Partien ihrer Teammitglieder. Bemerken sie jedoch Regelverstöße in den Partien ihrer Teammitglieder, wird von ihnen erwartet, diese zu melden.

Spieler, die ihren Pflichten nicht nachkommen, können von der DCI überprüft und mit Sanktionen belegt werden. Wizards of the Coast und die DCI behalten sich das Recht vor, einem Spieler aus jeglichem Grund, den sie für notwendig erachten, die Mitgliedschaft ohne Vorankündigung zu entziehen.

1.11 Zuschauer

Jede Person, die bei dem Turnier physisch anwesend ist und nicht in eine der oberen Kategorien fällt, ist ein Zuschauer. Zuschauer sind verantwortlich dafür, sich während der Matches und in anderen offiziellen Turnierteilen, in denen sich die Spieler ruhig verhalten sollen, ebenfalls ruhig und unauffällig zu verhalten. Falls ein Zuschauer glaubt, einen Regelverstoß beobachtet zu haben, sollte er so schnell wie möglich einen Judge informieren. Bei Rules Enforcement Level Professional dürfen Zuschauer nicht direkt in ein Match eingreifen, es sei denn sie gehören zum offiziellen Berichterstattungs-Team.

Spieler können darum bitten, dass einzelne Zuschauer ihre Matches nicht beobachten. Jedoch müssen solche Wünsche durch einen Judge übermittelt werden. Andere Turnier-Offizielle dürfen ebenfalls Zuschauer anweisen, bestimmte Matches nicht zu beobachten.

1.12 Rules Enforcement Level

Der Rules Enforcement Level soll Spielern und Judges eines Turniers anzeigen, welche Erwartungen sie im Hinblick auf die Exaktheit bei Durchsetzung der Regeln, bei technisch korrektem Spiel und bei den Turniervorgängen erwarten können.

Der Rules Enforcement Level eines Turniers steigt je nach vergebenen Preisen und der Entfernung, die Spieler für gewöhnlich zu reisen bereit sind, um am Turnier teilnehmen zu können.

Für die Premier-Turniere ist der zugehörige Rules Enforcement Level Anhang F aufgelistet.

Regular (Zwanglos)

Bei Rules Enforcement Level Regular liegt der Schwerpunkt auf Spaß und sozialen Aspekten, und nicht auf der strikten Durchsetzung der Regeln. Die Mehrzahl der Turniere wird auf diesem Level abgehalten, solange sie keine erheblichen Preise oder Qualifikationen zu größeren Turnieren vergeben. Von den Spielern wird erwartet, dass sie die meisten Spielregeln kennen, dass sie von den zu Grunde liegenden Prinzipien gehört haben und wissen, was "richtig schlecht" ist. Generell spielen sie jedoch so, wie sie es von zu Hause gewöhnt sind. Die Spieler sind trotzdem für die Einhaltung der Regeln verantwortlich, aber der Fokus liegt mehr auf Lernen und Sportsgeist als auf technisch korrektem Spiel. Die Behandlung der Regelverstöße bei solchen Turnieren wird im Dokument "Judge bei Regular REL" (JAR) beschrieben. Dieser ist auf http://wpn.wizards.com/document/magic-gathering-judging-regular-rel (in Englisch) und www.dcrirules.org sowie http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/ (Übersetzungen) zu finden.

Competitive (Wettbewerbsorientiert)

Als Competitive gelten Turniere mit nennenswerten Geldpreisen oder Qualifikationen zu Turnieren mit Rules Enforcement Level Professional. Von den Spielern wird erwartet, dass sie die Spielregeln kennen – jedoch nicht bis ins letzte technische Detail – und mit den Turnierprinzipien und -abläufen vertraut sind. Unbeabsichtigte Fehler werden nicht mit aller Härte bestraft. Bei diesen Turnieren werden die Interessen aller Spieler gewahrt, indem einerseits die Integrität des Turniers gewährleistet wird und andererseits anerkannt wird, dass nicht alle Spieler bis ins letzte Detail mit den Regeln vertraut sind und die richtigen Abläufe und Strukturen eines Turniers auf professionellem Niveau kennen. Verstöße auf diesen Turnieren werden durch den „Leitfaden zur Behandlung von Regelverstößen“ (IPG) abgedeckt (zu finden in Englisch auf http://wpn.wizards.com/document/magic-infraction-procedure-guide und Übersetzungen auf www.dcrirules.org sowie http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/).

Professional (Professionell)

Professionelle Turniere bieten hohe Geldpreise, Prestige und andere Zuwendungen, die Spieler aus großen Entfernungen anziehen. Diese Turniere verlangen von den Spielern einen höheren Standard im Hinblick auf Verhalten und technisch korrektes Spiel als wettbewerbsorientierte Turniere. Verstöße auf diesen Turnieren werden durch den „Leitfaden zur Behandlung von Regelverstößen“ (IPG) abgedeckt (zu finden in Englisch auf http://wpn.wizards.com/document/magic-infraction-procedure-guide und Übersetzungen auf www.dcrirules.org sowie http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/).

2. Turnierablauf

2.1 Match-Struktur

Ein **Magic** Match besteht aus mehreren einzelnen, aufeinander folgenden Partien, bis ein Spieler eine bestimmte Anzahl davon gewonnen hat, in der Regel zwei. Unentschiedene Partien zählen für keinen Spieler als gewonnen. Falls die Runde endet, bevor ein Spieler die erforderliche Anzahl an Partien gewonnen hat, gewinnt der Spieler das Match, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Partien gewonnen hat. Haben beide Spieler die gleiche Anzahl an Partien gewonnen, wird das Match als Unentschieden gewertet.

Der Turnier-Organisator kann die erforderliche Anzahl der zu gewinnenden Partien pro Match für jeden Teil des Turniers verändern, solange dies vor Beginn des Turniers angekündigt wird. Die Planeswalkerpunkte werden von der DCI anhand der übermittelten Matchergebnisse berechnet, nicht über die Ergebnisse einzelner Partien.

2.2 Play/Draw-Regel (Spielen/Ziehen-Regel)

Bei der ersten Partie eines Matches entscheidet ein Spieler ob er anfängt (Spielen / Play) oder den Gegner anfangen lässt (Ziehen / Draw). Dieser Spieler wird während der Runden im Schweizer System per Zufallsprinzip bestimmt (z.B. Münz- oder Würfelwurf). In den Endrundenmatches entscheidet dies der nach den Runden im Schweizer System besser platzierte Spieler. Er muss diese Entscheidung treffen, bevor er seine Handkarten anschaut. Falls der Spieler dazu keine Äußerung macht, wird davon ausgegangen, dass er anfängt. Der Spieler, der anfängt, übergeht in seinem ersten Zug das Ziehsegment. Diese Regel wird als Play/Draw-Regel (Spielen/Ziehen-Regel) bezeichnet.

Nach jeder Partie eines Matches entscheidet der Spieler, der die gerade beendete Partie verloren hat, wer in der nächsten Partie anfängt. Der Spieler kann mit dieser Entscheidung warten, bis beide Spieler mit dem Sideboarden fertig sind. Falls die vorhergehende Partie unentschieden war, entscheidet der Spieler erneut, der in jener Partie die Entscheidung getroffen hat.

2.3 Partievorbereitung

Die folgenden Schritte müssen in einer angemessenen Zeit durchgeführt werden, bevor eine Partie beginnt:

1. Falls Sideboarden erlaubt ist, dürfen die Spieler Karten aus ihrem Deck entfernen und Karten aus dem Sideboard dem Deck hinzufügen.
2. Die Spieler mischen ihre Decks. Die Schritte 1 und 2 können wiederholt werden.
3. Die Spieler präsentieren die Decks ihren Gegnern, damit sie diese auch mischen können. Das Sideboard (falls vorhanden) muss ebenfalls präsentiert werden.
4. Der entsprechende Spieler entscheidet ob er anfangen möchte, falls er sich dazu bisher nicht geäußert hat (siehe Abschnitt 2.2).
5. Jeder Spieler zieht sieben Karten. Die Karten dürfen auch verdeckt auf den Tisch gezählt werden.
6. In Zugreihenfolge können die Spieler Mulligans nehmen. (Die Regeln zu Mulligans sind im ausführlichen **Magic** Regelwerk, Regel 103.4 zu finden). Falls ein Spieler einen Mulligan durchführt, mischt dieser erneut und wiederholt das Präsentieren wie oben beschrieben.

Sobald alle Spieler ihre Mulligans abgeschlossen haben, gilt die Partie als begonnen. Diese Partievorbereitungen dürfen durchgeführt werden, bevor die offizielle Rundenzeit begonnen hat.

2.4 Aufgabe oder vereinbartes Unentschieden bei Partien oder Matches

Solange eine Partie oder Match nicht zu Ende gespielt wurde, können Spieler jederzeit aufgeben oder vereinbaren, die Partie bzw. das Match in einem Unentschieden enden zu lassen. Ein Match ist beendet, sobald der Ergebniszettel ausgefüllt ist, oder, falls keine Ergebniszettel genutzt werden, sobald ein Spieler aufsteht, nachdem die Partie beendet ist. Bis zu diesem Zeitpunkt können Spieler aufgeben oder sich auf ein Unentschieden einigen. Falls der Spieler, der aufgibt, bereits eine Partie im Match gewonnen hat, muss das Match als 2-1 eingetragen werden. Vereinbarte Unentschieden, bei denen keine Partien ausgetragen werden, werden als 0-0-3 eingetragen. Beim Wizards Event Reporter kann alternativ der „Unentschieden/Draw"-Knopf (0-0) genutzt werden.

Eine Übereinkunft zwischen Spielern darf nicht aufgrund irgendeiner Belohnung bzw. eines Anreizes getroffen werden. Dies wird als Bestechung (Bribery) gewertet (siehe Abschnitt 5.2)

Weigert sich ein Spieler weiterzuspielen, wird davon ausgegangen, dass er das Match aufgegeben hat.

2.5 End-of-Match Procedure (Vorgang bei Matchende)

Falls das Zeitlimit für ein Match erreicht ist, bevor ein Sieger feststeht, werden insgesamt fünf Extrazüge gespielt, nachdem der aktive Spieler seinen Zug beendet hat. Normalerweise hat dadurch ein Spieler drei dieser Extrazüge und der andere Spieler zwei. Dies kann jedoch anders sein, falls ein Spieler durch einen Spieleffekt zusätzliche Züge erhält. Falls ein Spieler in seinem Endsegment bereits Priorität abgegeben hat, wenn das Zeitlimit erreicht wird, so wird dies betrachtet, als ob der Zug des Gegners bereits begonnen hätte.

Bei Team-Turnieren in denen mehrere Spieler eine Partie zusammen spielen (z.B. bei Two-Headed Giant), werden nur drei statt fünf Extrazüge gespielt.

Sobald das Ende der Runde angesagt wurde, werden keine weiteren Partien mehr gestartet.

Falls eine Partie nach dem Ende dieser zusätzlichen Züge nicht beendet ist, wird sie als unentschieden gewertet.

Hat ein Judge für ein Match Extrazeit gegeben hat (aufgrund einer länger dauernden Regelentscheidung, eines Deck Checks oder aus einem anderen Grund), beginnt dieser Vorgang erst nach Ablauf der Extrazeit.

In K.O.-Runden können Matches nicht in einem Unentschieden enden. Falls nach den Extrazügen alle Spieler die gleiche Anzahl an Partien gewonnen haben, gewinnt der Spieler mit der höchsten Anzahl an Lebenspunkten in der aktuellen Partie. Für den Fall, dass alle Spieler eine gleich hohe Anzahl an Lebenspunkten haben (bzw. sich die Spieler gerade zwischen zwei Partien befinden und beide gleich viele Partien gewonnen haben), wird die Partie oder das Match mit einer zusätzlichen automatischen Spielzustands-Aktion fortgesetzt: „Sobald ein Spieler nicht den höchsten Lebenspunktestand hat, verliert er die Partie". Two-Headed-Giant-Teams werden in einem solchen Fall als ein einziger Spieler behandelt.

2.6 Extrazeit

Falls ein Judge ein Match für mehr als eine Minute unterbricht, während die Rundenzeit läuft, sollte er die zur Verfügung stehende Zeit für das Match entsprechend verlängern. Falls das Match für einen Deck Check unterbrochen wurde, erhalten die Spieler die dafür benötigte Zeit plus drei Minuten als Extrazeit.

Feature Matches bei einem Turnier mit Online-Berichterstattung erhalten eine Extrazeit von drei Minuten plus die Zeit, die in der Runde bereits verstichen ist, wenn sie ihren Tisch erreichen. Dies ist nicht notwendig, wenn die Feature Matches ihre eigene Rundenzeit bekommen.

Einige Penaltys wegen Tournament Error — Slow Play sehen zusätzliche Extrazüge anstelle von Extrazeit vor. Diese zusätzlichen Extrazüge werden zu den Extrazügen bei Matchende addiert.

2.7 Deck-Registrierung

Die Spieler müssen ihre Decks und Sideboards (falls zutreffend) bei Turnieren mit Rules Enforcement Level Competitive und Professional registrieren. Der Head Judge kann dies auch bei Turnieren mit Rules Enforcement Level Regular verlangen.

Die registrierten Decklisten halten den Inhalt jedes Decks und Sideboards (falls vorhanden) fest. Sobald die Deckliste bei einem Turnier-Offiziellen eingereicht wurde, darf diese nicht mehr verändert werden.

Bei Constructed-Turnieren müssen die Decklisten vor Beginn der ersten Runde bei einem Turnier-Offiziellen eingereicht werden, auch wenn diese für die Runde ein Freilos haben.

Bei Limited-Turnieren müssen die Decklisten vor Beginn der ersten Runde eingereicht werden, an der der Spieler teilnimmt und für die er kein Freilos hat.

Die Spieler haben zwischen den Matches das Recht auf Einsicht in ihre Deckliste. Diesem Wunsch wird entsprochen, soweit logistisch machbar.

Decklisten sind üblicherweise keine öffentlichen Informationen und werden anderen Spielern während eines Turnieres nicht zugänglich gemacht. Bei Rules Enforcement Level Professional Turnieren (**Magic** Tabletop Mythic Championship, World Championship und Grand Prix) erhalten die Spieler für die Endrunden im K.O.-System Einsicht in die Decklisten ihrer Gegner.

2.8 Deck Checks (Decküberprüfungen)

Deck Checks müssen bei allen Turnieren mit Rules Enforcement Level Competitive und Professional durchgeführt werden; der Head Judge kann entscheiden Deck Checks auch bei Turnieren mit Rules Enforcement Level Regular durchzuführen. Während eines Turniers sollten mindestens zehn Prozent aller Decks einem Deck Check unterzogen werden. Nachdem ein Spieler seine Starthand bereits gezogen und etwaige Mulligan-Entscheidungen getroffen hat, sollte bei diesem Spieler kein vollständiger Deck Check mehr durchgeführt werden.

2.9 Einsprüche an den Head Judge (Appeals)

Falls ein Spieler mit einer Entscheidung eines Judges nicht einverstanden ist, kann er diese Entscheidung beim Head Judge anfechten. Bei größeren Premier-Turnieren (wie Grand Prix und **Magic** Tabletop Mythic Championship) kann der Head Judge zusätzlich, mit vorheriger Einwilligung, sogenannte Appeals Judges ernennen. Diese sind ebenfalls dazu berechtigt einen Einspruch abzuwickeln und tragen die gleiche Uniform wie der Head Judge.

Die Spieler dürfen einen Einspruch erst erheben, nachdem der verantwortliche Floor Judge eine Entscheidung getroffen hat. Die Entscheidung des Head Judge oder eines Appeals Judge ist endgültig.

2.10 Aus einem Turnier aussteigen

Spieler können jederzeit aus einem Turnier aussteigen (engl. „to drop“). Falls ein Spieler aus einem Turnier aussteigt, bevor die erste Runde startet, wird dies so behandelt, als hätte er nicht am Turnier teilgenommen. Er wird nicht in der Rangliste aufgeführt und erhält auch keine Planeswalkerpunkte für die Teilnahme. Möchten Spieler aus einem Turnier aussteigen, müssen sie den Scorekeeper darüber in der für das jeweilige Turnier vorgesehen Form informieren, bevor die Paarungen für die folgende Runde erstellt werden. Steigt ein Spieler nach, diesem Zeitpunkt aus, wird er für jeweilige Runde noch gepaart. Erscheint ein Spieler zu einem Match nicht, so steigt er automatisch aus, es sei denn er meldet sich beim Scorekeeper zurück. Sollten Spieler wiederholt und/oder mutwillig aus Turnieren aussteigen, ohne den Scorekeeper zu informieren, können diese mit Sanktionen belegt werden bis hin zur einer Sperre.

Steigen Spieler aus einem Limited Turnier aus, so behalten sie die Karten, die sie zu dem Zeitpunkt korrekterweise besitzen. Das beinhaltet auch ungeöffnete und teilweise gedraftete Booster.

Falls ein Spieler aus einem Turnier aussteigen möchte nachdem ein Cut vollzogen wurde (z.B. der Cut auf die Top 8 Endrunde eines Grand Prix Turnieres), wird an seiner Stelle kein anderer Spieler nachnominiert. Stattdessen erhält der höchstplatzierte der übrigen Spieler ein Freilos für diese Runde.

Ausgestiegene Spieler können mit Zustimmung des Head Judges wieder in das Turnier einsteigen. Benötigen sie dabei für einen Teil des Turniers ein Deck, bei dem sie den Deckbau verpasst haben, so dürfen sie an diesem Teil nicht teilnehmen. Wurde für ein Turnier ein Cut vollzogen, kann kein Spieler wieder darin einsteigen.

Kein Spieler darf im Austausch für oder beeinflusst durch eine Belohnung oder einen Anreiz aus einem Turnier aussteigen. Dies gilt als Bestechung (Bribery) (siehe Abschnitt 5.2).

2.11 Notizen

Die Spieler dürfen während eines Matches schriftliche Notizen anfertigen und diese während desselben Matches benutzen. Zu Beginn eines Matches muss der Notizzettel jedes Spielers leer sein, außerdem muss der Notizzettel während des gesamten Matches sichtbar bleiben. Kein Spieler braucht seine Notizen anderen Spielern zu erläutern oder offenzulegen. Die Judges dürfen sich die Notizen eines Spielers ansehen und/oder verlangen, dass der Spieler diese Notizen erläutert.

Während einer Partie dürfen die Spieler auf keine anderen Notizen zugreifen, auch nicht auf Notizen früherer Matches.

Zwischen den Partien dürfen Spieler auf kurzgehaltene Notizen zugreifen, die sie vor dem Match angefertigt haben. Sie sind nicht dazu verpflichtet, diese Notizen ihren Gegnern zu zeigen. Außerdem müssen die Notizen vor Beginn der nächsten Partie von der Spielfläche entfernt werden. Übermäßig lange Notizen (solche, die länger sind als ein oder zwei Blätter) sind nicht erlaubt und können mit einem Tournament Error — Slow Play saktioniert werden.

Das Benutzen elektronischer Geräte, um sich Notizen zu machen oder zu konsultieren, ist bei Rules Enforcement Level Regular erlaubt (siehe Abschnitt 2.12).

Während eines Drafts dürfen weder Spieler noch Zuschauer Notizen anfertigen (ausgenommen autorisierte Berichterstatter). Die Spieler dürfen während des Draftens, der Registrierung ihres Kartenpools oder des Deckbaus auf keine Notizen zugreifen.

Die Spieler dürfen jederzeit die Oracle-Texte konsultieren, müssen dies jedoch öffentlich tun und ein Format benutzen, welches keine sonstigen strategischen Informationen enthält. Das Benutzen von Online-Quellen, wie gatherer.wizards.com, ist bei Rules Enforcement Level Regular erlaubt, auch wenn diese geringfügig strategische Informationen enthalten. Falls ein Spieler die Oracle-Texte nicht öffentlich konsultieren möchte, muss er einen Judge rufen.

Künstlerische Veränderungen auf Karten, welche indirekt geringfügige strategische Informationen wiedergeben, sind grundsätzlich zulässig. Es liegt im Ermessen des Head Judges, ob bestimmte Karten oder bestimmte Notizen für ein Turnier zulässig sind.

2.12 Elektronische Geräte

Auf Rules Enforcement Level Competitive und Professional, dürfen die Spieler während des Draftens, während des Deckbaus und während sie die Matches spielen, keine elektronischen Geräte benutzen, die in der Lage sind, Notizen anzufertigen und zu speichern, mit anderen Menschen zu kommunizieren oder mit dem Internet zu verbinden. Kurze persönliche Anrufe sind, mit Erlaubnis des Gegners, gestattet.

Auf Rules Enforcement Level Regular sind elektronische Geräte erlaubt. Sie dürfen allerdings nicht dafür genutzt werden, um strategische Hilfestellungen oder Informationen über das Deck des Gegners abzurufen. Die Nutzung eines elektronischen Gerätes während einer Partie, muss für alle Spieler sichtbar sein, außer es handelt sich um einen kurzen persönlichen Anruf. Falls ein Spieler Informationen privat abrufen möchte, muss er die Erlaubnis eines Judges einholen.

Während der Matches kann der Head Judge oder der Turnier-Organisator die Nutzung elektronischer Geräte weiter einschränken oder komplett verbieten.

2.13 Video-Berichterstattung

Manche Turniere auf Rules Enforcement Level Competitive und Professional verwenden Video-Aufnahmen für eine Live-Berichterstattung und/oder um aufgezeichnete Matches zu veröffentlichen. Die Spieler dürfen verfügen, nicht vor der Kamera zu erscheinen; allerdings können Spieler, die sich in der Endrunde eines Rules Enforcement Level Professional Turniers befinden, nicht ablehnen, vor der Kamera zu erscheinen. Video-Kommentatoren werden für das Turnier als Zuschauer gewertet, dürfen jedoch über laufende Matches berichten, solange sie nicht von den jeweiligen Spielern gehört werden können. Sie sind dafür verantwortlich, sich während der Berichterstattung allen Turnierteilnehmern gegenüber respektvoll zu verhalten.

Es ist den Zuschauern erlaubt Matches aufzuzeichnen, solange sie dies unauffällig tun.

Der Head Judge eines World Championship oder **Magic** Tabletop Mythic Championship Turniers kann in seinem alleinigen Ermessen Video-Aufzeichnungen als Hilfestellung für Entscheidungen während eines Matches heranziehen. Video-Aufzeichnungen dürfen nicht auf anderen Turnieren, außer World Championship, oder **Magic** Tabletop Mythic Championship Turnieren als Hilfestellung benutzt werden. Kein Spieler kann verlangen, dass ein Judge Video-Aufzeichnungen als Hilfestellung heranziehen soll. Video-Aufzeichnungen dürfen jedoch auch zu einem späteren Zeitpunkt für die Untersuchung von Verstößen verwendet werden.

3. Turnierregeln

3.1 Tiebreaker

Mit Hilfe der folgenden Tiebreaker wird die Rangliste der Spieler in einem Turnier bestimmt:

1. Matchpunkte
2. Opponents' Match-win Percentage (Match-Sieg-Quote der Gegner)
3. Game-win Percentage (Partie-Sieg-Quote)
4. Opponents' Game-win Percentage (Partie-Sieg-Quote der Gegner)

Die genauen Definitionen dieser Tiebreaker befinden sich in Anhang C. In Formaten, in denen die Matches nur aus einer einzigen Partie bestehen, sind manche dieser Tiebreaker nicht anwendbar.

3.2 Formate and Rating-Kategorien

Wizards of the Coast sanktioniert die im Folgenden aufgeführten Rated-Formate als Einzel-, Drei-Personen-Team-, oder Two-Headed Giant Turniere:

Constructed Formate

- Standard
- Modern

Eternal Constructed Formate

- Vintage
- Legacy

Limited Formate

- Sealed Deck
- Booster Draft (nur als Einzel oder Two-Headed Giant)
- Rochester Draft (nur für Drei-Personen-Teams)

Wizards of the Coast führt die folgenden Rating-Kategorien für Planeswalkerpunkte:

- Gesamtpunktzahl
- Jahrespunkte
- Pro-Punkte

Wird ein Spieler aus einem Turnier disqualifiziert, erhält er für dieses Turnier keine Planeswalkerpunkte.

Vollständige Informationen zu Planeswalkerpunkten finden sich unter
http://www.wizards.com/Magic/PlaneswalkerPoints

3.3 Erlaubte Karten

Spieler dürfen alle autorisierte Spielkarten aus **Magic: the Gathering** Erweiterungen, Hauptsets, Spezialsets, Beilagen und Promodrucken verwenden. Autorisierte Spielkarten erfüllen in ihrem Originalzustand die folgenden Kriterien:

- Die Karte ist authentisch und wurde von Wizards of the Coast veröffentlicht
- Die Karte hat die normale **Magic**-Rückseite, ist eine doppelseitige Karte oder ist Teil eines Verschmelzen-Paars
- Die Karte hat keine rechtwinkligen Ecken
- Die Karte ist keine Spielsteinkarte
- Die Karte ist weder so beschädigt noch so verändert, dass sie markiert sein könnte
- Die Karte ist in dem Turnier entsprechend der Definition des Formats legal

Der Head Judge eines Turniers darf eine Proxy (siehe Abschnitt 3.4) für eine Karte herausgeben, die während des Turniers abgenutzt oder beschädigt worden ist. Sämtliche Karten, die nicht zu den erlaubten Spielkarten gehören, sind in sanktionierten Turnieren verboten.

Spieler dürfen Karten der limitierten Erstauflage (Alpha) nur verwenden, wenn sich Ihr Deck in undurchsichtigen Hüllen befindet.

Silberrandige Karten können nur in Casual-Events verwendet werden und nur, wenn das Format diese ausdrücklich erlaubt.

Spieler dürfen normalerweise zugelassene nicht-englische Karten und/oder Fehldrucke verwenden, solange sie sie nicht dazu benutzen, durch ein irreführendes Bild oder Regeltext einen Vorteil zu erlangen. Die offiziellen textlosen Promokarten sind in sanktionierten **Magic**-Turnieren erlaubt, sofern sie in ihrer regulären Form in dem Turnier erlaubt sind.

Künstlerische Veränderungen der Karte sind in sanktionierten Turnieren zulässig, solange sie das Karten-Bild nicht unkenntlich machen, keine substantiellen strategischen Hinweise geben oder anstößige Abbildungen aufweisen. Künstlerisch veränderte Karten dürfen weder den Namen, noch die Manakosten einer Karte verdecken oder verändern.

In letzter Instanz entscheidet der Head Judge über die Zulässigkeit einzelner Karten. Muss ein Spieler eine Karte aus seinem Deck ersetzen und ist nicht in der Lage, Ersatz zu beschaffen, darf der Spieler die Karte durch eine Karte seiner Wahl mit dem Namen Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge oder Wald ersetzen. Dies gilt auch für verlorene Karten, die ersetzt werden müssen, damit das Deck regelkonform ist.

3.4 Proxykarten

Proxykarten werden in Turnieren verwendet, um eine ansonsten erlaubte **Magic**- oder Checklisten-Karte zu repräsentieren, die nicht länger in einem Deck enthalten sein kann, ohne dass das Deck als markiert gilt. Damit eine Proxy ausgestellt werden kann, muss mindestens eine der folgenden Kriterien erfüllt sein:

- Die Karte wurde im aktuellen Turnier versehentlich beschädigt oder stark abgenutzt. Das schließt auch beschädigtes oder fehlgedrucktes Limited Spielmaterial mit ein. Proxykarten dürfen nicht für Karten ausgestellt werden, die ihr Besitzer absichtlich oder durch Nachlässigkeit beschädigt hat.
- Die Karte ist eine Foil-Karte, bei der keine Nicht-Foil Version existiert.

Kein Spieler darf eine Proxykarte selbst erstellen, dies geschieht ausschließlich durch den Head Judge. Es liegt auch in dessen alleinigen Ermessen, ob das Erstellen einer Proxy angemessen ist, oder nicht. Wenn ein Judge eine Proxykarte erstellt, wird sie dem Deck des Spielers hinzugefügt und muss deutlich als Proxy erkennbar sein. Das Original wird während des Matches griffbereit aufbewahrt um die Proxykarte zu ersetzen, wenn diese sich in einer öffentlichen Zone befindet (so lange das Original erkennbar ist). Eine Proxykarte ist nur für die Dauer des Turniers erlaubt, für das sie erstellt wurde.

3.5 Checklisten-Karten

Offizielle *Innistrad*-Block und *Magic Ursprünge* Checklisten-Karten werden benutzt, um doppelseitige Karten zu repräsentieren. Nur offizielle Checklisten-Karten dürfen verwendet werden, um doppelseitige Karten zu repräsentieren.

Die Benutzung von Checklisten-Karten ist vorgeschrieben, wenn ein Spieler doppelseitige Karten in seinem Deck spielt und keine vollständig undurchsichtigen Hüllen verwendet.

Wenn ein Spieler Checklisten-Karten verwendet, um eine doppelseitige Karte in seinem Deck zu repräsentieren, müssen alle Exemplare dieser doppelseitigen Karte im Deck durch Checklisten-Karten repräsentiert werden. Exemplare dieser doppelseitigen Karte in einer nicht-öffentlichen Zone gelten für die Bestimmung der Legalität eines Decks als nicht existent.

Jede einzelne Checklisten-Karte darf nur eine einzelne Markierung zur Bestimmung der repräsentierten Karte besitzen.

Eine Checklisten-Karte wird nur benutzt, um eine doppelseitige Karte in einer nicht-öffentlichen Zone zu repräsentieren. Die dadurch repräsentierte Karte ist keine spielbare Magic-Karte, bis die Checklisten-Karte in eine öffentliche Zone gelegt wird. Mehrere Checklisten-Karten können nicht zur Repräsentierung einer einzelnen Kopie der tatsächlichen Karte verwendet werden. Für jede verwendete Checklisten-Karte muss dem Spieler eine Kopie der tatsächlichen Karte zur Verfügung stehen. Diese Karten gelten dabei nicht als Sideboard-Karten und werden dem Gegner nicht präsentiert.

3.6 Kartenidentifikation und -interpretation

In einer Partie wird eine Karte als benannt angesehen, wenn ein Spieler diese so beschreibt (dies kann den Namen oder Teile des Namens beinhalten), dass eindeutig nur eine Karte zutreffend ist. Bemerkt ein Spieler oder Judge, dass eine Beschreibung nicht eindeutig ist, muss er eine Präzisierung verlangen.

Die Spieler haben das Recht den offiziellen Text einer Karte zu sehen, wenn sie diese beschreiben können. Einer derartigen Anfrage wird entsprochen, sofern es logistisch möglich ist. Der offizielle Text einer Karte ist der Oracle-Text, der zum Namen dieser Karte gehört. Die Spieler dürfen Fehler oder Auslassungen im Oracle nicht zum Missbrauch der Regeln benutzen. Der Head Judge entscheidet in letzter Instanz über Karteninterpretationen und er darf den Oracle-Text überstimmen, falls ein Fehler entdeckt wird.

3.7 Neuerscheinungen

Neu erscheinende Karten-Sets können ab den folgenden Daten in sanktionierten Turnieren legal gespielt werden:

- *War of the Spark™ / Krieg der Funken™* 3. Mai 2019
- *Modern Horizons™ / Moderne Horizonte™* 14. Juni 2019

Vor diesem Datum dürfen neue Sets nur bei offiziellen Prerelease-Turnieren gespielt werden. In diesem Fall müssen für diese Turniere alle angekündigten Regelaktualisierungen berücksichtigt werden, inklusive aller informellen Erläuterungen neuer Regeln und Mechanismen. Die Judges dürfen zusätzliche Regeln anwenden, wenn sie glauben, dass sie geändert werden.

Die angegebenen Daten können sich ändern. Änderungen werden unter http://www.magicthegathering.com bekanntgegeben.

3.8 Spielmarken

Spieler dürfen kleine Gegenstände (zum Beispiel Glasperlen) als Erinnerungshilfe auf ihre Bibliothek oder ihren Friedhof legen. Diese Marken dürfen weder die Anzahl der Karten in der entsprechenden Zone verschleiern, noch irgendeine Karte vollständig verdecken.

Marken, die verwendet werden, um Bestandteile der Partie darzustellen (z.B. Kreaturenspielsteine), müssen deren Status eindeutig darstellen. Es muss zum Beispiel erkennbar sein, ob ein Spielstein getappt ist. Hüllen und Karten, die den Hüllen oder Karten des Spielers ähneln, dürfen nicht als Marken verwendet werden. Ein Turnier-Offizieller kann die Verwendung bestimmter Spielmarken verbieten, wenn sie Verwirrung hervorrufen könnten, als unangemessen angesehen werden oder anstößig sind.

3.9 Mischen der Karten

Decks müssen zu Beginn jeder Partie, und wenn eine Instruktion im Spiel dies verlangt, in eine zufällige Reihenfolge gebracht werden. Als zufällige Reihenfolge wird ein Zustand betrachtet, in dem keinem der Spieler der Aufenthaltsort einer Karte oder die Reihenfolge mehrerer Karten bekannt ist. Ein Aufteilen der Karten auf einzelne Haufen („pile shuffling“) darf nur einmal zu Beginn jeder Partie genutzt werden, um die Karten im Deck zu zählen.

Sobald das Deck in eine zufällige Reihenfolge gebracht wurde, muss es dem Gegner präsentiert werden. Dadurch bestätigt der Spieler, dass das Deck in einem legalen Zustand und in einer zufälligen Reihenfolge ist. Der Gegner darf das Deck dann ebenfalls mischen. Dabei dürfen weder Karten noch Hüllen beschädigt werden. Falls ein Spieler der Meinung ist, dass sein Gegner sein Deck nicht genügend gemischt hat, dann muss er einen Judge darauf hinweisen. Ein Spieler darf darum bitten, sein Deck von einem Judge mischen zu lassen anstatt vom Gegner; der Judge entscheidet, ob er dieser Bitte nachkommt.

Falls ein Spieler die Möglichkeit hatte, die Vorderseite von Karten eines Decks während des Mischens zu sehen, dann wird das Deck als sortiert betrachtet und muss neu gemischt werden.

Auf Turnieren mit Rules Enforcement Level Competitive und Professional muss ein Spieler das Deck seines Gegners mischen. Der Head Judge kann dies allerdings auch auf Turnieren mit Rules Enforcement Level Regular verlangen.

3.10 Kartenhüllen

Spieler dürfen Plastikhüllen oder andere Schutzmaterialien für ihre Karten verwenden. Falls ein Spieler sich dazu entscheidet, Hüllen zu verwenden, müssen alle Hüllen identisch sein und alle Karten müssen auf die gleiche Weise in die Hüllen gesteckt werden. Falls die Hüllen Hologramme oder ähnliche Markierungen haben dürfen diese nur auf der Seite mit der Vorderseite der Karten zu sehen sein.

Während eines Matches kann ein Spieler verlangen, dass ein Judge die Hüllen seines Gegners begutachtet. Der Judge kann die Verwendung bestimmter Hüllen untersagen, wenn diese markiert oder abgenutzt sind oder ihr Design auf andere Weise das Mischen oder die Partie stört. Um das Voranschreiten des Turniers nicht zu verzögern, kann der Judge das Austauschen von Hüllen auf das Ende des Matches verschieben.

Auf Rules Enforcement Level Competitive oder Professional Turnieren kann es weitere Einschränkungen für die Verwendung von Hüllen geben. Hüllen mit stark spiegelnden Rückseiten sind nicht erlaubt. Hüllen mit Hologramm-Mustern, die sich über einen Teil oder die gesamte Vorder- oder Rückseite erstrecken, sind ebenfalls nicht erlaubt. Hüllen mit Bildmotiven auf der Rückseite können genauerer Untersuchung unterworfen werden, insbesondere wenn die Kanten nicht einfarbig sind.

Bei Verwendung von doppelseitigen Karten müssen die Rückseiten der Hüllen komplett undurchsichtig sein.

Der Head Judge entscheidet in letzter Instanz darüber, welche Hüllen zulässig sind.

3.11 Markierte Karten

Es liegt in der Verantwortung der Spieler sicherzustellen, dass ihre Karten und/oder Hüllen in einem Turnier nicht markiert sind. Eine Karte oder Hülle gilt als markiert, wenn sie so beschaffen ist, dass man die Karte identifizieren kann, ohne ihre Vorderseite zu sehen. Dies beinhaltet (beschränkt sich aber nicht auf) Kratzer, Abfärbungen und Knicke.

Falls die Karten in Hüllen gespielt werden, zählen die Karten mit Hülle als Einheit für die Untersuchung auf Markierungen. Die Spieler sollten darauf achten, ihre Karten vorsichtig in die Hüllen zu stecken und vor dem Einhüllen ihr Deck zu mischen. Dies verhindert, dass ein Markierungsmuster entsteht, falls die Hüllen markiert sind. Die Spieler sollten außerdem nicht vergessen, dass sich Karten und Hüllen abnutzen können und dadurch während eines Turniers markiert werden können.

Der Head Judge entscheidet, ob eine Karte im Deck eines Spielers als markiert gilt. Ein Judge kann anordnen, dass ein Spieler seine Hüllen austauscht. Die geschieht, nach Anweisung des Judges, entweder sofort oder vor Beginn der nächsten Runde.

3.12 Verdeckte Information

Verdeckte Informationen beziehen sich auf die Vorderseite von Karten und anderen Objekten, die aufgrund von Spiel- und Formatregeln nicht angeschaut werden dürfen.

Während eines Matches, eines Drafts und der Partievorbereitung müssen die Spieler in angemessenem Umfang darauf achten, keine verdeckten Informationen offenzulegen. Ein Spieler darf jedoch seine Handkarten und andere verdeckte Informationen offenlegen, die ihm zugänglich sind, es sei denn die Regeln verbieten dies ausdrücklich. Es ist den Spielern verboten sich aktiv Zugang zu Informationen zu verschaffen, die für sie verdeckt sind. Sie sind jedoch nicht dazu verpflichtet einen Gegner darüber zu informieren, falls dieser unbeabsichtigt verdeckte Informationen offenlegt.

3.13 Getappte/Gewendete Karten

Falls eine Karte getappt (tapped) oder gewendet (flipped) ist, muss sie um etwa 90 Grad (getappt) bzw. 180 (gewendet) gedreht werden.

3.14 Kartenreihenfolge im Friedhof

Bei Formaten, die nur Karten verwenden, die in *Urzas Saga*™ oder später erschienen sind, kann ein Spieler die Reihenfolge der Karten in seinem Friedhof jederzeit verändern. Kein Spieler darf jedoch die Reihenfolge der Karten in einem gegnerischen Friedhof verändern.

3.15 Sideboard

Das Sideboard ist eine Gruppe von Karten, die ein Spieler benutzen kann, um sein Deck zwischen den einzelnen Partien eines Matches zu modifizieren. In allen Partien außer der ersten Partie eines Matches darf ein Spieler diese Karten in seinem Main Deck verwenden.

Bevor eine Partie beginnt, muss ein Spieler sein Sideboard (verdeckt) präsentieren, falls er eines benutzt. Spieler dürfen die Karten im Sideboard ihrer Gegner jederzeit zählen. Ein Spieler muss aber nicht preisgeben, wie viele Karten er aus seinem Sideboard gegen Karten seines Decks ausgetauscht hat. Karten aus dem Sideboard müssen nicht eins-zu-eins getauscht werden. Andere Elemente (Spielsteine, doppelseitige Karten, die im Deck durch Checklisten-Karten repräsentiert werden, etc.) sollten während eines Matches vom Sideboard getrennt aufbewahrt werden.

Ein Spieler darf zu jeder Zeit während der Partie sein eigenes Sideboard einsehen, solange dieses jederzeit klar und deutlich von allen anderen Karten getrennt bleibt. Falls ein Spieler die Kontrolle über einen anderen Spieler übernimmt, darf er weder das Sideboard dieses Spielers einsehen, noch den Spieler dazu zwingen sein Sideboard einzusehen oder darauf zuzugreifen.

Deck und Sideboard müssen vor der ersten Partie eines Matches in ihre Ursprungskonfiguration gebracht werden.

Beschränkungen bezüglich der Zusammenstellung eines Decks und der Verwendung von Sideboards finden sich in den Deckbauregeln für das entsprechende Format.

Falls ein Spieler durch ein Penalty die erste Partie eines Matches verliert, bevor sie begonnen hat, oder die erste Partie ein vereinbartes Unentschieden ist ("Intentional Draw"), bevor eine Karte gespielt wurde, darf kein Spieler in der nächsten Partie sein Sideboard verwenden. Wird die Partie durch einen Spieleffekt neugestartet, müssen die Decks der Spieler für die neugestartete Partie in derselben Konfiguration bleiben.

Einige Karten beziehen sich auf „Karten, außerhalb des Spiels, die du besitzt“. Bei Turnieren sind damit Karten im Sideboard des Spielers gemeint.

4. Kommunikation

4.1 Kommunikation zwischen Spielern

Kommunikation zwischen Spielern ist essentiell für das Spielen eines Spiels, welches virtuelle Objekte und verdeckte Informationen beinhaltet. Obwohl Bluffen ein Teil des Spiels sein kann, muss es andererseits klar sein, welche Aussagen (und sonstige Darstellungen von Spielaspekten) von Spielern akzeptabel sind und welche nicht. Damit werden die Erwartungen sowohl der weniger als auch der stark wettkampforientierten Spieler an ein Turnier erfüllt.

Ein Spieler sollte durch besseres Verständnis der Optionen, die die Spielregeln bieten, bessere Wahrnehmung der Interaktionen im aktuellen Spielzustand und bessere taktische Planung einen Vorteil haben. Kein Spieler ist dazu verpflichtet, seinem Gegner beim Spielen zu helfen. Ungeachtet aller anderen Umstände müssen die Spieler jedoch ihre Gegner immer höflich und mit Respekt behandeln. Das Missachten dieses Prinzips kann zu Penaltys wegen unsportlichen Verhaltens führen.

Es gibt vier Kategorien von Informationen: Status-, freie, ableitbare und geheime (status, free, derived und private).

Statusinformationen sind Informationen die bei Änderungen angekündigt und mit einer physischen Methode vom betreffenden Spieler aufgezeichnet werden müssen. Die Methode muss während des Matches für beide Spieler einsehbar sein. Eine gemeinsame Methode ist akzeptabel, solange alle Spieler im Match darauf Zugriff haben. Auf REL Competitive und Professional dürfen keine Methoden verwendet werden, die sich versehentlich einfach ändern können (wie z.B. Würfel). Statusinformationen sind:

- Lebenspunktestände.
- Marken, die ein Spieler hat.
- Dauerhafte Effekte ohne festgelegtes Ende, die den Spieler in der Partie betreffen, wie der Monarch oder der Segen der Stadt.

Freie Informationen sind Informationen, auf die alle Spieler vollständig und ohne Verfälschungen oder Auslassungen durch den Gegner Zugang haben. Ist ein Spieler nicht willens oder in der Lage, dem Verlangen seines Gegners nach einer freien Information nachzukommen, muss er einen Judge rufen und diesem die Situation darlegen. Freie Informationen beinhalten:

- Einzelheiten aktueller und vergangener Spielaktionen, die den Spielzustand immer noch beeinflussen.
- Der Name jedes sichtbaren Objekts.
- Der Typ und die Anzahl jeder Marke, die nicht als Statusinformationen definiert ist.
- Der Zustand (getappt, an eine andere bleibende Karte angelegt, verdeckt, usw.) und die gegenwärtige Zone aller Objekte und Spieler.
- Der Spielstand im aktuellen Match.
- Der Inhalt des Manavorrats jedes Spielers.
- Das momentane Segment oder Phase, sowie wer der aktive Spieler ist.

Ableitbare Informationen sind Informationen zu denen jeder Spieler Zugang hat, aber nicht verpflichtet ist, seinem Gegner beim Bestimmen dieser zu unterstützen. Die Bestimmung von ableitbaren Informationen erfordert möglicherweise einiges Können und/oder Kalkulationen seitens der Spieler. Ableitbare Informationen beinhalten:

- Die Anzahl und Art aller Objekte in jeder Spielzone, die nicht als Status- oder freie Information definiert wurde.
- Alle Eigenschaften von Objekten in öffentlichen Zonen, die nicht als freie Informationen definiert sind.
- Spielregeln, Turnierregeln, Oracle-Texte und andere offizielle Informationen, die das laufende Turnier betreffen. Karten werden als mit ihrem aktuellen Oracle Text gedruckt betrachtet.

Geheime Informationen sind Informationen, zu denen Spieler nur Zugang haben, wenn sie diese aus dem aktuell sichtbaren Spielzustand oder aus ihren Aufzeichnungen über Spielaktionen bestimmen können.

- Alle Informationen, die nicht als Status-, freie oder ableitbare Informationen definiert sind, sind geheime Informationen.

Die folgenden Regeln gelten für die Kommunikation zwischen Spielern:

- Die Spieler müssen alle Änderungen zu ihren Statusinformationen ankündigen und physisch darstellen.
- Bemerkt ein Spieler eine Unstimmigkeit bei aufgezeichneten oder angekündigten Statusinformationen, wird von ihm erwartet, dass er sofort darauf hinweist.
- Die Spieler müssen alle Fragen eines Judges vollständig und wahrheitsgemäß beantworten, unabhängig von dem Typ der verlangten Information. Sie können darum bitten, dies nicht am Spieltisch tun zu müssen.
- Die Spieler dürfen freie und ableitbare Informationen nicht falsch darstellen.
- Die Spieler müssen vollständig und wahrheitsgemäß jede spezifische Frage beantworten, welche freie Informationen betrifft.
- Auf Rules Enforcement Level Regular werden ableitbare Informationen wie freie Informationen behandelt.

Judges sind dazu angehalten bei der Bestimmung freier und Statusinformationen zu helfen, dürfen aber den Spielern keine Unterstützung bei der Bestimmung ableitbarer Informationen aus dem Spielzustand geben.

4.2 Abkürzungen im Turnierspiel (Tournament Shortcuts)

Eine Abkürzung im Turnierspiel ist eine Aktion, bei der ein Spieler Teile der technisch korrekten Spielsequenz überspringt, ohne sie explizit zu benennen. Abkürzungen im Turnierspiel sind essentiell für einen reibungslosen Ablauf einer Partie, da sie den Spielern eine eindeutige Spielweise ermöglichen, ohne sich in den technischen Details der Regeln zu verlieren. Die meisten Abkürzungen im Turnierspiel beinhalten das ein- oder mehrmalige Passen der Priorität im gegenseitigen Einverständnis zwischen den Spielern zu überspringen. Wenn ein Spieler eine neue Abkürzung im Turnierspiel definieren oder verwenden möchte, so muss er klar darstellen, an welchem Punkt sich der Spielzustand nach Anwendung der Abkürzung befinden wird.

Ein Spieler darf eine bestehende Abkürzung im Turnierspiel unterbrechen, indem er erläutert, wie von der Abkürzung abgewichen werden soll und an welchem Punkt innerhalb der Abkürzung er oder sie eine Aktion durchführen möchte. Auf diese Weise darf ein Spieler auch seine eigenen Abkürzungen unterbrechen. Es ist nicht gestattet eine vorher nicht definierte neue Abkürzung zu verwenden oder eine bestehende so zu verändern, so dass eine mehrdeutige Spielsituation entsteht.

Kein Spieler darf Priorität verlangen ohne eine Aktion durchzuführen. Entscheidet sich ein Spieler nichts zu tun, ist die Forderung nach Priorität nichtig und es erhält wieder der Spieler Priorität, der zuvor Priorität hatte.

Während der Verrechnung eines seiner Zaubersprüche oder einer seiner Fähigkeiten darf ein Spieler nicht davon ausgehen, dass sein Gegner eine Abkürzung genutzt hat. Er muss sich bestätigen lassen, dass sein Gegner sich für die Option ohne sichtbaren Einfluss entschieden hat.

Einige übliche Abkürzungen im Turnierspiel von **Magic** werden hier aufgeführt. Sie definieren eine standardmäßige Kommunikation. Möchte ein Spieler von diesen abweichen, so muss er dies explizit ankündigen. Einige dieser üblichen Abkürzungen sind Ausnahmen zu den oben angeführten Regeln, da sie auch nicht explizit zu Prioritätswechseln führen.

- Falls der aktive Spieler bei leerem Stapel die Priorität während seiner ersten Hauptphase abgibt, wird angenommen, dass der nicht-aktive Spieler im Beginn-des-Kampfes-Segment handelt, es sei denn, die Aktion beeinflusst, ob ausgelöste Fähigkeiten zu Beginn des Kampfes ausgelöst werden. Nachdem diese Aktionen verrechnet wurden, oder keine Aktion durchgeführt wurde, erhält der aktive Spieler im Beginn-des-Kampfes-Segment Priorität. Ausgelöste Fähigkeiten, die im Beginn-des-Kampfes-Segment ausgelöst werden (auch solche, die ein Ziel benötigen) dürfen zu diesem Zeitpunkt angesagt werden.
- Falls der aktive Spieler bei leerem Stapel die Priorität in seiner zweiten Hauptphase abgibt oder zu irgendeinem Zeitpunkt eine Aussage wie „Go“ oder „dein Zug“ benutzt, wird angenommen, dass der nicht-aktive Spieler im Endsegment handelt, es sei denn, die Aktion beeinflusst wie und ob ausgelöste Fähigkeiten im Ende-des-Zuges-Segment ausgelöst werden. Ausgelöste Fähigkeiten, die im Ende-des-Zuges-Segments ausgelöst werden, und keine Ziele benötigen, werden verrechnet, nachdem der nicht-aktive Spieler die Priorität abgibt.
- Immer wenn ein Spieler ein Objekt auf den Stapel legt, wird angenommen, dass er Priorität abgibt, sofern er nicht ausdrücklich ankündigt, dass er Priorität behalten möchte.
- Wenn ein Spieler mehrere Objekte auf den Stapel legt, ohne explizit Priorität zu behalten, so wird angenommen, dass der Spieler die Objekte einzeln auf den Stapel legt und verrechnen lässt, bevor er das nächste auf den Stapel legt. Möchte ein anderer Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt während dieser Sequenz eine Aktion durchführen, so werden die Aktionen bis zu diesem Zeitpunkt zurückgedreht.
- Wenn ein Spieler einen Spruch wirkt oder eine Fähigkeit aktiviert, die X in den Manakosten enthält, und er den Wert für X nicht angibt, so wird angenommen, dass er oder sie dafür das gesamte Mana in seinem Pool verwendet.
- Wenn ein Spieler einen Spruch wirkt oder eine Fähigkeit aktiviert und eine Entscheidung trifft, die normalerweise erst bei der Verrechnung getroffen würde, so muss dieser Spieler bei dieser Wahl bleiben, sofern kein Gegner auf diesen Spruch oder diese Fähigkeit reagiert. Wenn ein Spieler nach Entscheidungen fragt, die erst bei der Verrechnung getroffen werden, so wird angenommen, dass dieser Spieler Priorität abgibt und die Verrechnung dieses Spruchs oder dieser Fähigkeit zulässt.
- Sofern ein Spieler dies nicht anders ankündigt, wird davon ausgegangen, dass er alle Kosten von 0 bezahlt.
- Wirkt ein Spieler einen Zauberspruch oder aktiviert er eine Fähigkeit, die ein Objekt auf dem Stapel als Ziel hat, wird angenommen, dass er den obersten legalen Zauberspruch auf dem Stapel als Ziel wählt, sofern er es nicht anders ankündigt.
- Es wird angenommen, dass ein Spieler mit seinen Kreaturen den verteidigenden Spieler angreift, und nicht einen Planeswalker unter dessen Kontrolle, sofern er dies nicht anders ankündigt.
- Nutzt ein Spieler bei Aufforderung die Hellsicht/Überwachen-Fähigkeit nicht (oder schaut sich nach einem Mulligan nicht die oberste Karte seiner Bibliothek an), wird davon ausgegangen, dass er nicht nachschaut und sich entschieden hat, die Karten in derselben Reihenfolge oben auf seiner Bibliothek zu belassen.
- Im Two-Headed Giant Format wird davon ausgegangen, dass angreifende Kreaturen den Spieler des verteidigenden Teams angreifen, der ihrem Beherrscher direkt gegenüber sitzt, falls er dies nicht anders angekündigt.

4.3 Ungenaue Spielabfolge (Out-of-Order Sequencing)

Eine **Magic**-Partie bis ins letzte Detail präzise zu spielen, ist aufgrund der Komplexität des Spiels nur schwer durchführbar. Daher ist es möglich eine Serie von Aktionen in einem Block durchzuführen, welche zu einem regelkonformen und klar nachvollziehbaren Spielzustand führt, auch wenn die Aktionen technisch gesehen nicht in der korrekten Reihenfolge durchgeführt wurden.

Alle Aktionen müssen dabei regelkonform sein, wenn sie in der korrekten Reihenfolge durchgeführt worden wären, und jeder Gegner kann von dem Spieler verlangen, die Aktionen in der korrekten Reihenfolge auszuführen, so dass der Gegner an einer entsprechenden Stelle reagieren kann (ab diesem Punkt sind dann verbleibende angesagte Aktionen für den Spieler nicht länger verpflichtend).

Eine ungenaue Spielabfolge darf dabei unter keinen Umständen dazu führen, dass ein Spieler vorzeitig Informationen erhält, die Entscheidungen später in der Spielabfolge beeinflussen könnten.

Niemand darf während einer ungenauen Spielabfolge die Reaktion seines Gegners nutzen, um Aktionen zu modifizieren oder weitere hinzuzufügen. Ungenaue Spielabfolgen dürfen ebenfalls nicht genutzt werden, um verpasste Aktionen nachzuholen. Allgemein gesagt, ist jede substantielle Pause am Ende einer Aktionsserie ein Zeichen dafür, dass alle Aktionen durchgeführt wurden, die Abfolge beendet ist und sich die Partie am entsprechenden Punkt nach der Abfolge befindet.

Beispiele

1. Ein Spieler wirft eine Karte für die Versorgungskosten von Mastikor ab, bevor er seine Länder enttappt.
2. Ein Spieler wirkt Brandrodung, legt die Karten auf seinen Friedhof und durchsucht danach seine Bibliothek.
3. Beim Verrechnen von Gleichgewicht wiederherstellen wirft ein Spieler Karten ab, bevor er Kreaturen und Länder opfert.
4. Ein Spieler, bei dem zwei Kreaturen durch automatische Spielstatus-Aktionen auf den Friedhof gelegt werden, verrechnet zuerst die Fähigkeit der einen Kreatur, die beim Verlassen des Spiels ausgelöst wird, bevor er die andere in den Friedhof legt.
5. Ein Spieler deklariert Blocker, aktiviert dann ein Baumwipfeldorf und versucht mit diesem ebenfalls zu blocken.

4.4 Schleifen

Eine Schleife ist eine Form der Turnierspiel-Abkürzungen. Sie beinhaltet eine detaillierte Beschreibung einer Abfolge von Aktionen, die wiederholt werden sollen, und die Anzahl der Durchläufe dieser Abfolge. Die Aktionen der Schleife müssen in jedem Durchlauf identisch sein und können nicht an Bedingungen geknüpft werden („Falls dies, dann das“).

Falls kein Spieler daran beteiligt ist, die Schleife aufrechtzuerhalten, bestimmen die Spieler in Zugreihenfolge eine Anzahl an Durchläufen bis sie eine Aktion durchführen wollen, um die Schleife zu unterbrechen, oder dass sie keine Aktion durchführen wollen. Falls alle Spieler bestimmen, dass sie keine Aktion durchführen, endet die Partie in einem Unentschieden. Andernfalls werden so viele Durchläufe durchgeführt, wie die kleinste Anzahl, die ein Spieler bestimmt hat, und der Spieler, der diese Anzahl bestimmt hat, führt eine Aktion durch, um die Schleife zu unterbrechen.

Falls ein Spieler daran beteiligt ist, die Schleife aufrechtzuerhalten, bestimmt er eine Anzahl an Durchläufen. In Zugreihenfolge stimmen die anderen Spieler entweder dieser Anzahl zu, oder die bestimmen eine kleinere Anzahl, nach der sie einschreiten möchten. Es werden so viele Durchläufe durchgeführt, wie die kleinste Anzahl, die ein Spieler bestimmt hat, und der Spieler, der diese Anzahl bestimmt hat, erhält Priorität.

Falls zwei oder mehr Spieler daran beteiligt sind, eine Schleife innerhalb eines Zuges aufrechtzuerhalten, bestimmen alle Spieler in Zugreihenfolge eine Anzahl an Durchläufen. Es werden so viele Durchläufe durchgeführt, wie die kleinste Anzahl, die ein Spieler bestimmt hat, und der Spieler, der diese Anzahl bestimmt hat, erhält Priorität.

Eine Schleife kann auch mehrere Züge umfassen, falls sich der Spielzustand nicht nennenswert verändert. Beachte, dass das Ziehen von Karten eine nennenswerte Veränderung ist, es sei denn, die Karten werden verwendet, um die Schleife fortzuführen. Falls zwei oder mehr Spieler daran beteiligt sind, eine Schleife über mehrere Züge aufrechtzuerhalten, bestimmt jeder Spieler eine Anzahl an Durchläufen oder erklärt die Absicht die Schleife unbegrenzt fortzuführen. Falls alle Spieler die Schleife unbegrenzt fortführen wollen, endet die Partie in einem Unentschieden. Andernfalls werden so viele Durchläufe durchgeführt, wie die kleinste Anzahl, die ein Spieler bestimmt hat, und der Spieler, der diese Anzahl bestimmt hat, erhält an dem Punkt Priorität, an dem er aufhört eine Aktion durchzuführen, die die Schleife weiterführt.

Möchte ein Spieler eine Schleife unterbrechen, kann er erklären, dass ein Durchlauf nur teilweise durchgeführt wird, damit er am entsprechenden Punkt eine Aktion durchführen kann. Falls er das tut, wird der letzte Durchlauf der Schleife nur bis zu dem bestimmten Punkt durchgeführt.

Nichtdeterministische Schleifen (Schleifen die auf Entscheidungsbäumen, Wahrscheinlichkeiten oder mathematischer Konvergenz basieren) dürfen nicht abgekürzt werden. Falls ein Spieler versucht eine nichtdeterministische Schleife auszuführen, muss er diese anhalten, sobald dabei ein vorheriger (oder ein in allen Punkten identischer) Spielzustand erreicht wird. Dies passiert meistens bei Schleifen, die das Mischen der Bibliothek beinhalten.

Einige Schleifen werden durch Entscheidungen und nicht durch Aktionen aufrechterhalten. In diesen Fällen können die oben genannten Regeln angewendet werden indem ein Spieler eine andere Entscheidung trifft, anstatt aufzuhören, eine Aktion durchzuführen. Das Spiel wird dann an dem Punkt fortgesetzt, an dem der Spieler die Entscheidung trifft. Falls die Entscheidung geheime Informationen einbezieht, kann ein Judge notwendig sein, um zu bestimmen, ob eine Entscheidung existiert, die die Schleife nicht fortsetzt.

Der Judge hat die letzte Entscheidung darüber, was eine Schleife ist. Kein Spieler darf entscheiden, eine Schleife nicht abzukürzen. Auch darf kein Spieler zwischen den einzelnen Durchläufen irrelevante Änderungen vornehmen, um vorzutäuschen, dass es sich nicht um eine Schleife handelt. Wurde eine Schleife einmal abgekürzt, darf sie nicht wieder begonnen werden, bis sich der Spielzustand relevant verändert hat. Das Benutzen von Schleifen, um Zeit zu schinden, ist Stalling.

4.5 Ausgelöste Fähigkeiten

Es wird von Spielern erwartet, dass sie an ihre eigenen ausgelösten Fähigkeiten denken. Das absichtliche Ignorieren einer solchen ist Betrug. Die Spieler sind nicht verpflichtet, auf die Existenz ausgelöster Fähigkeiten, die sie nicht kontrollieren, hinzuweisen, aber sie können dies tun, wenn sie möchten.

Ausgelöste Fähigkeiten gelten als vergessen, sobald ihr Beherrscher eine Aktion nach dem Zeitpunkt durchführt, zu dem die Fähigkeit einen beobachtbaren Einfluss auf den Spielzustand gehabt hätte. Ausgelöste Fähigkeiten, die vergessen wurden, befanden sich zu keinem Zeitpunkt auf den Stapel. Wie vergessene ausgelöste Fähigkeiten darüber hinaus behandelt werden ist durch den Rules Enforcement Level des Turniers definiert.

4.6 Team/Two-Headed Giant Kommunikation

Die Mitglieder desselben Teams dürfen miteinander verbal kommunizieren, außer zu den Zeiten an denen dies explizit durch die Team Format Regeln verboten ist. Allerdings dürfen die Spieler, die die Gelegenheit hatten, verdeckte Informationen zu erlangen (z.B. durch eine Unterhaltung mit Zuschauern während ihres eigenen Matches, während ein Teammitglied noch spielt), für die Dauer des Matches nicht mehr mit ihren Teammitgliedern kommunizieren.

Das Verbot schriftlicher Aufzeichnungen während eines Drafts betrifft auch Teams.

4.7 Spielfeld-Anordnung

Bei Competitive und Professional Rules Enforcement Level müssen die Spieler ihre Karten, Spielsteine und anderen Accessoires im Spiel wie folgt anordnen:

- Aus der Sicht des Spielers, müssen Nichtland-Karten näher zum Gegner des Spielers angeordnet sein, als Länder und keine Nicht-Land-Karten sollten zwischen dem Länderbereich und der Tischkante liegen, die dem Spieler am nächsten liegt.
- Bleibende Nichtkreaturen-Karten, deren Nutzen entweder dem Länder-Bereich oder dem Nichtländer-Bereich zugeordnet werden können (beispielsweise Artefakte, deren einzige Fähigkeit eine Mana-Fähigkeit ist), können in beiden Bereichen platziert werden, solange die gesamte Anordnung, nach Beurteilung der Turnier-Offiziellen, als verständlich gilt. Jedoch müssen bleibende Karten, die gleichzeitig Kreaturen sind (beispielsweise Artefakte mit Marsch der Maschinen im Spiel, Laube der Dryaden oder ein Baumwipfeldorf, das gerade eine Kreatur ist) im Nichtland-Bereich liegen. Es dürfen keine anderen Karten benutzen werden, um absichtlich die Anwesenheit einer bleibenden Karte in irgendeinem Bereich des Spielfeldes zu verschleiern.
- Jede Karte sollte eindeutig mit jeder bleibenden Karte in Verbindung gebracht werden können, die an ihr anliegt. Zum Beispiel sollte eine Aura, welche ein Land verzaubert, sich in dem Länder-Bereich in Kontakt mit dem Land befinden.
- Die Bibliothek, der Friedhof und das Exil eines Spielers sollten sich alle, nach Wahl des Spielers, links oder rechts vom Spielfeld befinden.
- Der Friedhof und das Exil eines Spielers sollten sich neben der Bibliothek des Spielers befinden. Alle drei Zonen sollten jederzeit eindeutig voneinander getrennt sein.
- Falls eine Karte von einer bleibenden Karte ins Exil geschickt wurde und diese bleibende Karte Möglichkeiten für zusätzliche Aktion mit der ins Exil geschickten Karte beinhaltet, muss die Verbindung beider Karten deutlich bleiben. Es wird empfohlen beide Karten zusammenzulassen.
- Alle nicht getappten bleibenden Karten sollten in Richtung des Spielers zeigen, der sie kontrolliert. Spieler dürfen Karten als Gedächtnisstütze kurz umdrehen.

Die Turnier-Offiziellen dürfen Ausnahmen oder Erweiterungen dieser Richtlinien in ihrem eigenen Ermessen bestimmen, um die Anordnung des Spielfeldes verständlich zu halten. Spieler in Ausnahmesituationen (zum Beispiel: Ein Spieler spielt ein Deck ohne Länder oder ein Deck, das einen beachtlichen Gebrauch des Friedhofs macht) sollten sich mit den Turnier-Offiziellen abstimmen, ob und welche Zusätze für sie gelten.

4.8 Entscheidungen zurücknehmen

Es wird von den Spielern erwartet, dass diese über ihre Optionen nachdenken bevor sie eine Aktion durchführen. Normalerweise darf keine Aktion zurückgenommen werden, die verbal oder physisch kommuniziert wurde.

Manchmal bemerkt ein Spieler nach einer Spielaktion, dass er eine falsche Entscheidung getroffen hat. Falls der Spieler seit der Aktion keine Informationen erhalten und er eine andere Aktion durchführen möchte, kann ihm der Judge dies gestatten. Der Judge sollte sorgfältig prüfen, ob der Spieler seit seiner Spielaktion irgendwelche Informationen erhalten hat, die seine Entscheidung beeinflusst haben könnten. Im Besonderen dürfen die Spieler nicht versuchen die Reaktion eines Gegners (oder das Ausbleiben einer solchen) zu nutzen, um zu ermitteln, ob sie ihre bereits durchgeführten Aktionen anpassen sollten. Ist sich der Judge nicht sicher, dass der Spieler keine Informationen erhalten hat, sollten sie eine Veränderung der Aktionen nicht erlauben.

Greift ein Teammitglied ein, bevor zusätzliche Informationen bekannt werden, kann dies für die Entscheidung, eine Aktion zurückzunehmen, berücksichtigt werden.

Beispiele

1. Ein Spieler spielt eine Insel und bevor irgendwas anderes passiert sagt er „Entschuldige, ich wollte eigentlich einen Sumpf spielen.“
2. Ein Spieler sagt „Keine Blocks“ sofort gefolgt von „Warte, nein, ich blocke mit dieser Kreatur.“
3. Ein Spieler sagt „Dein Zug. Warte, Land, dein Zug!“

5. Turnier-Regelverstöße

5.1 Betrug

Betrug wird unter keinen Umständen toleriert. Der Head Judge überprüft alle Betrugsvorwürfe, und wenn er glaubt, dass ein Spieler betrogen hat, wird er den entsprechenden Penalty nach dem Leitfaden zur Behandlung von Regelverstößen (IPG) oder dem Dokumnent Judge bei Regular REL (JAR) verhängen. Alle Disqualifikationen werden von der DCI untersucht und können weitere Strafen nach sich ziehen.

5.2 Bestechung

Die Entscheidung darüber, aus einem Turnier auszusteigen, eine Partie oder ein Match aufzugeben oder sich auf ein Unentschieden zu einigen, darf nicht im Austausch für, oder beeinflusst durch eine Belohnung oder einen Anreiz getroffen werden. Dies gilt auch für Entscheidungen im Spiel. Derartige Angebote zu machen, oder jemanden zu einem solchen Angebot zu ermutigen, sind streng verboten und werden als Bestechung gewertet. Ebenso dürfen die Spieler einem Turnier-Offiziellen keine Angebote machen, um deren Entscheidungen zu beeinflussen.

Es gilt nicht als Bestechung, wenn die Spieler die Preise aufteilen, die sie im laufenden Turnier noch erhalten werden. Sie können sich vor oder während ihres Matches darauf einigen, solange eine solche Abmachung nicht im Austausch für ein bestimmtes Partie- oder Matchergebnis oder das Aussteigen eines Spielers aus dem Turnier geschieht.

Es gilt nicht als Bestechung, wenn sich die Spieler in der letzten Runde der nach dem K.O.-System ausgetragenen Endrunden eines Turniers auf einen Sieger einigen und die nachfolgenden Turnierpreise nach Belieben aufteilen. In diesem Fall muss einer der Spieler aus dem Turnier aussteigen. Die Spieler erhalten dann Preise entsprechend ihrer Endplatzierung.

Das Ergebnis eines Spieles oder Matches darf nur durch den normalen Verlauf der momentanen Partie ermittelt werden und nicht auf andere Art zufällig oder willkürlich entschieden werden. Solche Methoden beinhalten z.B. Auswürfeln, Münzwürfe, Armdrücken oder das Spielen eines anderen Spiels, sind aber nicht auf diese Beispiele beschränkt.

Spieler dürfen sich nicht zusammen mit anderen Matches auf ein Ergebnis einigen. Spieler dürfen Informationen, die sie über Match- oder Spielstände an anderen Tischen haben, in ihre Entscheidung einbeziehen, sie dürfen aber weder ihren Tisch während ihres Matches verlassen, um solche Informationen zu bekommen, noch Zuschauer nach solchen Informationen fragen.

Spieler, die sich in den Endrunden im K.O.-System eines Turniers befinden, in dem es ausschließlich Geld, Ladengutscheine, Preistickets und/oder ungeöffnetes Produkt als Preise gibt, dürfen sich mit Erlaubnis des Turnier-Organisators darauf einigen, die Preise gleichmäßig aufzuteilen. Danach können die Spieler das Turnier beenden oder weiterspielen. Alle Spieler, die sich noch im Turnier befinden, müssen dieser Vereinbarung zustimmen.

Beispiel: Bevor die Halbfinals eines Turniers (in dem der Erstplazierte 12 Boosterpackungen, der Zweitplazierte 8 Boosterpackungen und der Dritt- und Viertplazierte jeweils 4 Boosterpackungen erhalten) beginnen, kann der Turnier-Organisator den Spielern erlauben, das Turnier zu beenden, wobei jeder Spieler 7 Boosterpackungen erhält.

Beispiel: Im Finale eines **Magic** Tabletop Mythic Qualifiers, in dem der Sieger einen Reisegutschein und eine Qualifikation erhält, dürfen die zwei Finalisten sich einigen, die Turnierpreise zu teilen, aber diese Einigung darf das Matchergebnis nicht beeinflussen. Ein Spieler muss aus dem Turnier aussteigen und damit dem anderen den Reisegutschein und die Qualifikation überlassen. Dem Gewinner steht es daraufhin frei, die restlichen Preise wie vereinbart aufzuteilen. Der Reisegutschein und die Qualifikation gelten dabei als eine Einheit und können nicht geteilt werden.

5.3 Wetten

Turnierteilnehmer, Turnier-Offizielle und Zuschauer dürfen in keiner Form und Weise auf irgendeinen Teil eines Turniers, Matches oder einer Partie Wetten abschließen.

5.4 Unsportliches Verhalten

Unsportliches Verhalten wird zu keinem Zeitpunkt toleriert. Turnierteilnehmer müssen sich höflich und respektvoll verhalten. Unsportliches Verhalten beinhaltet, ist aber nicht beschränkt auf:

- Obszöne und vulgäre Ausdrucksweisen
- Verhaltensweisen, bei denen vernünftigerweise davon ausgegangen werden kann, dass sie belästigend, schikanierend oder nachstellend wirken.
- Streiten mit, aggressives Verhalten gegenüber oder Beleidigen von Turnier-Offiziellen, Spielern oder Zuschauern.
- Das Verletzen der Privatsphäre oder der Sicherheit eines Teilnehmers, einschließlich Zuschauer und Mitarbeiter.
- Missachtung von Anweisungen eines Turnier-Offiziellen.

Von den Offiziellen wird erwartet, dass sie alle potentiellen Fälle so schnell wie möglich untersuchen und Maßnahmen ergreifen, dass sich das Verhalten nicht wiederholt. Alle Vorkommnisse von unsportlichem Verhalten werden von der DCI weiterführend untersucht.

5.5 Langsames Spielen

Spieler müssen ihre Züge unabhängig von der Komplexität der Spielsituation zügig durchlaufen und Zeitlimits, die für das Turnier gesetzt wurden, beachten. Spieler müssen hinreichend zügig spielen, so dass das Match innerhalb des angegebenen Zeitlimits beendet werden kann. Absichtliche Verzögerungen sind verboten. Spieler dürfen einen Judge bitten, in ihrer Partie auf langsames Spielen zu achten; falls möglich wird einer solchen Bitte stattgegeben.

5.6 Hilfe von Außen

Während eines Matches dürfen die Spieler nicht um Spieltipps von Zuschauern bitten und die Zuschauer dürfen den Spielern keine Spieltipps geben.

Während des Deckbaus dürfen weder Spieler noch Zuschauer einem Spieler Ratschläge geben oder Anmerkungen machen, bis die Deckliste des Spielers abgegeben wurde.

Von der Ankündigung der Draft-Pods bis zum Ende des Drafts dürfen die Spieler und Zuschauer keine Informationen über die Kartenauswahl im Drafts oder die Strategien geben. Auf Competitive und Professional REL wird von Spielern und Zuschauern erwartet, dass sie während des Drafts still sind.

Manche dieser Einschränkungen können für die Berichterstattung aufgehoben werden; in solchen Fällen werden die Spieler über die geänderten Rahmenbedingungen informiert. Mitglieder desselben Teams sind in bestimmten Team-Turnieren ebenfalls von diesen Einschränkungen ausgenommen (siehe Abschnitt 4.5).

6. Constructed Turnierregeln

6.1 Deckbaubeschränkungen

Constructed-Decks müssen mindestens 60 Karten enthalten. Es gibt keine maximale Deckgröße. Falls ein Spieler ein Sideboard verwendet, darf es nicht mehr als 15 Karten enthalten.

Mit Ausnahme von Karten mit dem Übertyp Standard (Basic) oder mit Text, der etwas Gegenteiliges besagt, darf das Deck (inkl. Sideboard) eines Spielers von jeder individuellen Karte maximal vier Exemplare enthalten. Entscheidend für diese Zählung ist der englische Kartenname.

6.2 Legale Karten

Eine Karte darf in einem bestimmten Format nur dann verwendet werden, wenn sie entweder aus einem Set stammt, das in diesem Format legal ist, oder wenn sie denselben englischen Namen hat, wie eine Karte aus einem Set, das in diesem Format legal ist. Karten aus *Zendikar Expeditions* und *Masterpiece Series* dürfen nur in den Formaten gespielt werden, in denen die Karte bereits legal ist.

Karten, die in einem bestimmten Format ausgeschlossen (Banned) sind, dürfen in Decks für dieses Format nicht benutzt werden. Karten, die in einem bestimmten Format eingeschränkt (Restricted) sind, dürfen in Deck und Sideboard zusammen maximal einmal enthalten sein.

6.3 Standard-Format Deckbau

Die folgenden Sets sind bei Standard-Turniere erlaubt:

- *Ixalan*™
- *Rivals of Ixalan*™ / *Rivalen von Ixalan*™
- *Dominaria*™
- *Global Deck Series: Jiang Yanggu & Mu Yanling*™*
- *Core 2019*™ / *Hauptset 2019*™
- *Guilds of Ravnica*™ / *Gilden von Ravnica*™
- *Ravnica Allegiance*™ / *Ravnicas Treue*™
- *War of the Spark*™ / *Krieg der Funken*™ (ab 3. Mai 2019)

* *Global Deck Series: Jiang Yanggu & Mu Yanling* wird im Standard-Format in China erlaubt sein, und nur dort. Das Set wird das Standard-Format gemeinsam mit *Dominaria* verlassen.

Karten aus den *Hauptset 2019*™ Willkommens-Decks haben ein *Hauptset 2019*™ Erweiterungssymbol und werden als Teil des *Hauptset 2019*™ betrachtet. Alle Karten aus den *Hauptset 2019*™ Willkommens-Decks sind im Standard-Format erlaubt und rotieren gemeinsam mit dem *Hauptset 2019*™ aus dem Standard-Format raus.

Planeswalker-Decks enthalten zehn (10) Karten, die als Teil der Erweiterung betrachtet werden, mit der sie zeitgleich in den Handel kommen, obwohl diese nicht in den Boosterpackungen auftauchen. Diese Karten haben das gleiche Erweiterungssymbol wie die Karten der Erweiterung, sind im Standard-Format zugelassen und rotieren zusammen mit der Erweiterung aus dem Standard-Format raus.

„Buy-a-Box“ Promo-Karten werden als Teil der Erweiterung betrachtet, mit der sie zeitgleich in den Handel kommen, obwohl diese nicht in den Boosterpackungen auftauchen. Diese Karten haben das gleiche Erweiterungssymbol wie die Karten der Erweiterung, sind im Standard-Format zugelassen und rotieren zusammen mit der Erweiterung aus dem Standard-Format raus.

Die folgende Karte ist bei Standard-Turnieren ausgeschlossen:

- Rampaging Ferocidon / Tobendes Ferocidon

6.4 Modern-Format Deckbau

Die folgenden Sets sind für Modern-Turniere erlaubt:

- *Eight Edition / Achte Edition*
- *Mirrodin*
- *Darksteel / Nachtstahl*
- *Fifth Dawn / Fünfte Morgenröte*
- *Champions of Kamigawa / Meister von Kamigawa*
- *Betrayers of Kamigawa / Verräter von Kamigawa*
- *Saviors of Kamigawa / Retter von Kamigawa*
- *Ninth Edition / Neunte Edition*
- *Ravnica: City of Guilds / Ravnica: Stadt der Guilden*
- *Guildpact / Gildenbund*
- *Dissension / Zwietracht*
- *Coldsnap / Kälteeinbruch*
- *Time Spiral / Zeitspirale*
- *Planar Chaos / Weltenchaos*
- *Future Sight / Blick in die Zukunft*
- *Tenth Edition / Zehnte Edition*
- *Lorwyn*
- *Morningtide / Morgenluft*
- *Shadowmoor / Schattenmoor*
- *Eventide / Abendkühle*
- *Shards of Alara / Fragmente von Alara*
- *Conflux*
- *Alara Reborn / Alara: Die Erneuerung*
- ***Magic** 2010 core set / **Magic** 2010 Hauptset*
- *Zendikar*
  Worldwake / Weltenerwachen
- *Rise oft he Eldrazi / Aufstieg der Eldrazi*
- ***Magic** 2011 core set / **Magic** 2011 Hauptset*
- *Scars of Mirrodin / Die Narben von Mirrodin*
- *Mirrodin Besieged / Belagertes Mirrodin*
- *New Phyrexia / Neues Phyrexia*
- ***Magic** 2012 core set / **Magic** 2012 Hauptset*
- *Innistrad*
- *Dark Ascension / Dunkles Erwachen*
- *Avacyn Restored / Avacyns Rückkehr*
- ***Magic** 2013 core set/ **Magic** 2013 Hauptset*
- *Return to Ravnica / Rückkehr nach Ravnica*
- *Gatecrash / Gildensturm*
- Dragon's Maze / Labyrinth des Drachen
- ***Magic** 2014 core set / **Magic** 2014 Hauptset*
- *Theros™*
- *Born oft he Gods™ / Kinder der Götter™*
- *Journey Into Nyx™ / Reise nach Nyx™*
- ***Magic** 2015 core set / **Magic** 2015 Hauptset*
- *Khans of Tarkir™ / Khane von Tarkir™*
- *Fate Reforged™ / Schmiede des Schicksals™*
- *Dragons of Tarkir™ / Drachen von Tarkir™*
- ***Magic** Origins™ / **Magic** Ursprünge™*
- *Battle for Zendikar™ / Kampf um Zendikar™*
- *Oath of the Gatewatch™ / Eid der Wächter™*
- *Shadows over Innistrad™ / Schatten über Innistrad™*
- *Eldritch Moon™ / Düstermond™*
- *Kaladesh™*
- *Aether Revolt™ / Äther-Rebellion™*
- *Amonkhet™*
- *Hour of Devastation™ / Stunde der Vernichtung™*
- *Ixalan*
- *Rivals of Ixalan / Rivalen von Ixalan*
- *Dominaria*
- *Core 2019 / Hauptset 2019*
- *Guilds of Ravnica / Gilden von Ravnica*
- *Ravnica Allegiance / Ravnicas Treue*
- *War of the Spark /Krieg der Funken* (ab 3. Mai 2019)
- *Modern Horizons /Moderne Horizonte* (ab 14. Juni 2019)

Folgende Karten sind bei Modern-Turnieren ausgeschlossen (banned):

- Ancient Den / Uralte Höhle
- Birthing Pod / Gebärhalterung
- Blazing Shoal / Leuchtender Schwarm
- Chrome Mox / Chrommox
- Cloudpost / Wolkenposten
- Dark Depths / Dunkle Tiefen
- Deathrite Shaman / Todesritenschamane
- Dig Through Time / In den Zeiten wühlen
- Dread Return / Furchteinflößende Rückkehr
- Eye of Ugin / Das Auge von Ugin
- Gitaxian Probe / Gitaxianer-Sonde
- Glimpse of Nature / Einblick in die Natur
- Golgari Grave-Troll / Golgari-Grabtroll
- Great Furnace / Große Schmelze
- Green Sun's Zenith / Zenit der Grünen Sonne
- Hypergenesis / Hypergenese
- Krark-Clan Ironworks / Eisenhütte des Krark-Clans
- Mental Misstep / Mentaler Fehltritt
- Ponder / In Betracht ziehen
- Preordain / Vorherbestimmen
- Punishing Fire / Bestrafendes Feuer
- Rite of Flame / Flammenritus
- Seat of the Synod / Sitz der Synode
- Second Sunrise / Zweiter Sonnenaufgang
- Seething Song / Lied der Brodelns
- Sensei's Divining Top / Weissagekreisel der Senseis
- Skullclamp / Schädelstrammer
- Splinter Twin / Zwillingsspreißel
- Stoneforge Mystic / Steinschmelz-Mystiker
- Summer Bloom / Sommerblüte
- Treasure Cruise / Lohnende Ausfahrt
- Tree of Tales / Baum der Sagen
- Umezawa's Jitte / Umezawas Jitte
- Vault of Whispers / Gruft des Geflüsters

6.5 Vintage-Format Deckbau

Vintage-Decks dürfen Karten aus allen **Magic**-Karten-Sets, sowie die folgenden Karten enthalten: Sewers of Estark, Windseeker Centaur und Nalathni Dragon.

Karten aus Erweiterungen und Spezialsets (wie z.B. *From the Vault*, ***Magic: The Gathering*** – *Commander*, *Duel Decks*, *Conspiracy* etc.) sind im Vintage-Format ab Erscheinungsdatum der Erweiterung oder des Spezialsets legal.

Die folgenden Karten sind bei Vintage-Turnieren ausgeschlossen (banned):

- Alle Karten mit dem Kartentyp „Conspiracy“ (25 Karten)
- Alle Karten, die auf „das Spielen um Einsatz“ Bezug nehmen (9 Karten)
- Chaos Orb
- Falling Star
- Shahrazad

Die folgenden Karten sind bei Vintage-Turniere eingeschränkt (restricted):

- Ancestral Recall
- Balance / Ausgleich
- Black Lotus
- Brainstorm / Gedankenwirbel
- Chalice of the Void / Kelch der Leere
- Channel / Blutzoll
- Demonic Consultation / Dämonische Beratung
- Demonic Tutor / Dämonischer Lehrmeister
- Dig Through Time / In den Zeiten wühlen
- Fastbond / Schnellbund
- Flash / Aufblitzen
- Gitaxian Probe / Gitaxianer-Sonde
- Gush / Wassersäule
- Imperial Seal
- Library of Alexandria
- Lion’s Eye Diamond / Das Auge des Löwen
- Lodestone Golem / Magneteisengolem
- Lotus Petal / Lotusblüte
- Mana Crypt
- Mana Vault / Manaschatz
- Memory Jar / Krug der Erinnerungen
- Merchant Scroll / Handelsvertrag
- Mind’s Desire / Begierde des Verstands
- Monastery Mentor / Mentor des Klosters
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- Mystical Tutor / Mystischer Lehrmeister
- Necropotence / Nekropotenz
- Ponder / In Betracht ziehen
- Sol Ring / Sonnenring
- Strip Mine / Tagebaumine
- Thorn of Amethyst / Dorn aus Amethyst
- Time Vault
- Time Walk
- Timetwister
- Tinker / Bastelei
- Tolarian Academy / Akademie von Tolaria
- Treasure Cruise / Lohnende Ausfahrt
- Trinisphere / Trinisphäre
- Vampiric Tutor / Blutsaugender Lehrmeister
- Wheel of Fortune / Glücksrad
- Windfall / Glücksfall
- Yawgmoth’s Will / Yawgmoths Wille

6.6 Legacy-Format Deckbau

Legacy-Decks dürfen Karten aus allen **Magic**-Karten-Sets, sowie die folgenden Karten enthalten: Sewers of Estark, Windseeker Centaur und Nalathni Dragon.

Karten aus Erweiterungen und Spezialsets (wie z.B. *From the Vault*, ***Magic: The Gathering*** – *Commander*, *Duel Decks*, *Conspiracy* etc.) sind im Legacy-Format ab Erscheinungsdatum der Erweiterung oder des Spezialsets legal.

Die folgenden Karten sind bei Legacy-Turniere ausgeschlossen (banned):

- Alle Karten mit dem Kartentyp „Conspiracy“ (25 Karten)
- Alle Karten, die auf „das Spielen um Einsatz“ Bezug nehmen (9 Karten)
- Ancestral Recall
- Balance / Ausgleich
- Bazaar of Baghdad
- Black Lotus
- Channel / Blutzoll
- Chaos Orb
- Deathrite Shaman / Todesritenschamane
- Demonic Consultation / Dämonische Beratung
- Demonic Tutor / Dämonischer Lehrmeister
- Dig Through Time / In den Zeiten wühlen
- Earthcraft / Bodenkunde
- Falling Star
- Fastbond / Schnellbund
- Flash / Aufblitzen
- Frantic Search / Hastige Suche
- Gitaxian Probe / Gitaxianer-Sonde
- Goblin Recruiter / Goblin-Anwerber
- Gush / Wassersäule
- Hermit Druid / Druideneinsiedler
- Imperial Seal
- Library of Alexandria
- Mana Crypt
- Mana Drain
- Mana Vault / Manaschatz
- Memory Jar / Krug der Erinnerungen
- Mental Misstep / Mentaler Fehltritt
- Mind Twist / Wahnsinn
- Mind’s Desire / Begierde des Verstands
- Mishra’s Workshop
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- Mystical Tutor / Mystischer Lehrmeister
- Necropotence / Nekropotenz
- Oath of Druids / Eid der Druiden
- Sensei's Divining Top / Weissagekreisel des Senseis
- Shahrazad
- Skullclamp / Schädelstrammer
- Sol Ring / Sonnenring
- Survival of the Fittest / Überleben der Stärksten
- Strip Mine / Tagebaumine
- Time Vault
- Time Walk
- Timetwister
- Tinker / Bastelei
- Tolarian Academy / Akademie von Tolaria
- Treasure Cruise / Lohnende Ausfahrt
- Vampiric Tutor / Blutsaugender Lehrmeister
- Wheel of Fortune / Glücksrad
- Windfall / Glücksfall
- Yawgmoth’s Bargain / Yawgmoths Handel
- Yawgmoth’s Will / Yawgmoths Wille

7. Limited Turnierregeln

7.1 Deckbaubeschränkungen

Limited-Decks müssen mindestens 40 Karten enthalten. Es gibt keine maximale Deckgröße. Alle Karten, die gedrafted oder geöffnet wurden und nicht im Deck genutzt werden zählen als Sideboard des Spielers.

Die Beschränkung auf vier Exemplare einer Karte existiert nicht in Limited Turnieren.

7.2 Erlaubte Karten bei Limited Turnieren

Die Karten müssen direkt von einem Turnier-Offiziellen ausgegeben werden. Das Produkt muss neu sein und darf noch nicht geöffnet worden sein. Bei **Magic** Tabletop Mythic Championship, Grand Prix und World Championship Turnieren kann es sein, dass die Boosterpackungen geöffnet wurden, um die Karten zu stempeln. Alle Spieler (oder Teams) müssen dieselbe Menge und Zusammenstellung des Produkts erhalten. Wenn beispielsweise ein Spieler für einen Booster-Draft drei *Magic Ursprünge*-Boosterpackungen erhält, müssen alle anderen Spieler ebenfalls drei *Magic Ursprünge*-Boosterpackungen erhalten.

In dem Deck eines Spielers dürfen nur die Karten aus den Erweiterungen der geöffneten Boosterpackungen verwendet werden (und auch nur die Karten im Kartenpool eines Spielers, die dieser geöffnet oder gedraftet hat). Zu dieser Regel gelten folgende Ausnahmen:

- Die Spieler können eine beliebige Anzahl an Karten namens Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge oder Wald zu ihrem Deck und/oder Sideboard hinzufügen. Sie dürfen keine verschneiten Standardland-Karten (z.B. verschneite Wälder, usw.) oder Ödnis-Standardland-Karten hinzufügen, selbst wenn diese im Format erlaubt sind.
- Nichtstandardländer aus der Rückkehr nach Ravnica und Gildensturm Erweiterung sind erlaubt, wenn diese in Labyrinth des Drachen Boosterpackungen enthalten sind.
- Nichtstandardländer aus der Khane von Tarkir Erweiterung sind erlaubt, wenn diese in Schmiede des Schicksals Boosterpackungen enthalten sind.
- Nichtstandardländer aus dem Zenikar Expeditions Karten-Set sind erlaubt, wenn diese in Kampf um Zendikar oder Eid der Wächter Boosterpackungen enthalten sind.
- Karten aus einer Masterpiece Series sind erlaubt, wenn diese in Boosterpackungen enthalten sind, die zu der jeweiligen Masterpiece Series gehören.
- Prerelease-Turniere können weitere Ausnahmen haben. Diese sind in den Prerelease-Informationen enthalten.

Mit der Erlaubnis eines Judges dürfen die Spieler eine Karte durch ein anderes Exemplar derselben Karte ersetzen.

Weil *Conspiracy* speziell für das Mehrspieler-Spiel entworfen wurde, ist die Verwendung von *Conspiracy*-Boosterpackungen in Rated-Limited-Turnieren (Sealed Deck und Booster Draft) nicht gestattet.

Für Einzelspieler Sealed-Deck Turniere sind sechs Boosterpackungen pro Spieler und für Einzelspieler Booster-Draft und Team-Rochester-Draft Turniere sind drei Boosterpackungen pro Spieler empfohlen. Für die empfohlene Zusammenstellung für den aktuellen Block siehe Anhang D.

Falls der Turnier-Organisator den Spielern erlaubt, ihr eigenes Produkt mitzubringen, muss dieses zusammen mit dem vom Organisator gestellten Produkt zufällig verteilt werden.

Falls der Turnier-Organisator keine Standardländer zur Nutzung während eines Limited-Turniers bereitstellt, muss er das vor der Anmeldung zum Turnier bekanntgeben. Turnier-Organisatoren können verlangen, dass die Spieler die ihnen zur Verfügung gestellten Standardländer zurückgeben, wenn sie das Turnier verlassen. Die Spieler können auch ihre eigenen Standardländer nutzen.

Spieler können ihrem Deck während des Deckbaus beliebig viele Standardländer hinzufügen. Sie dürfen keine verschneiten Länder (Snow Lands, z.B. Verschneiter Wald) hinzufügen, auch nicht in Formaten, in denen sie legal sind.

7.3 Fortlaufender Deckbau

Bei Limited Turnieren die keine Decklisten verwenden, darf die Zusammenstellung der Decks zwischen den Matches beliebig verändern werden, indem Karten aus dem Deck mit Karten aus dem Sideboard ausgetauscht werden, ohne dass der Ursprungszustand eines Decks vor dem nächsten Match wiederhergestellt werden muss. Der Head Judge oder der Turnier-Organisator muss die Spieler vor Beginn des Deckbaus informieren, falls diese Option nicht genutzt wird. Diese Option gilt nicht für Turniere mit Rules Enforcement Level Competitive oder Professional.

7.4 Abnormales Produkt

Weder Wizards of the Coast noch der Turnier-Organisator garantieren bestimmte Seltenheitsverteilungen oder Häufigkeiten in einzelnen Boosterpackungen oder Turnierpackungen. Falls ein Spieler eine Booster- oder Turnierpackung mit ungewöhnlicher Seltenheitsverteilung oder Häufigkeiten erhält, muss er einen Judge rufen. Die Entscheidung, ob das atypische Produkt ersetzt oder gestattet wird, liegt beim Head Judge und beim Turnier-Organisator.

7.5 Sealed-Deck-Pool-Registration

In Sealed-Deck Turnieren kann der Head Judge vor dem Deckbau eine Sealed-Deck-Pool-Registration anordnen:

- An jeden Spieler wird die entsprechende Anzahl an Boosterpackungen vergeben. Diese Boosterpackungen sollten so gekennzeichnet sein, dass sie erkennbar sind als vom Turnier-Organisator des Turniers ausgegeben.
- Die Spieler auf der einen Seite der Tische (Spieler A) öffnen ihre Boosterpackungen. Der gegenüberliegende Spieler (Spieler B) beobachtet dies und beide Spieler verifiziert deren Inhalt. Danach werden die geöffneten Karten als Stapel bei *Spieler B* abgelegt.
- Nun öffnen alle Spieler B ihre Boosterpackungen wobei Spieler A dies beobachtet und beide Spieler deren Inhalt verifizieren. Danach werden diese geöffneten Boosterpackungen bei *Spieler A* abgelegt.
- Spieler A sortiert und registriert dann den Kartenpool von Spieler B und umgekehrt.
- Nach der Registration werden die registrierten Kartenpools an die Spieler zurückgegeben, die sie ursprünglich geöffnet haben
- Nun werden die Decks normal gebaut und registriert.

7.6 Draft-Pod-Zusammenstellung

In Booster-Draft und Team-Rochester-Draft Turnieren werden die Spieler in zufällig zusammengestellte Gruppen (sog. Draft-Pods) von etwa gleicher Größe eingeteilt. Danach verteilen Turnier-Offizielle identische Booster-Sets an alle Spieler.

Spieler innerhalb eines Pods können nur gegen Spieler desselben Pods spielen. Auf Turnieren mit Rules Enforcement Level Regular kann der Turnier-Organisator diese Beschränkung aufheben. Dies muss vor Turnierbeginn angekündigt werden.

7.7 Booster-Draft-Abläufe

Alle Spieler müssen immer die gleichen Boosterpackungen öffnen und draften. Die Spieler öffnen die erste Boosterpackungen, zählen die Karten verdeckt und entfernen Token- und Regelkarten sowie alle anderen Nicht-Spielkarten. Spieler, die zu irgendeinem Zeitpunkt eine falsche Anzahl an Karten erhalten, müssen sofort einen Judge rufen. Nachdem sie den Booster aufgenommen haben, sollten Spieler jegliche Nicht-Foil Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge oder Wald Standardland-Karten und/oder alle anderen Karten, die nicht bei Drafts genutzt werden dürfen, entfernen und behalten, es sei denn, der Slot für das Standardland kann auch andere draftbare Karten enthalten (wie Nichtstandardländer und Checklisten-Karten im Standardland-Slot beim *Hauptset 2019*™). Foil-Standardländer verbleiben im Booster und werden zusammen mit den anderen Karten gedraftet. Die Spieler wählen eine Karte aus ihrem jeweiligen Booster und geben dann die restlichen Karten verdeckt an ihren linken Nachbarn weiter; dies wird solange wiederholt, bis alle Karten gedraftet sind. Sobald ein Spieler eine Karte aus dem Booster entfernt und auf seinen verdeckten Draft-Stapel gelegt hat, gilt sie als ausgewählt (Pick) und kann nicht mehr in den Booster zurückgenommen werden.

Spieler dürfen die Vorderseite ihrer gewählten Karten oder den Inhalt ihres jeweiligen Boosters nicht verraten und müssen sich angemessene Mühe geben, dass andere Spieler diese Informationen nicht sehen können. Es ist Spielern nicht gestattet, irgendwelche verdeckten Informationen über ihre Kartenwahl oder über die gewünschte Kartenwahl der Gegner an andere Draft-Teilnehmer weiterzugeben. (Ausnahme: Diese Regel gilt nicht für doppelseitige Karten, von denen beide Seiten zu jedem Zeitpunkt des Drafts gezeigt werden dürfen).

Auf Rules Enforcement Level Competitive und Professional dürfen Spieler und Teams ihre gedrafteten Karten zwischen den Picks oder während einzelner Picks nicht anschauen. Auf Rules Enforcement Level Regular dürfen Spieler ihre gedrafteten Karten jederzeit anschauen, solange sie währenddessen keine anderen Karten in der Hand halten. Der Head Judge darf entscheiden, dies auch auf Rules Enforcement Level Regular zu verbieten; solch ein Verbot muss vor dem Draft des ersten Boosters bekannt gegeben werden. Zwischen den Boostern erhalten die Spieler die Möglichkeit ihre Picks anzusehen.

Sofern der Draft ohne Zeitlimits für die Picks durchgeführt wird und ein Spieler nicht vor einem anderen Spieler eine Karte wählen will, muss derjenige Spieler zuerst wählen, dessen Pack eher beim anderen Spieler ankommt. Sitzen beide Spieler im gleichen Abstand zueinander, muss der Spieler mit der niedrigeren Sitznummer zuerst wählen.

Nachdem der erste Booster gedraftet wurde und die Durchsicht beendet ist, öffnen die Spieler die nächste Boosterpackung und draften auf dieselbe Weise, aber in umgekehrter Richtung – die Booster werden jetzt nach rechts weitergegeben. Dieser Prozess wiederholt sich, wobei sich die Richtung mit jedem weiteren Booster erneut ändert, bis alle Karten aus allen Boostern gedraftet sind.

Falls ein Spieler nicht in der Lage oder nicht willens ist, zu Ende zu draften, aber weiterhin im Turnier verbleiben möchte, wird er vom weiteren Draft ausgeschlossen und muss sein Deck aus denjenigen Karten bauen, die er bisher gedraftet hat. Für den Rest des Drafts werden ihre Picks übersprungen und der Draft wird mit einem Spieler weniger fortgesetzt.

8. Team Turnierregeln

8.1 Teamnamen

Wizards of the Coast behält sich das Recht vor Teamnamen nicht zuzulassen, die als beleidigend und/oder obszön befunden werden. Die Turnier-Offiziellen können das Registrieren eines Teamnamens verbieten, falls dieser als beleidigend und/oder obszön befunden werden könnte.

8.2 Team-Zusammenstellung und Identifikation

Ein gültiges Team besteht aus zwei oder drei Mitgliedern, je nach gespieltem Format. Das Team wird durch die einzelnen DCI-Nummern der jeweiligen Mitglieder identifiziert und jedes Team muss bei der Anmeldung zum Turnier dem Turnier-Organisator diese Informationen vollständig mitteilen. Eine einzelne Person kann zu mehreren Teams gehören, jedoch nicht während desselben Turniers. Falls ein Spieler des Teams aus dem Turnier aussteigt, scheidet das gesamte Team automatisch aus dem Turnier aus. Wird ein Spieler des Teams aus einem Turnier disqualifiziert, so wird das gesamte Team aus dem Turnier disqualifiziert.

Die Teams müssen während der Anmeldung zum Turnier jedem Spieler eine Position zuweisen. Zum Beispiel muss in einem Drei-Spieler Team Turnier jedes Team angeben, wer Spieler A, Spieler B und Spieler C ist.

Wenn zwei Teams während des Turniers gegeneinander gepaart werden, spielen jeweils Spieler A des einen Teams gegen Spieler A des anderen Teams, Spieler B des einen Teams gegen Spieler B des anderen Teams, und so weiter.

8.3 Kommunikation in den Teams

Die Regeln für die Kommunikation in den Teams sind dieselben wie beim Two-Headed Giant. Siehe Abschnitt 4.5.

8.4 Unified Deck Construction-Regeln

Für Team Constructed Turniere gelten die Unified Deck Construction-Regeln: Keine zwei Decks dürfen die gleiche Karte enthalten, basierend auf ihrem englischen Kartennamen. Karten mit dem Übertyp Standard (Basic) sind davon ausgenommen. (Sollte zum Beispiel in einem Team Constructed-Turnier ein Spieler die Karte Naturalisieren nutzen, darf kein anderer Spieler desselben Teams die Karte Naturalisieren im Deck haben.) Kein Spieler darf Karten benutzen, die für das jeweilige Format ausgeschlossen sind. Karten, die die Deckbauregeln betreffen (z.B. Relentless Rats / Unbarmherzige Ratten) können dies nur für ein Deck des Teams tun.

Die Unified Deck Construction-Regeln gelten nur, wenn alle Teammitglieder dasselbe Format spielen.

8.5 Team Rochester Draft Turniere

Team Rochester Draft Turniere benötigen Teams zu je drei Spielern. Jeweils zwei Teams werden an einen Tisch gesetzt. Die Spieler sitzen dabei im Uhrzeigersinn in der A-B-C Reihenfolge. (z.B. in einem drei-Personen Team Turnier sitzen die Spieler im Uhrzeigersinn in der folgenden Reihenfolge: 1A, 1B, 1C, 2A, 2B, 2C.)

Zunächst wird zufällig ein Team bestimmt. Dieses hat die Wahl, entweder selbst als erstes zu picken, oder das andere Team zuerst picken zu lassen. Der Spieler B des Teams, das anfängt, legt als erstes die Karten seiner Boosterpackung aus.

Der Draft beginnt damit, dass der erste Spieler nach Anweisung eines Turnier-Offiziellen seine erste Boosterpackung öffnet und alle Karten vor sich offen auf den Tisch legt. Nachdem alle Spieler sich die Karten angesehen haben, nehmen sich sie Spieler der Reihe nach eine Karte. Sobald ein Spieler sich eine Karte ausgesucht und diese zu seinen anderen gedrafteten Karten gelegt hat, darf er keine andere Karte mehr auswählen. Sollte ein Spieler innerhalb der festgelegten Zeit keine Karte ausgewählt haben, wird ihm von einem Turnier-Offiziellen die älteste Karte dieses Boosters zugewiesen (diejenige, die bereits am längsten auf dem Tisch liegt).

Der Spieler, der sich als erstes eine Karte vom Tisch nimmt, wird der aktive Spieler genannt. Der erste aktive Spieler ist der Teilnehmer, der auf Anweisung eines Turnier-Offiziellen die erste Boosterpackung geöffnet hat. Jeder Spieler ist während des Drafts einmal für jeden seiner Booster der aktive Spieler. Der aktive Spieler wechselt nach einem Hufeisen-Muster: Im Uhrzeigersinn für den ersten und den dritten Booster und gegen den Uhrzeigersinn für den zweiten Booster. Der Spieler der als letztes seine erste Boosterpackung öffnet, öffnet als erstes die zweiten Boosterpackung. Der Spieler, der als letztes seine zweite Boosterpackung öffnet, öffnet als erstes seine Dritte.

Die Draft-Reihenfolge folgt ebenfalls einem Hufeisen-Muster. Im Uhrzeigersinn für den ersten und den dritten Booster, und gegen den Uhrzeigersinn für den zweiten Booster, beginnend immer beim aktiven Spieler. Danach nimmt jeder Spieler in der Reihenfolge eine Karte, bis alle Spieler am Tisch eine Karte genommen haben. Der letzte Spieler nimmt sich dabei zwei Karten und dann geht es in der entgegengesetzten Reihenfolge weiter, bis der aktive Spieler wieder an der Reihe ist. Sind dann noch Karten übrig, nimmt sich dieser Spieler insgesamt zwei Karten und der Draft geht wieder in entgegengesetzter Richtung weiter.

Beispiel: Team 1 und Team 2 sitzen um einen Drafttisch. Sie sitzen im Uhrzeigersinn in der folgenden Reihenfolge: 1A-1B-1C-2A-2B-2C. Team 2 gewinnt den Münzwurf, und die Spieler des Teams lassen Team 1 beginnen. Der aktive Spieler des ersten Boosters ist Spieler 1B. Der erste Booster von Spieler 1B wird geöffnet und offen vor Spieler 1B auf den Tisch gelegt. Nach 20 Sekunden Zeit, in denen sich die Spieler die Karten ansehen dürfen, werden die Karten in folgender Reihenfolge gedraftet:

Spieler 1B—Karte 1	Spieler 1A—Karte 6	Spieler 1C—Karte 11
Spieler 1C—Karte 2	Spieler 1A—Karte 7	Spieler 1B—Karte 12
Spieler 2A—Karte 3	Spieler 2C—Karte 8	Spieler 1B—Karte 13
Spieler 2B—Karte 4	Spieler 2B—Karte 9	Spieler 1C—Karte 14
Spieler 2C—Karte 5	Spieler 2A—Karte 10	Spieler 2A—Karte 15

Während des Aussuchens einer Karte muss die zuletzt gewählte Karte jedes Spielers aus dem aktuellen Booster offen liegen. Zu jedem anderen Zeitpunkt darf bei jedem Spieler eine einzelne Karte offen auf dem Draft-Stapel liegen, oder alle Karten müssen verdeckt werden. Kein Spieler darf sich seine Karten während des Drafts, oder zu einem anderen Zeitpunkt ansehen, außer ein Turnier-Offizieller erlaubt dies ausdrücklich.

8.6 Team Sealed-Deck Turniere

Alle Regeln für Einzelspieler-Limited Turniere (Abschnitt 7) gelten auch für Team Sealed-Deck Turniere. Ausnahmen gelten wie folgt.

Jedes Team muss dieselbe Anzahl und Art an Produkt erhalten. Wenn beispielsweise ein Team zwölf *Magic Ursprünge*-Boosterpackungen erhält, muss jedes andere Team auch zwölf *Magic Ursprünge*-Boosterpackungen erhalten.

Für Zwei-Spieler Team-Turniere sind acht Boosterpackungen und für Drei-Spieler Team-Turnier sind zwölf Boosterpackungen pro Team empfohlen. Für die empfohlene Zusammenstellung für den aktuellen Block siehe Anhang D.

Jede Karte muss während des Deckbaus dem Deck oder dem Sideboard eines Spielers zugewiesen werden. Keine Karte kann während des Turniers einem anderen Spieler übertragen werden. (Kein Spieler teilt sein Main Deck oder sein Sideboard mit anderen Spielern.) Bei Rules Enforcement Level Regular können die Spieler zwischen den einzelnen Runden die Karten ihres Pools untereinander austauschen, wenn keine Decklisten verwendet werden.

9. Two-Headed Giant Turnierregeln

9.1 Match-Struktur

Im Two-Headed Giant besteht ein Match aus nur einer Partie. Alle Spieler der beiden Teams spielen in derselben Partie.

Unentschieden endende Partien (ohne einen Gewinner) zählen nicht als die gespielte Partie im Match. Solange die Rundenzeit es zulässt, wird weiter gespielt, bis ein Team eine Partie gewonnen hat.

9.2 Kommunikationsregeln

Die Teammitglieder können jederzeit miteinander kommunizieren.

9.3 Play/Draw-Regel (Spielen/Ziehen-Regel)

Ein zufällig bestimmtes Team wählt, ob es anfangen möchte, oder nicht. Diese Wahl muss getroffen werden, bevor sich ein Spieler des Teams seine Handkarten angesehen hat. Falls einer der Spieler dieses Teams seine Handkarten anschaut, bevor diese Wahl getroffen wurde, fängt das Team an. Das beginnende Team übergeht das Ziehsegment in ihrem ersten Zug.

9.4 Partievorbereitung

1. Die Teamkameraden entscheiden, welcher Spieler der primäre und welcher der sekundäre Spieler ist. Die Spieler sollten sich so setzen, dass der primäre Spieler rechts von seinem Teamkameraden sitzt. Die Spieler können vor jedem Match einen anderen Spieler als primären und sekundären Spieler bestimmen.
2. Die Spieler mischen ihre Decks.
3. Die Spieler präsentieren die Decks ihren Gegnern, damit diese sie auch mischen können.
4. Das entsprechende Team bestimmt zu diesem Zeitpunkt, welches Team anfängt, falls es das nicht bereits getan hat (siehe Abschnitt 9.3).
5. Jeder Spieler zieht sieben Karten. Die Karten dürfen auch verdeckt auf den Tisch gezählt werden.
6. In Zugreihenfolge entscheiden die Spieler, ob sie Mulligans nehmen. (Die Regeln für Mulligans finden sich in den **Magic** Comprehensive Rules, den ausführlichen **Magic** Regeln, Regel 103.4c).

Sobald alle Mulligans genommen wurden, kann die Partie beginnen.

9.5 Two-Headed Giant Constructed Regeln

Two-Headed Giant Constructed-Turniere nutzen die Unified Deck Construction-Regeln (siehe Abschnitt 8.4).

Zusätzlich zu allen anderen in dem jeweiligen Format gebannten Karten, ist die folgende Karte in allen Two-Headed Giant Constructed Turnieren gebannt (Vintage, Legacy, Modern und Block Constructed)

- Erayo, Soratami Ascendant / Erayo, Vorfahr der Soratami

In Two-Headed Giant Constructed Turnieren sind keine Sideboards erlaubt.

9.6 Two-Headed Giant Limited Regeln

Es gelten alle Regeln für Limited Turniere (Abschnitt 7), mit den folgenden Ausnahmen.

Für Two-Headed Giant Sealed-Deck Turniere sind acht Boosterpackungen und für Two-Headed Giant Booster Draft Turniere sind sechs Boosterpackungen empfohlen. Für die empfohlene Zusammenstellung für den aktuellen Block siehe Anhang D.

Alle Karten, die nicht in den ursprünglichen Decks der Spieler enthalten sind, bilden das gemeinsame Sideboard beider Spieler. Jeder Spieler hat Zugriff auf die Karten des Sideboards.

9.7 Two-Headed Giant Booster Draft Turniere

Die Teams (nicht die einzelnen Spieler) werden in möglichst gleich große Draft-Pods eingeteilt. Die Teamkameraden sitzen dabei nebeneinander. Ein Turnier-Offizieller verteilt dann die Boosterpackungen unter den Teams in den Pods.

Nachdem die erste Boosterpackung geöffnet und die Karten darin gezählt wurden, wählt das Team zwei Karten aus dem Booster und gibt die restlichen Karten verdeckt an das Team zu ihrer Linken weiter. Die von dem Team ausgewählten Karten können in einem oder zwei Stapeln abgelegt werden. Die Karten werden aber nicht einem bestimmten Spieler zugeordnet, sondern sie kommen zusammen in einen Pool, aus dem sich beide Spieler jeweils ein Deck bauen. Die offenen Boosterpackungen werden reihum weiter gegeben, wobei sich jedes Team immer zwei Karten aus dem jeweiligen Booster nimmt, solange bis alle Karten gedraftet wurden.

Für den zweiten und jeden weiteren Booster wird die Draft-Richtung wie gewöhnlich jeweils umgekehrt. Insgesamt ergibt sich die Richtungsfolge links-rechts-links-rechts-links-rechts.

10. Sanktionierungsregeln

10.1 Minimale Teilnehmerzahl

Die minimalen Teilnehmerzahlen zur Sanktionierung eines Turniers als Rated-Turnier sind wie folgt:

- An Einzelspieler Turnieren müssen mindestens acht (8) Spieler teilnehmen.
- An Team und Two-Headed-Giant Turnieren müssen mindestens vier (4) Teams teilnehmen.

Falls die Mindestteilnehmerzahl nicht erreicht wird, ist ein Turnier nicht mehr sanktioniert und vergibt keine Planeswalkerpunkte. Falls die Mindestteilnehmerzahl für irgendein sanktioniertes Turnier nicht erreicht wird, muss der Turnier-Organisator das Turnier als "Hat nicht stattgefunden" ("Did Not Occur.") melden.

10.2 Rundenanzahl

Die Mindestanzahl an Runden, für die Sanktionierung eines Turniers als Rated-Turnier sind:

- Für Einzelspielerturniere mindestens drei (3) Runden.
- Für Team- und Mehrspielerturniere mindestens zwei (2) Runden.

Falls die Mindestrundenanzahl nicht erreicht wird, ist ein Turnier nicht mehr DCI-sanktioniert und vergibt keine Planeswalkerpunkte. Falls die Mindestrundenzahl für irgendein DCI-sanktioniertes Rated-Turnier nicht erreicht wird, muss der Turnier-Organisator das Turnier als "Hat nicht stattgefunden" ("Did Not Occur.") melden.

Die Anzahl der Runden soll zu oder vor Beginn der ersten Runde bekannt gegeben werden; sobald sie einmal bekannt gegeben wurde, kann sie nicht mehr geändert werden. Stattdessen kann eine variable Rundenzahl bekannt gegeben werden, wozu klare Kriterien gehören, wann das Turnier endet. Zum Beispiel kann in einem Turnier mit 20 Spielern festgelegt werden, dass fünf Runden gespielt werden, es sei denn, ein einziger Spieler hat nach vier Runden vier Matchgewinne erreicht.

Die empfohlenen Rundenzahlen für Turniere nach Schweizer System finden sich in Anhang E.

10.3 Turniere mit Qualifikationsvoraussetzung

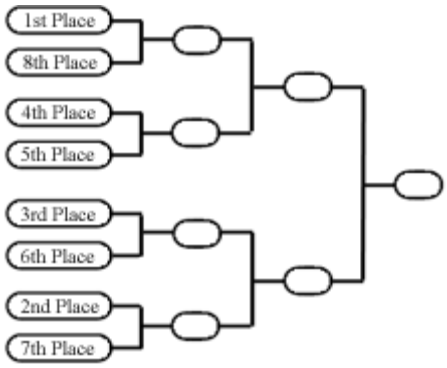
Für Turniere mit Qualifikationsvoraussetzung gibt es zusätzliche Qualifikationskriterien für die Teilnahme von Spielern. Die Liste der Qualifizierten für Premier-Turniere ist durch die **Magic: The Gathering** Einladungsrichtlinie für Premier Events festgelegt. Turnier-Organisatoren können Nicht-Premier-Turniere mit Qualifikationsvoraussetzung veranstalten und sanktionieren, solange diese als WPN Premium Events sanktioniert sind.

10.4 Paarungsalgorithmus

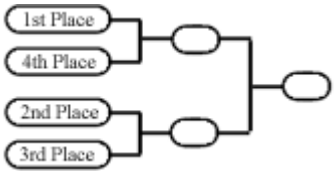
Solange nichts anderes angekündigt wird, folgen Turniere dem Paarungsalgorithmus des Schweizer Systems. Einige Turniere können, nachdem die Schweizer Runden vorbei sind, zu einer Endrunde im K.O.-System für die 2, 4 oder 8 (oder eine andere Anzahl) bestplatzierten Spieler übergehen (Dies wird als Cut bezeichnet). Für Booster Draft Turniere wird eine modifizierte Variante des Schweizer Paarungsalgorithmus verwendet, wie in Abschnitt 7.6 beschrieben ist.

Für Constructed-Turniere, mit einer Endrunde im K.O.-System (und für Sealed-Deck Turniere, deren K.O.-Runde nicht im Booster Draft-Modus ausgespielt wird,) wird empfohlen, die Paarungen der Spieler für die Endrunde anhand der Platzierungen der Spieler nach den Runden im Schweizer System vorzunehmen.

Bei einer Endrunde mit acht Spielern wird der erstplatzierte Spieler gegen den achtplatzierten Spieler gepaart, der zweitplatzierte Spieler spielt gegen den siebtplatzierten Spieler, der drittplatzierte Spieler spielt gegen den sechsplatzierten Spieler und der viert- gegen den fünftplatzierten Spieler. Der Sieger aus dem Match 1. gegen 8. spielt gegen den Sieger des Matches 4. gegen 5. Der Sieger des Matches 2. gegen 7. spielt gegen den Sieger aus dem Match 3. gegen 6. Die beiden letzten verbleibenden Spieler spielen abschließend in der letzten Runde gegeneinander.

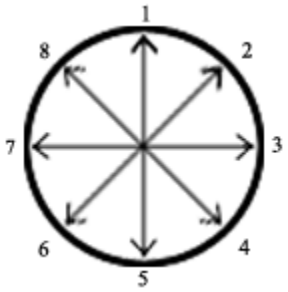


Bei einer Endrunde mit vier Spielern spielt der erstplatzierte Spieler gegen den viertplatzierten, der zweitplatzierte gegen den drittplatzieren Spieler. Die beiden letzten verbleibenden Spieler spielen abschließend in der letzten Runde gegeneinander.

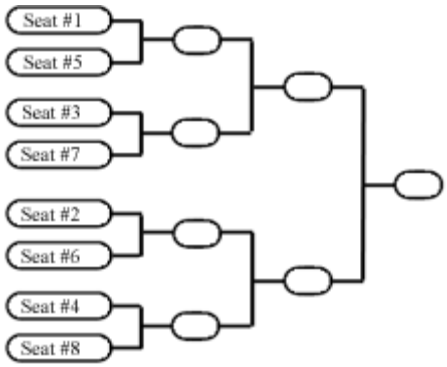


Für Limited-Turniere, die für die Endrunde im K.O.-System einen Booster-Draft verwenden, wird empfohlen, dass acht Spieler die Endrunden ausspielen. Dabei sollte folgende Methode verwendet werden:

Die Spieler bekommen durch Auslosen eine zufällige Position am Tisch zugewiesen und führen danach den Draft durch.



Nach Beendigung des Drafts spielt der Spieler an Position 1 gegen den Spieler an Position 5, der Spieler an Position 3 gegen den Spieler an Position 7. Der Spieler an Position 2 spielt gegen den Spieler an Position 6 und der Spieler an Position 4 gegen den Spieler an Position 8. Der Sieger aus dem Match 1/5 spielt anschließend gegen den Sieger aus Match 3/7 und der Sieger aus dem Match 2/6 gegen den Sieger aus Match 4/8. Die beiden letzten verbleibenden Spieler spielen abschließend in der letzten Runde gegeneinander.



Für die meisten Premier-Turniere sind die obigen Varianten für eine Endrunde vorgeschrieben, nicht optional.

Premier-Turniere sind folgenden Turniere: **Magic: The Gathering** World Championship, **Magic** Tabletop Mythic Championship, **Magic** Tabletop Mythic Qualifiers, Grand Prix, WPN Premium-Turniere, Qualifikationsturniere für WPN Premium-Turniere.

Ausnahme: Grand Prix Trials und **Magic** Tabletop Mythic Qualifiers die bei einem MagicFest™ veranstaltet werden, haben eine spezielle Struktur. Teilnehmer von Grand Prix Trials und **Magic** Tabletop Mythic Qualifiers im Rahmen einer MagicFest-Veranstaltung sollten das Informationsblatt dieses MagicFest zur Struktur dieser Turniere konsultieren.

Anhang A — Änderungen gegenüber früheren Versionen

Nur Änderungen von der aktuellen und vorherigen Version dieses Dokuments werden hier aufgelistet.

3. Mai 2019

Allgemein: Veranstaltungsnamen wurden entsprechend hinzugefügt, entfernt und modifiziert.
1.10: Die Spieler sind nicht verpflichtet bei Bestechungsangeboten oder unzulässiger Partieergebnisbestimmung einen Judge zu rufen.
3.7: Neue Sets hinzugefügt.
3.9: Jeder Spieler kann zu Beginn einer Partie einen „Pile-Shuffle“ durchführen.
4.8: Ein Spieler kann seine Entscheidung auch aufgrund des Einschreitens eines Teammitgliedes ändern.
6.3: *Krieg der Funken* hinzugefügt.
6.4: *Krieg der Funken* und *Moderne Horizonte* hinzugefügt.
8.2: Wenn ein Teammitglied disqualifiziert wurde, wird das gesamte Team disqualifiziert.
Anhang D: *Krieg der Funken* und *Moderne Horizonte* hinzugefügt.

21. Januar 2019

Allgemein: Veranstaltungsnamen wurden entsprechend hinzugefügt, entfernt und modifiziert.
Einleitung: Geplante Aktualisierungen werden am Montag nach dem Prerelease angekündigt.
2.5: Wenn das Rundenende ausgerufen wird, nachdem ein Spieler seinen Zug abgegeben hat, hat der Gegner den 0. Zug.
2.7: Decklisten werden jetzt auch bei der Top8 von bestimmten Premier-Limited-Turnieren zugänglich gemacht.
4.4: Richtlinien hinzugefügt, die Entscheidungen zur Aufrechterhaltung von Schleifen behandeln.
5.2: Bestechung muss nicht mehr einem Turnier-Offiziellen gemeldet werden. Anstiftung zur Bestechung ist ebenfalls Bestechung.
6.4: 1 Karte ausgeschlossen.
8.6: Text aktualisiert, um klarzustellen, dass das Sideboarden nur zwischen den Runden stattfindet.

Anhang B – Zeitlimits

Die **vorgeschriebene** Mindestzeit für ein Match beträgt 40 Minuten.

Für die verschiedenen Runden eines Turniers werden die folgenden Zeitlimits **empfohlen**:

- Constructed und Limited Turniere — 50 Minuten
- Viertel- oder Halbfinalmatch einer K.O.-Runde — 90 Minuten
- Finale einer K.O.-Runde — ohne Zeitlimit

Für Limited-Turniere werden die folgenden zusätzlichen Zeitlimits **empfohlen**:

- Sealed Deck — 20 Minuten für Deckregistrierung und 30 Minuten für den Deckbau. Bei Sealed-Deck Turnieren, die am Wochenende der Set-Veröffentlichung stattfinden, sind 15 zusätzliche Minuten für den Deckbau empfohlen.
- Draft — 25 Minuten für Deckregistrierung und –bau.
- Team Sealed Deck — 20 Minuten für Deckregistrierung und 60 Minuten für den Deckbau. Bei Team Sealed Deck Turnieren, die am Wochenende der Set-Veröffentlichung stattfinden, sind 15 zusätzliche Minuten für den Deckbau empfohlen.
- Team Draft — 40 Minuten für Deckregistrierung und –bau.
- Two-Headed Giant Sealed Deck — 20 Minuten für Deckregistrierung und 60 Minuten für Deckbau. Bei Two-Headed Giant Sealed-Deck Turnieren, die am Wochenende der Set-Veröffentlichung stattfinden, sind weitere 15 zusätzliche Minuten für den Deckbau empfohlen.
- Two-Headed Giant Draft — 40 Minuten für Deckregistrierung und -bau

Der Head Judge eines Turniers hat die endgültige Entscheidung bezüglich der Zeitlimits für das Turnier. Dabei muss jede Abweichung von diesen Empfehlungen vor und während der Turnieranmeldung bekanntgegeben werden.

Magic Premier-Turniere können andere Zeitlimits haben. Diese Zeitlimits finden sich im Informationsblatt des Turniers bzw. der Turnier-Serie.

In Runden mit Zeitbeschränkung müssen die Spieler auf den offiziellen Rundenbeginn warten, bevor sie ihr Match beginnen.

Booster-Draft-Zeitlimits

Einzelspieler-Booster-Drafts haben die folgenden Standard-Zeitlimits für jeden Pick:

Karten im Pack	vorgesehene Zeit
15 Karten	40 Sekunden
14 Karten	40 Sekunden
13 Karten	35 Sekunden
12 Karten	30 Sekunden
11 Karten	25 Sekunden
10 Karten	25 Sekunden
9 Karten	20 Sekunden
8 Karten	20 Sekunden
7 Karten	15 Sekunden
6 Karten	10 Sekunden
5 Karten	10 Sekunden
4 Karten	5 Sekunden
3 Karten	5 Sekunden
2 Karten	5 Sekunden
1 Karte	N/A

Nach dem ersten Booster gibt es 60 Sekunden für die Durchsicht der gedrafteten Karten. Für jede darauf folgende Durchsicht wird die Zeit um jeweils 30 Sekunden erhöht.

Rochester-Draft-Zeitlimit

Die Spieler haben 20 Sekunden Zeit, sich die Karten anzusehen, nachdem die Karten eines Boosters auf dem Tisch ausgelegt wurden, und bevor die erste Karte gedraftet wird. Die Spieler haben 5 Sekunden Zeit für jeden Pick.

Two-Headed Giant-Draft-Zeitlimits

Mehrspieler-Booster-Drafts haben die folgenden Standardzeitvorgaben

Karten im Pack		
15-Karten-Booster	**14-Karten-Booster**	**vorgesehene Zeit**
15	14	50 Sekunden
13	12	45 Sekunden
11	10	40 Sekunden
9	8	30 Sekunden
7	6	20 Sekunden
5	4	10 Sekunden
3	-	5 Sekunden
1	2	N/A

Außerdem erhalten die Spieler 60 Sekunden Zeit, um zwischen zwei Boostern ihre gedrafteten Karten anzusehen.

Anhang C — Erklärung der Tiebreaker

Matchpunkte

Spieler erhalten 3 Matchpunkte für jedes gewonnene Match, 0 Punkte für jedes verlorene Match und 1 Punkt für jedes unentschiedene Match. Ein Freilos (Bye) zählt dabei als gewonnenes Match.

- Spieler A hat eine Bilanz von 6-2-0 (Siege-Niederlagen-Unentschieden). Er hat 18 Matchpunkte (6*3, 2*0, 0*1).
- Spieler A hat eine Bilanz von 4–2–2 (Siege–Niederlagen–Unentschieden). Er hat 14 Matchpunkte (4*3, 2*0, 2*1).

Partiepunkte

Partiepunkte sind ähnlich wie Matchpunkte; Spieler erhalten 3 Partiepunkte für eine gewonnene Partie, 1 Punkt für ein unentschiedene Partie und 0 Punkte für eine verlorene Partie. Nicht beendete Partien zählen dabei als Unentschieden. Nicht gespielte Partien bringen 0 Punkte.

- Spieler E gewinnt ein Match 2-0-0, also bekommt er 6 Partiepunkte und sein Gegner 0.
- Spieler F gewinnt ein Match 2-1-0, also bekommt er 6 Partiepunkte und sein Gegner 3.
- Spieler G gewinnt ein Match 2-0-1, also bekommt er 7 Partiepunkte und sein Gegner 1.

Match-Sieg-Quote (Match-win Percentage):

Die Match-win Percentage eines Spielers berechnet sich entweder aus dem gesammelten Matchpunkten dividiert durch X mal der Anzahl der Runden, die der Spieler am Turnier teilgenommen hat, oder sie wird auf 0,33 festgelegt, je nachdem, welcher Wert höher ist. (Die Einführung einer minimalen Match-win Percentage von 0,33 reduziert den Einfluss einer schlechten Leistung bei der Berechnung und dem Vergleich verschiedener gegnerischer Opponents‘ Match-win Percentages.)

Beispiele:

Diese drei Spieler haben an einem 8-Runden Turnier teilgenommen, aber nur der erste Spieler hat alle Runden abgeschlossen.

Turnierergebnis	**Match-punkte**	**Gespielte Runden**	**Match-win Percentage**
5–2–1	16	8	16/(8*3) = 0,667
1–3–0, danach ausgestiegen	3	4	3/(4*3) = 0,25, also wird 0,33 verwendet
3–2–0, einschließlich einem Freilos in der ersten Runde, danach ausgestiegen	9	5	9/(5*3) = 0,60

Partie-Sieg-Quote (Game-win Percentage)

Ebenso wie die Match-win Percentage ist die Game-win Percentage eines Spielers die Gesamtsumme seiner Partiepunkte dividiert durch X mal die Anzahl der gespielten Partien (üblicherweise 3 mal die Anzahl an gespielten Partien). Auch hier wird wieder 0,33 verwendet, wenn die tatsächliche Game-win Percentage darunter liegt.

Diese beiden Spieler haben an einem 4-Runden Turnier teilgenommen.

Partieergebnisse pro Match	**Partie-punkte**	**Gespielte Partien**	**Game-win Percentage**
• Runde 1: 2 Gewinne (6 Partiepunkte) • Runde 2: 2 Gewinne und 1 Niederlage (6 Partiepunkte) • Runde 3: 1 Gewinne und 2 Niederlage (3 Partiepunkte) • Runde 4: 2 Gewinne (6 Partiepunkte)	21	10	21/(3*10) = 0,70
• Runde 1: 1 Gewinne und 2 Niederlage (3 Partiepunkte) • Runde 2: 1 Gewinne und 2 Niederlage (3 Partiepunkte) • Runde 3: 2 Niederlagen (0 Partiepunkte) • Runde 4: 1 Gewinne und 2 Niederlage (3 Partiepunkte)	9	11	9/(3*11) = 0,27, also wird 0,33 verwendet

Match-Sieg-Quote der Gegner (Opponents' Match-win Percentage)

Die Opponents' Match-win Percentage eines Spielers ist die durchschnittliche Match-win Percentage aller Gegner, gegen die dieser Spieler gespielt hat (wobei Freilose nicht berücksichtigt werden). Die Match-win Percentage jedes einzelnen Gegners wird nach der oben angegebenen Definition berechnet.

Beispiele:

- Ein Spieler hat eine Bilanz von 6–2–0 nach einem 8-Runden Turnier. Die Match-Bilanzen seiner Gegner sind: 4–4–0, 7–1–0, 1–3–1, 3–3–1, 6–2–0, 5–2–1, 4–3–1 und 6–1–1, also ist seine Opponents' Match-win Percentage:

  $$\frac{\frac{12}{24}+\frac{21}{24}+\frac{4}{15}+\frac{10}{21}+\frac{18}{24}+\frac{16}{24}+\frac{13}{24}+\frac{19}{24}}{8\ opponents}$$

  Übertragen ins Dezimalsystem ergibt das:

  $$\frac{0.50+0.88+0.33\ (erhöht\ von\ 0.27)+0.48+0.75+0.67+0.54+0.79}{8}$$

  Addiert man die einzelnen Match − win Percentages erhält man:

  $$\frac{4.94}{8}$$

  Die Opponents′ Match − win Percentage dieses Spielers beträgt 0.62.

- Ein anderer Spieler hat eine Bilanz von 6–2–0 im gleichen Turnier. Die Match-Bilanzen seiner Gegner sind: Freilos, 7–1–0, 1–3–1, 3–3–1, 6–2–0, 5–2–1, 4–3–1 und 6–1–1, also ist seine Opponents' Match-win Percentage:

  $$\frac{0.88+0.33\ (erhöht\ von\ 0.27)+0.48+0.75+0.67+0.54+0.79}{7}$$

  Addiert man die einzelnen Match − win Percentages erhält man:

  $$\frac{4.44}{7}$$

  Die Opponents′ Match − win Percentage dieses Spielers beträgt 0.63.

Partie-Sieg-Quote der Gegner (Opponents' Game-win Percentage)

Wie die Opponents' Match-win Percentage ist die Opponents' Game-win Percentage eines Spielers einfach die durchschnittliche Game-win Percentage aller Gegner dieses Spielers. Wie bei der Match-win Percentage der Gegner hat auch hier jeder Spieler eine minimale Game-win Percentage von 0,33.

Freilose (Byes)

Wenn ein Spieler ein Freilos für eine Runde erhält, wird das behandelt, als hätte er das Match 2-0 gewonnen.

Dadurch erhält der Spieler 3 Match- und 6 Partiepunkte. Die Freilose eines Spielers fließen nicht in die Berechnung seiner Opponents' Match- oder Opponents' Game-win Percentage ein.

Anhang D – Empfohlene Booster-Zusammenstellungen bei Limited Turnieren

Anmerkung: Die nachfolgenden Booster-Zusammenstellungen sind bei Premier-Turnieren vorgeschrieben.

Für *Ravnicas Treue*, ist die empfohlene Booster-Zusammenstellung bei Limited-Turnieren (ab 25. Januar 2019 bis 2. Mai 2019):

- Einzelspieler Sealed-Deck – 6 *Ravnicas Treue* (pro Spieler)
- Einzelspieler Booster-Draft oder Team-Rochester-Draft – 3 *Ravnicas Treue* (pro Spieler)
- Drei-Spieler Team-Sealed – 12 *Ravnicas Treue* (pro Team)
- Two-Headed Giant Sealed-Deck – 8 *Ravnicas Treue* (pro Team)
- Two-Headed Giant Booster-Draft – 6 *Ravnicas Treue* (pro Team)

Für *Krieg der Funken*, ist die empfohlene Booster-Zusammenstellung bei Limited-Turnieren (ab 3. Mai 2019):

- Einzelspieler Sealed-Deck – 6 *Krieg der Funken* (pro Spieler)
- Einzelspieler Booster-Draft oder Team-Rochester-Draft – 3 *Krieg der Funken* (pro Spieler)
- Drei-Spieler Team-Sealed – 12 *Krieg der Funken* (pro Team)
- Two-Headed Giant Sealed-Deck – 8 *Krieg der Funken* (pro Team)
- Two-Headed Giant Booster-Draft – 6 *Krieg der Funken* (pro Team)

Für *Moderne Horizonte*, ist die empfohlene Booster-Zusammenstellung bei Limited-Turnieren (ab 14. Juni 2019):

- Einzelspieler Sealed-Deck – 6 *Moderne Horizonte* (pro Spieler)
- Einzelspieler Booster-Draft oder Team-Rochester-Draft – 3 *Moderne Horizonte* (pro Spieler)
- Drei-Spieler Team-Sealed – 12 *Moderne Horizonte* (pro Team)
- Two-Headed Giant Sealed-Deck – 8 *Moderne Horizonte* (pro Team)
- Two-Headed Giant Booster-Draft – 6 *Moderne Horizonte* (pro Team)

Anhang E – Empfohlene Rundenzahlen für Turniere im Schweizer-System

Die im Folgenden angegebene Anzahl für die Schweizer Runden sind für Premier-Turniere vorgeschrieben (wie **Magic** Tabletop Mythic Qualifiers). Auf Nicht-Premier-Turnieren kann sich der Turnier-Organisator nach seinem Ermessen daran orientieren.

Grand Prix Trials und **Magic** Tabletop Mythic Qualifiers, die im Rahmen von MagicFest-Veranstaltungen ausgetragen werden haben eine spezielle Struktur. Teilnehmer von Grand Prix Trials und **Magic** Tabletop Mythic Qualifiers bei MagicFest-Veranstaltungen sollten sich über das Informationsblatt des MagicFest über die Struktur der jeweiligen Turniere erkundigen.

Spieler (Teams)	**Schweizer Runden**	**Endrunde**
4 (nur Team/2HG)	2 K.O. Runden (keine Schweizer Runden)	Keine (Wird im K.O.-System gespielt)
5-8	3 K.O. Runden (keine Schweizer Runden)	Keine (Wird im K.O.-System gespielt)
9-16	4 (bei Limited-Formaten mit Booster-Draft in der Endrunde) 5 (alle anderen Formate)	Top 8 (bei Limited-Formaten mit Booster-Draft in der Endrunde) Top 4 (alle anderen Formate)
17-32	5	Top 8
33-64	6	Top 8
65-128	7	Top 8
129-226	8	Top 8
227-409	9	Top 8
410+	10	Top 8

Für Team Turniere zählt für diese Tabelle ein Team als ein einzelner Spieler.

Bei Turnieren, für die Freilose vergeben wurden, zählt für die obige Tabelle ein Spieler mit einem Freilos als zwei Spieler; ein Spieler mit zwei Freilosen zählt als vier Spieler und ein Spieler mit drei Freilosen zählt als acht Spieler.

Anhang F – Rules Enforcement Levels für Premier-Turniere

Die nachfolgende Tabelle zeigt für die Premier-Turniere den zugehörigen Rules Enforcement Level an:

Turnierprogramm	Rules Enforcement Level
Eternal-Wochenende	Competitive
Friday Night **Magic**	Regular
Grand Prix Tag 1	Competitive
Grand Prix Tag 2 *	Professional
Grand Prix Trial	Competitive
Draft-Wochenende	Regular
Prerelease	Regular
Magic Tabletop Mythic Championship	Professional
Magic Tabletop Mythic Qualifier	Competitive
Standard Showdown	Regular
World Championship	Professional

* Einschließlich dem Teil des Turniers, der nach dem Cut auf Tag 2 durchgeführt wird, aber noch an Tag 1 ausgetragen wird.

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