

REGOLE DI TORNEO DI MAGIC: THE GATHERING®

Valide a partire dal 3 maggio 2019

Introduzione	4
1. Fondamenti di un Torneo	4
1.1 Tipi di Torneo	4
1.2 Pubblicazione delle Informazioni di un Torneo	5
1.3 Ruoli a un Torneo	5
1.4 Ammissibilità	5
1.5 Numero DCI	6
1.6 Organizzatore	6
1.7 Capo Arbitro	7
1.8 Arbitri di Sala	7
1.9 Scorekeeper	7
1.10 Giocatori	8
1.11 Spettatori	9
1.12 Livello di Applicazione delle Regole	9
2. Meccaniche di Torneo	10
2.1 Struttura di un Incontro	10
2.2 Regola “Inizia o Pesca”	10
2.3 Procedure Pre Partita	10
2.4 Concessioni e Patte Intenzionali di Partite o Incontri	10
2.5 Procedura di Fine Incontro	11
2.6 Tempo Addizionale	11
2.7 Registrazione del Mazzo	11
2.8 Controllo del Mazzo	12
2.9 Appelli al Capo Arbitro	12
2.10 Droppare da un Torneo	12
2.11 Appunti	13
2.12 Dispositivi Elettronici	13
2.13 Coverage Video	13
3. Regole di Torneo	15
3.1 Tiebreaker	15
3.2 Formati e Categorie di Punteggi	15
3.3 Carte Autorizzate	15
3.4 Carte Proxy	16
3.5 Carte Checklist	16
3.6 Identificazione e Interpretazione delle Carte	17
3.7 Nuove Espansioni	17
3.8 Segnalini di Gioco	17
3.9 Mescolare	17
3.10 Bustine Protettive	18

3.11 Carte Segnate	18
3.12 Informazioni Nascoste	18
3.13 Carte Tappate/Ruotate	19
3.14 Ordine del Cimitero	19
3.15 Sideboard	19
4. Comunicazione	20
4.1 Comunicazione tra Giocatori	20
4.2 Shortcut di Torneo	21
4.3 Azioni fuori Sequenza	22
4.4 Loop	23
4.5 Abilità Innescate	24
4.6 Comunicazione in Squadra / Two-Headed Giant	24
4.7 Disposizione degli Oggetti di Gioco	24
4.8 Cambiare una Decisione	25
5. Violazioni di Torneo	26
5.1 Barare	26
5.2 Corruzione	26
5.3 Scommesse	26
5.4 Condotta Antisportiva	26
5.5 Gioco Lento	27
5.6 Aiuto Esterno	27
6. Regole di Torneo: Constructed	28
6.1 Restrizioni sulla Costruzione del Mazzo	28
6.2 Carte Legali	28
6.3 Costruzione del Mazzo: Formato Standard	28
6.4 Costruzione del Mazzo: Formato Modern	29
6.5 Costruzione del Mazzo: Formato Vintage	30
6.6 Costruzione del Mazzo: Formato Legacy	30
7. Regole di Torneo: Limited	32
7.1 Restrizioni sulla Costruzione del Mazzo	32
7.2 Utilizzo delle Carte nei Tornei Limited	32
7.3 Costruzione Continua	33
7.4 Prodotto Anormale	33
7.5 Registrazione delle Carte nei Tornei Sealed Deck	33
7.6 Pod da Draft	33
7.7 Procedure del Booster Draft	33
8. Regole di Torneo: Squadre	35
8.1 Nome della Squadra	35
8.2 Composizione della Squadra e Identificazione	35
8.3 Regole di Comunicazione tra i membri di una Squadra	35
8.4 Regole di Costruzione Unificata dei Mazzi	35
8.5 Tornei Rochester Draft a Squadre	35

8.6 Tornei Sealed Deck a Squadre	36
9. Regole di Torneo: Two-Headed Giant	36
9.1 Struttura dell'Incontro	36
9.2 Regole di Comunicazione	37
9.3 Regola "Inizia o Pesca"	37
9.4 Procedure Pre Partita	37
9.5 Regole Two-Headed Giant Constructed	37
9.6 Regole Two-Headed Giant Limited	37
9.7 Tornei Booster Draft Two-Headed Giant	37
10. Regole di Sanzionamento	39
10.1 Numero Minimo di Partecipanti	39
10.2 Numero Minimo di Turni	39
10.3 Tornei a Inviti	39
10.4 Algoritmo per la Creazione degli Abbinamenti	39
Appendice A – Modifiche Rispetto Alle Versioni Precedenti	42
Appendice B – Limiti di Tempo	43
Tempi del Booster Draft	43
Tempi del Rochester Draft	44
Tempi del Draft Two-Headed Giant	44
Appendice C – I Tiebreaker	45
Punti Incontro	45
Punti Partita	45
Percentuale di Incontri Vinti (Match-win)	45
Percentuale di Partite Vinte (Game-win)	45
Percentuale di Incontri Vinti dagli Avversari (Opponents' match-win)	46
Percentuale di Partite Vinte dagli Avversari (Opponents' game-win)	47
Bye	47
Appendice D – Mix di Buste Raccomandato per i Tornei Limited	48
Appendice E – Numero Raccomandato di Turni di Svizzera nei Tornei	Errore. Il segnalibro non è definito.
Appendice F – Livello di Applicazione delle Regole per alcuni Tornei	50

Introduzione

La DCI è un'organizzazione mondiale dedicata al gioco organizzato. Sviluppa, promuove e fa rispettare le regole, con gli obiettivi e le filosofie descritte in questo documento, nella Guida alle Procedure per le Infrazioni di Magic e nel documento Arbitrare a Livello di Applicazione delle Regole Amatoriale. La DCI analizza e aggiorna queste regole in maniera continua, per assicurarsi che gli obiettivi vengano raggiunti.

Ci sono due tipi di tornei sanzionati di Magic: classificati (rated) e occasionali (casual). I tornei classificati offrono Punti Planeswalker per ogni vittoria, pareggio o bye che un giocatore ottiene. I tornei occasionali offrono un singolo Punto Planeswalker per la partecipazione.

Lo scopo di questo documento è fornire l'infrastruttura per la gestione dei tornei di Magic: The Gathering ("Magic") attraverso la definizione delle appropriate regole, responsabilità e procedure per tutti i tornei di Magic sanzionati DCI.

I tornei sanzionati DCI devono essere gestiti in maniera consistente, indipendentemente dal luogo in cui si svolgono. In questo modo viene assicurato un trattamento identico per tutti i giocatori nelle diverse regioni e viene facilitato il passaggio dai tornei locali ai tornei internazionali. Tutti i giocatori vengono trattati in maniera equa e condividono le responsabilità in base al Livello di Applicazione delle Regole (Rules Enforcement Level) del torneo. I giocatori e gli ufficiali di torneo devono cooperare per raggiungere il loro obiettivo comune: lo svolgimento corretto del torneo sanzionato DCI. I giocatori e gli ufficiali di torneo devono trattare gli uni gli altri con rispetto e cortesia, seguendo le regole e lo spirito con cui le regole sono state create. Sono responsabili per il rispetto della versione più aggiornata delle Regole di Torneo di Magic e delle Regole Complete di Magic. Anche gli spettatori hanno alcune responsabilità. Le persone che violano le regole DCI sono soggette alle penalità descritte nel documento appropriato per il Livello di Applicazione delle Regole del torneo.

Questo documento potrebbe contenere informazioni che sono in contraddizione con le Regole Complete di Magic, oppure informazioni non contenute in quel documento. In questi casi, le informazioni che devono essere utilizzate sono quelle contenute in questo documento.

Per alcuni tornei specifici, le informazioni complete ufficiali pubblicate sul sito Wizards of the Coast ("fact sheet") possono contenere delle regole o procedure alternative o addizionali. In caso di contraddizioni tra questo documento e le informazioni complete ufficiali pubblicate sul sito Wizards of the Coast, le informazioni che devono essere utilizzate sono quelle contenute nelle informazioni complete.

Wizards of the Coast ha il diritto di modificare queste regole e ha il diritto di interpretare, modificare, chiarificare o in qualsiasi altro modo emettere modifiche ufficiali e queste regole senza preavviso.

Nel 2019, gli aggiornamenti a questo documento verranno annunciati e diventeranno effettivi il lunedì dopo ogni Prerelease. Ci potranno essere altre date in cui verranno annunciati aggiornamenti riguardanti la legalità delle carte nei vari formati contenuti in questo documento. Queste date verranno comunicate con un preavviso di almeno quattro settimane. Altri aggiornamenti che non coinvolgono la legalità delle carte potranno uscire senza preavviso.

La versione più recente di questo documento è disponibile all'indirizzo

<http://wpn.wizards.com/document/magic-gathering-tournament-rules>

La traduzione di questo documento è stata realizzata dagli arbitri italiani. Puoi trovare la traduzione aggiornata di questo documento nella sezione "Documenti DCI in Italiano" del sito www.italianmagicjudges.net.

1. Fondamenti di un Torneo

1.1 Tipi di Torneo

I tornei sanzionati classificati si dividono in due tipi: Premier e non Premier. I tornei Premier vengono gestiti da Wizards of the Coast oppure da Organizzatori selezionati. Hanno nomi e caratteristiche uniche. I tornei non Premier sono tutti i tornei che non sono esplicitamente Premier.

Esistono due principali formati di torneo: Limited e Constructed. Ognuno ha regole di formato specifiche. Nei tornei Limited, tutto il prodotto con cui si gioca viene fornito durante il torneo. Nei tornei Constructed, i giocatori giocano con i mazzi che hanno preparato prima del torneo. Alcuni eventi Premier possono essere costituiti da formati multipli all'interno dello stesso torneo.

1.2 Pubblicazione delle Informazioni di un Torneo

Wizards of the Coast ha il diritto di pubblicare le informazioni dei tornei sanzionati DCI in qualsiasi momento (anche durante il torneo). Le informazioni di un torneo comprendono, ma non sono limitate a, il contenuto dei mazzi di uno o più giocatori, la descrizione delle strategie di gioco, appunti scritti e riproduzioni video. Anche gli Organizzatori hanno la possibilità di pubblicare queste informazioni dopo il termine del torneo.

Wizards of the Coast ha il diritto di pubblicare le informazioni relative a penalità e sospensioni.

1.3 Ruoli a un Torneo

Per i tornei, sono definiti i seguenti ruoli:

- Organizzatore
- Capo Arbitro
- Arbitro di Sala
- Scorekeeper
- Giocatore
- Spettatore

I primi quattro ruoli sono considerati ufficiali di torneo. Il Capo Arbitro e gli arbitri di sala sono globalmente chiamati arbitri. Una singola persona può ricoprire contemporaneamente più di un ruolo da ufficiale di torneo. Tutte le persone che non sono arbitri sono considerate spettatori di tutti gli incontri che non stanno giocando. Anche i giornalisti sono considerati spettatori.

1.4 Ammissibilità

Chiunque ha la possibilità di partecipare come giocatore a un torneo sanzionato DCI, eccetto:

- le persone al momento sospese dalla DCI. L'elenco dei giocatori sospesi dalla DCI può essere consultato su <http://www.wizards.com/default.asp?x=dc/suspended>. Le persone al momento sospese dalla DCI non possono ricoprire il ruolo di ufficiale di torneo;
- le persone a cui è specificatamente impedita la partecipazione dalla DCI o dalla Wizards of the Coast (a discrezione unica di Wizards of the Coast);
- i minori di 13 anni che non hanno il permesso dei loro genitori/tutori;
- le persone a cui è impedita la partecipazione dalle leggi locali, dalle regole dell'Organizzatore o dai gestori della sala torneo.
- Gli Organizzatori possono scegliere di limitare l'età dei partecipanti ai tornei gestiti a REL Amatoriale/Regular che organizzano. Devono indicare chiaramente la restrizione nella pubblicità dell'evento, nella descrizione dell'evento nello Store and Event Locator e negli altri luoghi dove pubblicano le informazioni dell'evento. (Ad esempio un Organizzatore può pubblicizzare un Friday Night Magic under 16.)

Chiunque può svolgere il ruolo di ufficiale di torneo (Organizzatore, Capo Arbitro, Arbitro di Sala, Scorekeeper) eccetto:

- le persone al momento sospese dalla DCI;

- le persone che hanno giocato nel torneo, a meno che sia un torneo che esplicitamente permette agli ufficiali di torneo di giocare e di ricoprire contemporaneamente il ruolo di ufficiale di torneo.

Gli ufficiali di torneo possono giocare un torneo sanzionato DCI classificato per il quale risultano ufficiali di torneo se e solo se il torneo è uno dei seguenti tipi:

- Friday Night Magic
- Prerelease
- Standard Showdown
- Draft Weekend
- altri tornei non Premier di Magic
- tornei per i quali la partecipazione degli ufficiali di torneo è chiaramente permessa dal fact sheet ufficiale di Wizards of the Coast

Se uno o più ufficiali di torneo giocano un torneo, il torneo deve essere gestito a Livello di Applicazione delle Regole Amatoriale. Se gli ufficiali di torneo giocano il torneo e il torneo non è uno dei tipi elencati sopra, il torneo verrà invalidato. Gli ufficiali di torneo devono gestire il torneo in maniera imparziale e senza farsi influenzare dai loro interessi personali.

I proprietari delle organizzazioni che gestiscono Eventi Premier non possono giocare in quei tornei, anche se non sono ufficiali di torneo (organizzatore, arbitro, e/o scorekeeper) a quel torneo.

Gli Eventi Premier includono i seguenti tornei: **Magic: The Gathering** World Championship, **Magic** Tabletop Mythic Championship, **Magic** Tabletop Mythic Qualifier, Grand Prix, Grand Prix Trial, WPN Premium Tournament, e WPN Premium Qualifier.

Alcuni tornei hanno ulteriori criteri relativi all'ammissibilità dei giocatori e degli ufficiali di torneo (per esempio, i tornei a inviti, come i **Magic** Tabletop Mythic Championship).

Le Policy degli Inviti agli Eventi Premier contengono regole di ammissibilità specifiche relative ad alcuni tipi di tornei Premier a inviti (per esempio i **Magic** Tabletop Mythic Championship).

In caso di domande relative all'ammissibilità ai tornei, contatta il Policy Manager DCI tramite l'indirizzo esports@wizards.com.

1.5 Numero DCI

I partecipanti ad un torneo devono fornire il loro numero DCI allo Scorekeeper al momento dell'iscrizione. I giocatori che non sono in possesso di un numero DCI devono richiederne uno prima di partecipare al torneo tramite il sito <https://accounts.wizards.com/>. In caso un giocatore non abbia ottenuto il numero DCI prima del torneo, l'Organizzatore del torneo può fornirgliene uno. Ogni giocatore può avere un solo numero DCI e i giocatori con più di un numero DCI devono contattare Wizards of the Coast per far riunire le informazioni dei loro numeri DCI. I report dei tornei che hanno numeri o nomi temporanei o fasulli per i giocatori non possono essere inviati alla DCI.

1.6 Organizzatore

L'Organizzatore di un torneo ha la responsabilità di tutti gli aspetti logistici del torneo, tra cui:

- Ottenere un numero di sanzionamento dalla DCI.
- Procurare un luogo per il torneo che soddisfi le necessità previste.
- Pubblicizzare il torneo in anticipo.
- Reclutare gli appropriati ufficiali di torneo.
- Procurare tutto il materiale necessario per la gestione del torneo (per esempio, il prodotto per i tornei in formato Limited).

- Inviare il report del torneo alla DCI.
- Tenere i foglietti dei risultati di ogni torneo per almeno 6 mesi (per risolvere casi di appelli).

1.7 Capo Arbitro

I tornei sanzionati richiedono la presenza fisica di un Capo Arbitro durante il gioco per risolvere le dispute, interpretare le regole e prendere altre decisioni ufficiali. Il Capo Arbitro è l'autorità suprema a ogni torneo sanzionato DCI e tutti i partecipanti hanno il dovere di seguire le sue interpretazioni. Nonostante sia raccomandato, non è necessario che il Capo Arbitro sia un arbitro certificato.

Alcune delle responsabilità del Capo Arbitro sono:

- Assicurarsi che vengano compiuti tutti i passi necessari per la gestione delle violazioni delle regole di gioco o di torneo che nota o che vengono portate alla sua attenzione.
- Prendere la decisione finale su tutti gli appelli, eventualmente modificando la decisione iniziale dell'arbitro di sala.
- Coordinare e delegare i compiti agli arbitri di sala in maniera appropriata.

Se necessario, il Capo Arbitro può trasferire temporaneamente i suoi compiti a un altro arbitro, nel caso non sia in grado di compierli per un determinato periodo di tempo. Inoltre, in casi eccezionali in cui l'integrità del torneo potrebbe essere danneggiata, l'Organizzatore può sostituire il Capo Arbitro.

Alcuni tornei Premier hanno diversi Capi Arbitri e/o un Capo Arbitro diverso per diverse porzioni del torneo. Tutti i Capi Arbitri condividono le responsabilità e hanno la stessa autorità mentre svolgono il ruolo di Capo Arbitro.

1.8 Arbitri di Sala

Gli arbitri di sala sono a disposizione dei giocatori e degli spettatori per rispondere alle domande, gestire le azioni illegali e fornire assistenza in seguito a richieste ragionevoli. Non è necessario che siano certificati.

Normalmente gli arbitri non assistono i giocatori nella comprensione dello stato di gioco, ma possono rispondere alle domande sulle regole, sulle interazioni tra le carte e fornire i testi Oracle delle carte. A Livello di Applicazione delle Regole Amatoriale, l'arbitro può anche assistere i giocatori nella comprensione dello stato di gioco, con l'obiettivo di educarli. Se un giocatore desidera fare una domanda lontano dal tavolo di gioco, la richiesta viene di solito accettata. Un giocatore non ha il diritto di richiedere l'intervento di un arbitro specifico, ma può richiedere a un ufficiale di torneo di tradurre nella sua lingua. Questa richiesta può essere soddisfatta a discrezione dell'arbitro iniziale.

Gli arbitri non intervengono per prevenire un'azione illegale all'interno di una partita, bensì intervengono non appena una regola è stata infranta oppure per prevenire il peggioramento di una situazione problematica.

1.9 Scorekeeper

Lo Scorekeeper assicura la corretta creazione degli abbinamenti e di tutti gli altri dati archiviati del torneo, durante tutto il torneo. Alcune delle responsabilità dello Scorekeeper sono:

- Creare gli abbinamenti corretti per ogni turno e inserire con attenzione i risultati.
- Stampare la classifica da appendere prima e dopo l'ultimo turno di Svizzera. La classifica può essere appesa anche per altri turni, a discrezione del Capo Arbitro.
- Risolvere tutti i problemi relativi alla gestione degli abbinamenti e dei risultati, in collaborazione con il Capo Arbitro.
- Assicurarsi che nel report del torneo che verrà inviato alla DCI siano contenute tutte le informazioni necessarie.

Il Capo Arbitro ha l'autorità per decidere le azioni correttive per gli errori relativi alla gestione degli abbinamenti e dei risultati.

1.10 Giocatori

Le responsabilità dei giocatori sono:

- Comportarsi in maniera rispettosa nei confronti degli ufficiali di torneo, degli altri giocatori e degli spettatori, evitando in ogni momento la condotta antisportiva.
- Mantenere lo stato del gioco chiaramente comprensibile e legale.
- Rispettare gli orari di inizio e i tempi limite annunciati.
- Portare all'attenzione degli arbitri eventuali infrazioni di regole di cui si accorgono durante i loro incontri.
- Portare all'attenzione degli arbitri eventuali discrepanze nel loro punteggio all'interno del torneo.
- Informare la DCI di eventuali discrepanze nella loro match history, classifica o punti Planeswalker non appena se ne accorgono. Se un giocatore ritiene che ci sia un'anomalia nella sua match history, classifica o punti Planeswalker deve seguire le Regole degli Appelli DCI, che può consultare qui: <http://wpn.wizards.com/document/magic-event-appeals-policy>.
- Mantenere un numero DCI unico. Le persone in possesso di numeri DCI multipli devono contattare il Servizio Clienti Wizards of the Coast Customer Service su <http://www.wizards.com/customerservice> per richiedere l'unione dei loro numeri DCI multipli.
- Astenersi dal partecipare a un torneo se non è loro permesso dalle regole.
- Avere una conoscenza di base delle regole contenute in questo documento.
- Essere fisicamente presente al torneo. Non è permesso ad un giocatore di iscriversi ad un torneo col solo scopo di ricevere i punti Planeswalker per la partecipazione.

Per partecipare a un torneo, un giocatore deve avere con sé:

- Un metodo fisico, visibile e affidabile per tenere traccia delle informazioni di gioco (pedine, segnapunti, carta e penna e così via).
- Un numero DCI valido e associato al nome del giocatore. I nuovi giocatori possono richiedere un numero DCI al momento dell'iscrizione al torneo.
- Gli eventuali materiali richiesti specificatamente per il particolare formato del torneo, come un mazzo preassemblato e/o la lista del mazzo per i tornei Constructed.

Anche nei casi in cui un arbitro fornisce assistenza, la responsabilità rimane comunque dei giocatori.

I singoli membri di una squadra sono considerati giocatori e sono equamente responsabili per le relative procedure di torneo, come la compilazione corretta del foglietto dei risultati dell'incontro. I singoli giocatori sono responsabili solo delle partite che giocano, non delle altre partite che vengono giocate dai loro compagni di squadra, ma devono segnalare eventuali violazioni delle regole che osservano negli incontri dei compagni di squadra.

I giocatori che non rispettano le loro responsabilità sono soggetti alle penalità e alla eventuale indagine DCI. Wizards of the Coast e DCI hanno il diritto di sospendere o di revocare il numero DCI di un giocatore senza preavviso e per

qualsiasi ragione ritenuta necessaria.

1.11 Spettatori

Qualsiasi persona fisicamente presente al torneo e non inclusa nelle categorie qui sopra, è uno spettatore. Gli spettatori hanno la responsabilità di rimanere in silenzio e non interferire con gli incontri e con le altre sezioni ufficiali di torneo in cui anche i giocatori devono rimanere in silenzio. Se uno spettatore ritiene di aver assistito a una violazione delle regole di gioco o di torneo, è invitato ad avvisare un arbitro al più presto. A Livello di Applicazione delle Regole Amatoriale o Agonistico, gli spettatori possono richiedere ai giocatori di interrompere l'incontro, in attesa di un arbitro. A Livello di Applicazione delle Regole Professionistico, gli spettatori che non fanno parte del coverage ufficiale non devono interferire direttamente con gli incontri.

I giocatori possono richiedere che uno spettatore non osservi i loro incontri. Tale richiesta deve essere fatta ad un arbitro. Anche gli ufficiali di torneo possono richiedere ad uno spettatore di non osservare un incontro.

1.12 Livello di Applicazione delle Regole

Il Livello di Applicazione delle Regole (Rules Enforcement Level) è un parametro per indicare a giocatori e arbitri la conoscenza delle regole e delle procedure e la precisione di gioco che viene richiesta durante il torneo.

Il Livello di Applicazione delle Regole di un torneo generalmente rispecchia i premi in palio e la distanza che ci si aspetta i giocatori percorrano per partecipare.

Nell'Appendice F sono riportati alcuni specifici tornei e il Livello di Applicazione delle Regole a cui vanno gestiti.

Amatoriale (Regular)

I tornei Amatoriali sono orientati al divertimento e all'aspetto sociale, non al rispetto massimo delle regole. La maggior parte dei tornei viene organizzata a questo livello, a meno che non ci siano in palio sostanziosi premi o inviti a tornei di più alto livello. Ai giocatori viene richiesto di conoscere la maggior parte delle regole del gioco, di aver un'idea di massima delle policy e di ciò che è considerato "molto grave", ma è normale che giochino rilassati come a casa. I giocatori hanno comunque la responsabilità di seguire le regole, ma l'attenzione è rivolta più all'educazione e allo spirito sportivo che al gioco tecnicamente preciso. Per gestire le infrazioni a questo tipo di tornei, fare riferimento al documento Arbitrare a Livello di Applicazione delle Regole Amatoriale, disponibile al seguente indirizzo web: <http://wpn.wizards.com/document/magic-gathering-judging-regular-rel>.

Agonistico (Competitive)

I tornei Agonistici sono quelli con considerevoli premi in palio o inviti per i tornei professionistici. Ai giocatori viene richiesto di conoscere le regole del gioco – anche se non nei minimi dettagli tecnici – e di avere familiarità con le policy e procedure di torneo, ma gli errori non intenzionali non portano a penalità severe. Questi sono tornei in cui, per l'interesse di tutti i giocatori, viene protetta l'integrità del torneo, riconoscendo anche che non tutti i giocatori hanno grande esperienza di procedure, regole e struttura dei tornei a livello professionistico. Per gestire le infrazioni a questi tornei, fare riferimento al documento Guida alle Procedure per le Infrazioni di Magic, disponibile al seguente indirizzo web: <http://wpn.wizards.com/document/magic-infraction-procedure-guide>.

Professionistico (Professional)

I tornei Professionistici mettono in palio elevati premi in denaro, offrono prestigio e altri benefit che attraggono giocatori anche da grandi distanze. Ai giocatori vengono richiesti uno standard di comportamento e un livello di precisione di gioco più elevato rispetto ai tornei Agonistici. Per gestire le infrazioni a questi tornei, fare riferimento al documento Guida alle Procedure per le Infrazioni di Magic, disponibile al seguente indirizzo web: <http://wpn.wizards.com/document/magic-infraction-procedure-guide>.

2. Meccaniche di Torneo

2.1 Struttura di un Incontro

Un incontro di Magic consiste di una serie di partite che vengono giocate una dopo l'altra finché un giocatore o squadra non ne ha vinte un certo numero fissato, di solito due. Le partite patte non vengono conteggiate per il raggiungimento di questo numero. Se il turno di torneo finisce prima che un giocatore abbia vinto quel numero di partite, il vincitore dell'incontro è il giocatore che ha vinto il maggior numero di partite. Se il numero di partite vinte da ogni giocatore è il medesimo, l'incontro termina in parità.

L'Organizzatore può cambiare il numero di partite richieste per la vittoria di un incontro per qualsiasi parte del torneo, a patto che questa decisione venga comunicata prima dell'inizio del torneo. I risultati degli incontri, non i risultati delle singole partite, vengono inviati alla DCI per il calcolo dei punti Planeswalker.

2.2 Regola "Inizia o Pesca"

Per la prima partita di ogni incontro, uno dei due giocatori - il vincitore di un metodo casuale (per esempio il lancio di una moneta o di un dado) durante i turni di Svizzera o il giocatore che si è piazzato più in alto al termine della Svizzera durante la fase finale a eliminazione diretta - decide se giocare per primo oppure per secondo. Tale giocatore deve dichiarare la sua scelta prima di guardare la mano. Se non dichiara alcuna scelta, si considera che intenda giocare per primo. Il giocatore che gioca per primo salta la sottofase di acquisizione del suo primo turno. Questa regola è nota con il nome di regola "inizia o pesca".

Dopo ogni partita di un incontro, il perdente di quella partita decide chi gioca per primo nella partita successiva. Può aspettare fino al termine dei cambi di sideboard prima di prendere la decisione. Se la partita è finita in parità, il giocatore che ha deciso se iniziare o pescare nella partita che è terminata in parità decide di nuovo.

2.3 Procedure Pre Partita

Prima dell'inizio di ogni partita, devono essere compiuti i seguenti passi, in un tempo ragionevole:

1. Se è permesso usare il sideboard, i giocatori possono togliere carte dal loro mazzo e aggiungere carte del loro Sideboard.
2. I giocatori mescolano i propri mazzi. I passi 1 e 2 possono essere ripetuti.
3. I giocatori presentano il mazzo al proprio avversario per un'ulteriore mescolata. Anche il Sideboard (se presente) viene presentato in questo momento.
4. Il giocatore appropriato deve decidere se giocare per primo oppure per secondo in questo momento, se non lo ha ancora fatto (vedi sezione 2.2).
5. Ogni giocatore pesca sette carte. Se vogliono, i giocatori possono appoggiare queste carte sul tavolo a faccia in giù.
6. Ogni giocatore, in ordine di turno, può prendere uno o più Mulligan (puoi trovare le regole sul Mulligan nelle Regole Complete di Magic, regola 103.4). Se un giocatore prende un Mulligan, mescola di nuovo e ripete il processo di presentazione del mazzo descritto sopra.

Si considera che la partita sia iniziata quando tutti i giocatori hanno terminato di prendere i Mulligan. Le procedure pre partita possono essere compiute prima che il tempo del turno sia ufficialmente iniziato.

2.4 Concessioni e Patte Intenzionali di Partite o Incontri

Se una partita o un incontro non è ancora terminato, i giocatori possono concedere oppure accordarsi per un pareggio di quella partita o di quell'incontro. Un incontro è considerato terminato nel momento in cui il foglietto dei risultati dell'incontro viene compilato oppure, se non vengono utilizzati i foglietti dei risultati, quando un giocatore lascia il tavolo di gioco dopo che ha terminato di giocare. Fino a quel momento, qualsiasi giocatore può concedere o pattare;

nel caso in cui il giocatore che concede abbia vinto una partita dell'incontro, il risultato dell'incontro risulta essere di 2-1. Le patte intenzionali in cui non sono state giocate partite vengono sempre registrate come 0-0-3 ovvero sul Wizard Event Reporter (WER) si può usare il tasto (0-0).

I giocatori non possono accordarsi per una concessione o pareggio in cambio di ricompensa o di qualsiasi incentivo. Questo tipo di accordo viene considerato Corruzione (vedi sezione 5.2).

Se un giocatore si rifiuta di giocare, si considera che abbia concesso l'incontro.

2.5 Procedura di Fine Incontro

Se viene raggiunto il tempo limite prima che venga determinato un vincitore, il giocatore attivo finisce il proprio turno e vengono giocati cinque turni addizionali. Questo significa che un giocatore giocherà tre turni, mentre l'altro ne giocherà due, ma se un giocatore deve giocare turni extra la situazione può essere diversa. Se un giocatore ha già passato priorità nella sua sottofase finale quando il tempo limite viene raggiunto, si considera che questo venga raggiunto nel successivo turno dell'avversario.

Nei tornei a squadre che prevedono che più giocatori giochino insieme (come nel formato Two-Headed Giant) vengono giocati tre turni addizionali invece di cinque.

Una volta raggiunto il tempo limite, non si possono iniziare nuove partite.

Se una partita è ancora incompleta al termine dei turni addizionali, la partita è considerata patta.

Se un arbitro ha assegnato tempo addizionale (in seguito a una decisione arbitrale che ha richiesto tempo, un controllo del mazzo o per qualsiasi altro motivo), la procedura di fine incontro inizia alla fine del tempo addizionale.

Nella fase a eliminazione diretta di un torneo, gli incontri non possono finire in parità. Se, alla fine dei turni addizionali, tutti i giocatori hanno vinto lo stesso numero di partite in quell'incontro, il giocatore con più punti vita è il vincitore della partita in corso. Se tutti i giocatori hanno gli stessi punti vita (o sono tra una partita e l'altra, con pari partite vinte) la partita/incontro continua con l'aggiunta di una azione generata dallo stato: se un giocatore non ha il numero più alto di punti vita, perde la partita. Per determinare la squadra vincitrice nel caso del formato Two-Headed Giant, le squadre vengono considerate come un singolo giocatore.

2.6 Tempo Addizionale

Se un arbitro interrompe un incontro per più di un minuto mentre il tempo del turno sta scorrendo, deve essere assegnato un corrispondente tempo addizionale. Se l'incontro è stato interrotto per effettuare un controllo dei mazzi, i giocatori ricevono tempo addizionale pari al tempo necessario per il controllo dei mazzi più tre minuti.

I feature match ai tornei con il coverage online hanno tempo addizionale pari a tre minuti più il tempo trascorso dall'inizio del turno di torneo a quando i giocatori si sono seduti al tavolo. Non è necessario tempo addizionale se i feature match hanno un timer a loro dedicato.

Alcune penalità per gioco lento portano all'aggiunta di turni addizionali invece del tempo addizionale. Questi turni addizionali vengono aggiunti ai turni addizionali della procedura di fine incontro.

2.7 Registrazione del Mazzo

Ai giocatori viene richiesto di registrare i loro mazzi e sideboard (se presenti) ai tornei gestiti a Livello di Applicazione delle Regole Agonistico e Professionistico. Il Capo Arbitro può richiedere la registrazione dei mazzi anche ai tornei gestiti a Livello di Applicazione delle Regole Amatoriale.

Le liste dei mazzi contengono la composizione originale dei mazzi e dei sideboard (se presenti). Una volta che la lista è stata accettata da un ufficiale di torneo non può più essere modificata.

Per i tornei Constructed, le liste devono essere consegnate ad un ufficiale di torneo prima dell'inizio del turno 1 del torneo; questo vale anche per i giocatori che hanno un bye per quel turno.

Per i tornei Limited, le liste devono essere consegnate ad un ufficiale di torneo prima dell'inizio del primo turno del torneo al quale il giocatore partecipa e non ha un bye per quel turno.

I giocatori possono richiedere di consultare le loro liste tra un incontro e l'altro. Tale richiesta verrà soddisfatta se logisticamente possibile.

Le liste dei mazzi non sono informazioni pubbliche e non vengono condivise con gli altri giocatori durante il torneo. Tuttavia, nel caso di alcuni tornei gestiti a Livello di Applicazione delle Regole Professionistico (**Magic** Tabletop Mythic Championship, **Magic: The Gathering** World Championship e Grand Prix) una copia della lista del mazzo dell'avversario viene distribuita a tutti i giocatori delle fasi finali a eliminazione diretta.

2.8 Controllo del Mazzo

I controlli del mazzo devono essere effettuati a tutti i tornei gestiti a Livello di Applicazione delle Regole Agonistico e Professionistico; il Capo Arbitro può decidere di effettuare controlli del mazzo anche a tornei gestiti a Livello di Applicazione delle Regole Amatoriale. Nel corso del torneo, dovrebbero essere controllati almeno il dieci per cento dei mazzi. Un controllo completo del mazzo non deve essere eseguito se un giocatore ha pescato la sua mano iniziale ed eventualmente ha preso dei Mulligan.

2.9 Appelli al Capo Arbitro

Se un giocatore non è d'accordo con una decisione presa da un arbitro, è suo diritto appellarsi al Capo Arbitro. Ai tornei Premier più grandi (come Grand Prix o **Magic** Tabletop Mythic Championship), previa approvazione, il Capo Arbitro può designare altri arbitri, detti Appeal Judges, che hanno l'autorizzazione di gestire gli appelli. Questi arbitri indosseranno la stessa divisa del Capo Arbitro.

I giocatori non possono appellarsi prima che l'arbitro intervenuto abbia preso la sua decisione iniziale. Le decisioni del Capo Arbitro e degli Appeal Judges sono definitive.

2.10 Droppare da un Torneo

I giocatori possono dropare da un torneo in qualsiasi momento. Se un giocatore dropa da un torneo prima dell'inizio del primo turno di gioco, si considera che non abbia partecipato al torneo, non comparirà nella classifica finale e non riceverà Punti Planeswalker per la partecipazione. I giocatori che intendono ritirarsi da un evento devono darne comunicazione allo Scorekeeper, con i metodi previsti per quel torneo, prima che vengano creati gli abbinamenti del turno successivo. I giocatori che droppano dal torneo dopo che sono stati creati gli abbinamenti per un turno vengono abbinati per quel turno. Se un giocatore non si presenta per un incontro, verrà automaticamente droppato dal torneo, a meno che non avvisi lo Scorekeeper. I giocatori che ripetutamente e/o intenzionalmente droppano dai tornei senza informare lo Scorekeeper possono ricevere delle penalità fino alla sospensione.

I giocatori che droppano ad un torneo limited posseggono tutte le carte che hanno ricevuto correttamente fino a quel momento. Questo include buste non aperte o parzialmente draftate.

Se un giocatore si ritira dal torneo dopo che è stato fatto un taglio, per esempio il taglio ai Top 8 di un Gran Prix, non si ha il ripescaggio di alcun giocatore escluso. Il giocatore più in alto in classifica tra i rimanenti riceve un bye per quel turno.

I giocatori che hanno droppato possono essere inseriti nuovamente nel torneo a discrezione del Capo Arbitro. I giocatori non possono essere inseriti nuovamente in una porzione del torneo che prevede l'utilizzo di un mazzo costruito durante un periodo di costruzione che il giocatore ha saltato. I giocatori non possono essere inseriti nuovamente nel torneo dopo che è stato effettuato un taglio.

I giocatori non possono dropare da un torneo in cambio di, o in qualche modo influenzati dall'offerta di una qualche ricompensa o incentivo. Questo tipo di comportamento è considerato Corruzione (vedi sezione 5.2).

2.11 Appunti

Ai giocatori è permesso prendere appunti durante un incontro e consultarli durante lo svolgimento dell'incontro stesso. All'inizio di un incontro, il foglio per gli appunti di ogni giocatore deve essere vuoto e deve rimanere visibile per tutta la durata dell'incontro. I giocatori non sono tenuti a fornire spiegazioni o a mostrare i loro appunti ad altri giocatori. Gli arbitri possono richiedere a un giocatore di mostrare loro gli appunti e/o richiedere di dare spiegazioni relative agli appunti.

I giocatori non possono consultare altri appunti durante le partite. Questa regola è relativa anche agli appunti presi durante gli incontri precedenti.

Tra una partita e l'altra, i giocatori possono consultare brevi appunti che sono stati presi prima dell'incontro. Non sono tenuti a mostrare questi appunti ai loro avversari. Questi appunti devono essere rimossi dall'area di gioco prima dell'inizio della partita successiva. Un'eccessiva quantità di appunti (più di uno o due fogli) non è permessa e può portare a una penalità di Gioco Lento.

L'uso di dispositivi elettronici per prendere e consultare appunti è permesso ai tornei gestiti a Livello di Applicazione delle Regole Amatoriale (vedi sezione 2.12).

I giocatori e gli spettatori (con l'eccezione dei giornalisti autorizzati) non possono prendere appunti durante un draft. I giocatori non possono consultare appunti esterni durante un draft, durante la registrazione di un insieme di carte e durante la costruzione del mazzo.

I giocatori possono consultare i testi Oracle in qualsiasi momento. Devono farlo pubblicamente ed in un formato che non contenga informazioni strategiche. Consultare risorse on-line, come ad esempio gatherer.wizards.com è permesso a Livello di Applicazione delle Regole Amatoriale, anche se contengono alcune informazioni strategiche. Se un giocatore vuole consultare i testi Oracle in privato, deve chiedere ad un arbitro.

Le alterazioni artistiche delle carte che possono portare a informazioni strategiche minori sono accettabili. Il Capo Arbitro è l'autorità che ha il compito di decidere quali carte e appunti siano accettabili per un torneo.

2.12 Dispositivi Elettronici

Ai tornei gestiti a Livello di Applicazione delle Regole Agonistico o Professionistico, durante il draft, la costruzione del mazzo e lo svolgimento di un incontro, i giocatori non possono utilizzare dispositivi elettronici capaci di prendere e immagazzinare appunti, comunicare con altre persone o accedere ad Internet (con l'eccezione di poter rispondere a brevi chiamate personali col permesso dell'avversario).

Ai tornei gestiti a Livello di Applicazione delle Regole Amatoriale, i dispositivi elettronici sono permessi, ma i giocatori non possono usarli per accedere ad informazioni che contengano sostanziali consigli strategici o ad informazioni sul mazzo dell'avversario. L'uso dei dispositivi durante un incontro deve essere fatto in modo visibile a tutti i giocatori, eccetto che per brevi chiamate personali. Se un giocatore desidera consultare un'informazione tramite un dispositivo elettronico in privato durante un incontro, deve ottenere il permesso da un arbitro.

Il Capo Arbitro o l'Organizzatore di un torneo può decidere di limitare o di non permettere ai giocatori l'uso di dispositivi elettronici durante gli incontri.

2.13 Coverage Video

Ad alcuni tornei gestiti a Livello di Applicazione delle Regole Agonistico o Professionistico vengono eseguite riprese video per lo streaming in diretta o la trasmissione di alcuni incontri. I giocatori possono richiedere di non apparire nelle riprese, ma non nella parte finale a eliminazione diretta dei tornei gestiti a Livello di Applicazione delle Regole

Professionistico. I commentatori del video sono considerati spettatori del torneo, ma possono parlare durante gli incontri a patto che i giocatori filmati non riescano a sentire. E' loro responsabilità comportarsi in modo rispettoso verso tutti i partecipanti al torneo durante il coverage.

Gli spettatori possono registrare gli incontri a patto che lo facciano in modo discreto.

Il Capo Arbitro dei tornei World Championship o **Magic** Tabletop Mythic Championship può, a sua discrezione, usare le registrazioni video per prendere decisioni durante un incontro. Le registrazioni video non possono essere usate per prendere decisioni a tornei che non siano World Championship o **Magic** Tabletop Mythic Championship. I giocatori non possono richiedere che l'arbitro visioni le registrazioni. Le registrazioni video possono essere usate come aiuto nelle investigazioni in un momento successivo.

3. Regole di Torneo

3.1 Tiebreaker

I seguenti tiebreaker vengono usati per determinare l'ordine in classifica dei giocatori in un torneo:

1. Punti Incontro
2. Percentuale di Incontri Vinti dagli Avversari
3. Percentuale di Partite Vinte
4. Percentuale di Partite Vinte dagli Avversari

Puoi trovare la definizione di questi tiebreaker nell'Appendice C. Nei formati con incontri su partita singola, potrebbero non essere utilizzati tutti questi tiebreaker.

3.2 Formati e Categorie di Punteggi

La Wizards of the Coast sanziona tornei classificati dei seguenti formati individuali, a squadre di tre persone o Two-Headed Giant:

Formati Constructed

- Standard
- Modern

Formati Constructed Eternal

- Vintage
- Legacy

Formati Limited

- Sealed Deck
- Booster Draft (solo individuale e Two-Headed Giant)
- Rochester Draft (solo squadre da tre giocatori)

La DCI gestisce le seguenti categorie di punti Planeswalker:

- Lifetime
- Yearly
- Professional

Un giocatore squalificato da un torneo non riceve punti Planeswalker per quel torneo.

Per informazioni complete sui punti Planeswalker visita il sito <http://www.wizards.com/Magic/PlaneswalkerPoints>.

3.3 Carte Autorizzate

I giocatori possono utilizzare qualsiasi Carta da Gioco Autorizzata proveniente da espansioni, set base, set speciali, supplementi, versioni promozionali di Magic: The Gathering. Le Carte da Gioco Autorizzate sono carte che, non alterate, rispettino le seguenti condizioni:

- La carta è originale ed è stata prodotta da Wizards of the Coast.
- La carta possiede un normale retro di Magic, è una carta bifronte o è una carta che fa parte di una coppia di carte con combinare.
- La carta non ha angoli retti.
- La carta non è una pedina.
- La carta non è danneggiata o modificata al punto da essere considerata segnata.
- La carta è legale per il torneo in base alle definizioni del formato.

Il capo arbitro di un torneo può creare una proxy (vedere sezione 3.4) per una carta che è stata danneggiata o rovinata durante il torneo. Le altre carte che non sono Carte da Gioco Autorizzate sono proibite in tutti i tornei sanzionati.

I giocatori possono utilizzare le carte Alpha solo se il mazzo è imbustato in bustine non trasparenti.

Le carte con bordo argentato possono essere usate solo in eventi occasionali e solo quando il formato esplicitamente lo permette.

I giocatori possono utilizzare carte in lingua straniera e/o con errori di stampa ma comunque legali, a patto che non le utilizzino per trarre vantaggio dal testo o immagine fuorviante. L'utilizzo delle magie senza testo promozionali ufficiali è permesso ai tornei sanzionati di Magic in cui il loro equivalente originale è legale.

Le modifiche artistiche sono accettabili ai tornei sanzionati, a patto che le modifiche non rendano l'immagine della carta irriconoscibile, contengano consigli strategici sostanziali o contengano immagini offensive. Le modifiche artistiche, inoltre, non devono coprire o cambiare il costo di mana o il nome della carta.

Il Capo Arbitro ha l'autorità per decidere se una carta è utilizzabile in un torneo.

3.4 Carte Proxy

Una carta proxy viene utilizzata durante un torneo per rappresentare una carta di Magic legale o una carta checklist che non può più essere inclusa nel mazzo senza che il mazzo sia segnato. Per poter creare una carta proxy, la carta che deve essere rimpiazzata deve soddisfare almeno uno dei seguenti criteri:

- La carta è stata danneggiata accidentalmente o si è consumata eccessivamente durante il torneo in corso, incluso prodotto danneggiato o con errori di stampa in un torneo Limited. Le proxy non sono previste per carte che sono state danneggiate intenzionalmente o a causa di negligenza.
- La carta è una carta foil di cui non esiste una versione non foil.

I giocatori non possono creare proxy, possono essere create solo dal Capo Arbitro, ed è a sua discrezione se la creazione della proxy è appropriata. Quando un arbitro crea una proxy, essa viene aggiunta al mazzo del giocatore e deve essere chiaro ed evidente che si tratta di una proxy. La carta originale viene tenuta vicino durante l'incontro e sostituisce la proxy mentre si trova in una zona pubblica, fintanto che è riconoscibile. Una proxy è valida solo per la durata del torneo in cui è stata creata.

3.5 Carte Checklist

Le carte checklist ufficiali sono usate per rappresentare le carte bifronte dell'espansione a cui appartengono. Solo carte checklist ufficiali possono essere usate per rappresentare le carte bifronte in un mazzo.

L'uso di carte checklist è obbligatorio se un giocatore ha delle carte bifronte nel suo mazzo e non usa bustine completamente opache.

Se un giocatore usa una carta checklist per rappresentare una carta bifronte nel suo mazzo, allora tutte le copie di quella carta bifronte nel mazzo devono essere rappresentate da carte checklist, e le copie di quella carta bifronte che si trovano in una zona nascosta sono considerate inesistenti per determinare la legalità del mazzo.

Ogni singola carta checklist usata deve avere una e solo una casella sbarrata.

Una carta checklist è usata solo mentre la carta che rappresenta è in una zona nascosta. La carta rappresentata da una carta checklist non è una carta di Magic giocabile finché la carta checklist non è stata messa in una zona pubblica. Non può essere usata più di una carta checklist per rappresentare una singola copia della vera carta. Per ogni carta checklist usata, il giocatore deve avere a disposizione una copia della vera carta, che non è considerata parte del sideboard e non viene presentata all'avversario.

3.6 Identificazione e Interpretazione delle Carte

Si considera che una carta sia stata nominata durante il gioco se un giocatore ne ha dato una descrizione (che può includere il nome o una parte di esso) che si può applicare solo ad una carta. Un arbitro o un giocatore che si renda conto che la descrizione è ambigua deve chiedere ulteriori chiarimenti

I giocatori hanno il diritto di richiedere la consultazione del testo ufficiale di una carta, a patto che possano identificarla in maniera unica. La richiesta verrà soddisfatta se possibile dal punto di vista logistico. Il testo ufficiale di una carta è il testo Oracle corrispondente al nome inglese della carta. Ai giocatori non è permesso usare errori oppure omissioni presenti nell'Oracle per abusare delle regole. Il Capo Arbitro è l'autorità per l'interpretazione delle carte e può dare interpretazioni diverse da quelle dell'Oracle, nel caso venga scoperto un errore.

Alcune carte fanno riferimento a “carte che possiedi al di fuori del gioco”. Nei tornei “una carta che possiedi al di fuori del gioco” è una carta del sideboard.

3.7 Nuove Espansioni

Le nuove espansioni diventeranno legali per i tornei sanzionati classificati nelle date seguenti:

- | | |
|------------------------------------|----------------|
| • <i>La Guerra della Scintilla</i> | 3 Maggio 2019 |
| • <i>Orizzonti di Modern</i> | 14 Giugno 2019 |

Nel caso dei tornei ufficiali di Prerelease, le nuove espansioni sono legali prima delle date ufficiali. In questi casi, si applicano anche eventuali aggiornamenti di regole annunciati, incluse le spiegazioni informali delle nuove regole e meccaniche. Gli arbitri possono applicare regole addizionali se pensano che saranno aggiornate successivamente. Queste date possono essere soggette a cambiamento. Gli eventuali cambiamenti verranno resi noti tramite un annuncio ufficiale su <http://www.magicthegathering.com/>.

3.8 Segnalini di Gioco

Piccoli oggetti (per esempio segnalini di plastica) possono essere utilizzati come segnalini e messi in cima al grimorio o in cima al cimitero di un giocatore per ricordare un effetto di gioco. Questi segnalini non devono nascondere il numero di carte rimanenti in quella zona e non devono oscurare completamente alcuna carta.

I giocatori che utilizzano dei segnalini per rappresentare dei componenti di gioco (per esempio dei permanenti) devono utilizzare un metodo per raffigurare in maniera chiara qualsiasi stato di gioco, per esempio se un permanente è tappato. Bustine protettive o carte girate sul retro che sono simili alle bustine protettive o ai retri delle carte di uno dei giocatori non possono essere usate come segnalini. Un ufficiale di torneo può proibire l'utilizzo di segnalini che potrebbero creare confusione o che vengano considerati inappropriati oppure offensivi.

3.9 Mescolare

I mazzi devono essere mescolati all'inizio di ogni partita e ogni volta che un'istruzione lo richiede. Mescolare significa portare il mazzo a uno stato in cui nessun giocatore ha alcuna informazione relativa all'ordine o alla posizione delle carte in alcuna porzione del mazzo. Il metodo del pile shuffling può essere eseguito al massimo una volta all'inizio di ogni partita per contare le carte nel mazzo (questo si applica anche al mazzo dell'avversario).

Una volta che il mazzo è stato mescolato, deve essere presentato all'avversario. Con questa azione, i giocatori dichiarano implicitamente che il loro mazzo è legale e mescolato. L'avversario può ora mescolarlo ulteriormente. Le carte e le bustine protettive non devono essere danneggiate in questo processo. Se un giocatore ritiene che l'avversario non abbia mescolato in maniera sufficiente il proprio mazzo, il giocatore è tenuto a chiamare un arbitro. I giocatori possono richiedere a un arbitro di mescolare le loro carte al posto dell'avversario; questa richiesta verrà soddisfatta a discrezione dell'arbitro.

Se un giocatore ha avuto la possibilità di vedere la faccia di una o più carte mentre mescolava, il mazzo non è più considerato casuale e deve essere mescolato di nuovo.

Ai tornei gestiti a Livello di Applicazione delle Regole Agonistico e Professionistico, i giocatori devono mescolare i mazzi dei loro avversari, dopo che sono stati mescolati dal proprietario. Il Capo Arbitro può richiedere che venga fatto anche a Livello di Applicazione delle Regole Amatoriale.

3.10 Bustine Protettive

Ai giocatori è permesso usare bustine protettive di plastica o altri mezzi protettivi per le proprie carte. Se un giocatore decide di usare le bustine protettive, tutte le bustine protettive devono essere identiche e tutte le carte devono esservi inserite nello stesso modo. Se sulle bustine protettive sono presenti ologrammi o marchi di qualche tipo, le carte devono essere inserite in modo tale che il marchio sia dalla parte della faccia della carta.

Durante un incontro, i giocatori possono chiedere all'arbitro di esaminare le bustine protettive dei loro avversari. L'arbitro può chiedere al giocatore di non utilizzare le bustine protettive nel caso decida che sono segnate, usurate o in condizioni tali da impedire di mischiare o di giocare normalmente. Per velocizzare le operazioni di gioco, l'arbitro può decidere che il cambio delle bustine protettive venga fatto dopo il termine dell'incontro.

I tornei gestiti a Livello di Applicazione delle Regole Agonistico e Professionistico hanno ulteriori restrizioni sulle bustine protettive. Le bustine con il dorso troppo riflettente non sono permesse. Le bustine protettive con ologrammi su una parte o su tutto il dorso o la faccia non sono permesse. Le bustine protettive con disegni sul dorso possono essere soggette ad un esame accurato, specialmente se non hanno i bordi di un unico colore.

Quando si usano bustine per carte bifronte, le bustine devono essere completamente opache. Il Capo Arbitro è l'autorità che può decidere quali bustine protettive sono permesse.

3.11 Carte Segnate

I giocatori sono responsabili di assicurarsi che le loro carte e/o le loro bustine protettive non siano segnate durante tutto il torneo. Una carta o bustina è considerata segnata se qualcosa la rende identificabile senza vederne il lato frontale, per esempio graffi, perdita di colore o piegature.

Se le carte di un giocatore sono imbustate, le carte devono essere esaminate all'interno delle bustine protettive per decidere se sono segnate. I giocatori devono fare attenzione quando imbustano le carte e devono mischiare le carte prima di inserirle nelle bustine protettive, per ridurre la possibilità di avere un mazzo segnato con uno schema. I giocatori devono essere consci del fatto che le carte o le bustine si possono rovinare e diventare potenzialmente segnate a causa dell'utilizzo durante il torneo.

Il capo arbitro ha l'autorità per decidere se una carta nel mazzo di un giocatore sia segnata o meno. Gli arbitri possono richiedere a un giocatore di rimuovere o sostituire una parte o tutte le bustine protettive immediatamente oppure prima dell'inizio del turno successivo.

3.12 Informazioni Nascoste

Per informazioni nascoste ad un giocatore si intendono le facce delle carte e gli altri oggetti che le regole del gioco e del formato non permettono di essere visti da quel giocatore.

Durante gli incontri, i draft e le procedure pre partita, i giocatori hanno la responsabilità di mantenere le carte a un livello superiore al tavolo di gioco e di impegnarsi in maniera ragionevole per evitare di rivelare le informazioni nascoste. Tuttavia, i giocatori possono decidere di rivelare la propria mano o qualsiasi altra informazione nascosta che è in loro possesso, a meno che non sia specificamente proibito dalle regole. I giocatori non devono cercare attivamente di ottenere informazioni nascoste, ma non sono obbligati ad avvisare gli avversari che accidentalmente rivelano informazioni nascoste.

3.13 Carte Tappate/Ruotate

Se una carta deve essere tappata o ruotata, deve essere girata di approssimativamente 90 gradi (tappata) o 180 gradi (ruotata).

3.14 Ordine del Cimitero

Nei formati che prevedono solo l'utilizzo di carte delle espansioni Saga di Urza™ o successive, i giocatori possono modificare l'ordine delle carte nei loro cimiteri in qualsiasi momento. I giocatori non possono cambiare l'ordine del cimitero di un avversario.

3.15 Sideboard

Un sideboard consiste di un insieme di carte che un giocatore può utilizzare per modificare il suo mazzo tra una partita e l'altra. Un giocatore può utilizzare queste carte nel proprio mazzo durante tutte le partite successive alla prima partita di ogni incontro.

Prima dell'inizio di ogni partita, i giocatori devono presentare ai propri avversari il sideboard (se presente) a faccia in giù. Un giocatore può contare le carte nel sideboard dell'avversario in qualsiasi momento. I giocatori non sono tenuti a dire quante carte hanno scambiato tra mazzo e sideboard. Altri oggetti (pedine, carte bifronte rappresentate nel mazzo da carte checklist, etc.) devono essere tenuti separati dal sideboard durante il gioco.

Durante una partita, i giocatori possono guardare il proprio sideboard quando vogliono, tenendo le carte del sideboard chiaramente distinte dalle altre carte. Se un giocatore prende il controllo di un altro giocatore, questi non può guardare il sideboard del giocatore controllato, né può farlo guardare al giocatore controllato.

Il mazzo e il sideboard devono essere riportati alle loro composizioni originali prima dell'inizio della prima partita di ogni incontro.

Regole sulla composizione e sull'utilizzo del sideboard possono essere presenti tra le regole di costruzione del mazzo di un particolare tipo di formato.

Se una penalità porta un giocatore a perdere la prima partita di un incontro prima che la partita abbia avuto inizio, oppure se i giocatori decidono che la prima partita è una patta intenzionale prima che sia stata giocata una carta, nessun giocatore può effettuare cambi tra mazzo e sideboard per la successiva partita di quell'incontro. Se i giocatori ricominciano la partita a causa di un effetto di gioco, la composizione dei loro mazzi non deve cambiare nella partita ricominciata.

Alcune carte si riferiscono a carte "fuori dal gioco". In un torneo, si riferiscono a carte nel sideboard di quel giocatore.

4. Comunicazione

4.1 Comunicazione tra Giocatori

La comunicazione tra i giocatori è fondamentale per il corretto svolgimento di una partita in ogni gioco che prevede oggetti virtuali e informazioni nascoste. Dato che il bluff può essere un aspetto del gioco, è necessario avere delle regole chiare su ciò che è o non è accettabile da parte dei giocatori dire o in qualche altro modo rappresentare. Questa differenza serve a soddisfare le esigenze sia dei giocatori sportivi che dei giocatori agonisti durante le partite.

Un giocatore merita di ottenere un vantaggio grazie a una migliore comprensione delle opzioni fornite dalle regole del gioco, a una migliore attenzione alle interazioni nello stato di gioco in corso e a una migliore capacità tattica. I giocatori non hanno alcun obbligo di aiutare i loro avversari a giocare. Indipendentemente da ogni altro aspetto, i giocatori sono tenuti a comportarsi in maniera educata e rispettosa con i loro avversari. In mancanza di educazione o rispetto, vengono assegnate penalità per Condotta Antisportiva.

Esistono quattro categorie di informazioni: informazioni sullo stato, libere, derivate e private.

Le informazioni sullo stato sono informazioni che devono essere fisicamente registrate da parte del giocatore interessato e i cui cambiamenti devono essere accompagnati da un annuncio verbale. Il modo di tenere traccia di queste informazioni deve essere visibile ad entrambi i giocatori durante tutto l'incontro. Un unico metodo in comune è accettabile se tutti i giocatori ne hanno accesso. A Livello di Applicazione delle Regole Agonistico e Professionistico, non possono essere usati metodi che possano essere facilmente cambiati accidentalmente (come dadi). Le informazioni sullo stato consistono in:

- I punti vita dei giocatori.
- I segnalini sui giocatori.
- Gli effetti continui che si applicano ad un giocatore e che non terminano in momento ben definito durante la partita, come essere il Monarca o avere la Benedizione della Città.

Le informazioni libere sono chiamate così perché tutti i giocatori hanno libero accesso a tali informazioni, senza modifiche o omissioni possibili da parte degli avversari. Se un giocatore non è in grado o non ha intenzione di fornire informazioni libere a un avversario che le ha richieste, deve chiamare un arbitro e spiegare la situazione. Le informazioni libere consistono in:

- I dettagli sulle azioni di gioco attuali e sulle azioni di gioco passate che influenzano ancora lo stato di gioco.
- Il nome di ogni oggetto visibile.
- Il numero e il tipo di ogni segnalino che non siano informazioni sullo stato.
- La condizione di ogni oggetto (il suo stato (se è tappato, a faccia in giù, etc), se è assegnato ad un altro permanente, etc.) e la zona in cui si trova.
- Il punteggio dell'incontro in corso.
- Il contenuto delle riserva di mana di ogni giocatore.
- La fase o sottofase in corso e chi sia il giocatore attivo.

Le informazioni derivate sono informazioni a cui possono accedere tutti i giocatori, ma che non prevedono per gli avversari l'obbligo di assistenza per determinarle e che possono richiedere qualche capacità o calcolo per essere determinate. Le informazioni derivate consistono in:

- Il numero di oggetti di un qualsiasi tipo presenti in una zona, se non fa parte delle informazioni libere.
- Tutte le caratteristiche degli oggetti nelle zone pubbliche che non siano considerate informazioni sullo stato o libere.
- Le Regole di Gioco, le Policy di Torneo, i testi Oracle e qualsiasi altra informazione ufficiale relativa al torneo in corso. Le carte vengono considerate come se su di esse fosse stampato il loro testo Oracle.

Le informazioni private sono informazioni a cui i giocatori possono avere accesso solo se sono in grado di determinarle dall'attuale stato visivo del gioco o dai loro appunti sulle precedenti azioni di gioco.

- Qualsiasi informazione che non sia informazione sullo stato, libera o derivata è automaticamente privata.

Le seguenti regole gestiscono la comunicazione tra giocatori:

- I giocatori devono annunciare ogni variazione delle informazioni sullo stato che li riguardano e devono rappresentarle in modo fisico.
- Se un giocatore nota una discrepanza sulle informazioni sullo stato registrate o quando viene annunciata una variazione delle informazioni sullo stato, deve farlo notare non appena nota la differenza.
- I giocatori devono rispondere in maniera completa e onesta a tutte le domande di un arbitro, indipendentemente dal tipo di informazione richiesta. Possono richiedere di rispondere lontano dal tavolo di gioco.
- I giocatori non possono rappresentare in maniera scorretta le informazioni libere o derivate.
- I giocatori devono rispondere in maniera completa e onesta a tutte le domande riguardanti le informazioni libere.
- A Livello di Applicazione delle Regole Amatoriale le informazioni derivate vengono considerate libere.

Gli arbitri sono incoraggiati ad assistere i giocatori nel determinare le informazioni libere e sullo stato, ma devono fare attenzione a non assistere i giocatori a determinare le informazioni derivate.

4.2 Shortcut di Torneo

Uno shortcut di torneo è un'azione compiuta dai giocatori per saltare parte della sequenza tecnica di gioco, senza annunciarla esplicitamente. Gli shortcut di torneo sono essenziali per il corretto svolgimento di una partita, dato che permettono ai giocatori di giocare in maniera chiara e senza impantanarsi nei minimi dettagli di regole. La maggior parte degli shortcut di torneo prevede di saltare uno o più passaggi di priorità, con un accordo implicito dei giocatori; se un giocatore vuole dimostrare o usare un nuovo shortcut di torneo che prevede un certo numero di passaggi di priorità, deve rendere chiaro quale sarà lo stato di gioco alla fine dello shortcut come parte della richiesta.

Un giocatore può interrompere uno shortcut di torneo, spiegando in che modo vuole cambiarlo o in quale momento vuole compiere un'azione. Un giocatore può interrompere uno suo shortcut in questo modo. Un giocatore non può utilizzare uno shortcut che non ha spiegato precedentemente e non può modificare il significato di uno shortcut esistente senza aver dichiarato la modifica, con lo scopo di creare ambiguità nella partita.

Un giocatore non può richiedere priorità e poi non fare nulla. Se un giocatore richiede priorità e poi decide di non fare nulla, la richiesta viene annullata e la priorità torna al giocatore che l'aveva precedentemente.

Durante la risoluzione di una propria magia o abilità, un giocatore non può presumere che l'avversario abbia usato uno shortcut. Deve chiedere conferma che una scelta senza impatto visivo sia stata fatta.

Alcuni shortcut convenzionali usati nei tornei di Magic sono descritti qui di seguito. Essi definiscono quale sia la comunicazione di default tra i giocatori: se un giocatore vuole deviare da questi shortcut, deve dichiararlo esplicitamente. Notare che alcuni dei seguenti shortcut sono eccezioni alle regole scritte sopra, nel senso che prevedono passaggi di priorità non espliciti.

- Se il giocatore attivo passa priorità a pila vuota nella sua prima fase principale, le eventuali azioni del giocatore non attivo avvengono nella sottofase di inizio combattimento a meno che tali azioni non influenzino se un'abilità innescata si inneschi all'inizio della sottofase di inizio combattimento. Poi, dopo che queste azioni si sono risolte o se nessuna azione è avvenuta, il giocatore attivo riceve priorità nella sottofase di inizio combattimento. Le abilità innescate che si innescano all'inizio della sottofase di inizio combattimento (comprese quelle che bersagliano) possono essere dichiarate in questo momento.
- Se il giocatore attivo passa priorità a pila vuota nella sua seconda fase principale, o in qualsiasi momento usa frasi come "Vai", "A te", "Passo", etc, le eventuali azioni del giocatore non attivo avvengono nella sottofase finale a meno che tali azioni non influenzino come o se un'abilità innescata si inneschi all'inizio della sottofase finale. Le abilità innescate senza bersaglio che si innescano all'inizio della sottofase finale si risolvono dopo che il giocatore non attivo ha passato priorità.
- Quando un giocatore aggiunge un oggetto alla pila, si intende che passi priorità, a meno che non dichiari chiaramente che vuole tenere priorità.
- Se un giocatore aggiunge alla pila un insieme di oggetti senza che sia stato dichiarato chiaramente che avrebbe tenuto priorità, si intende che li abbia aggiunti alla pila singolarmente, consentendo ad un oggetto di risolversi prima di aggiungere il successivo. Se un giocatore vuole compiere un'azione in uno specifico punto di questa sequenza, il gioco ritorna al momento in cui quel giocatore voleva compiere quella azione.
- Se un giocatore lancia una magia o attiva un'abilità con X nel costo di mana senza dichiarare il valore di X, si considera che abbia usato tutto il mana disponibile nella sua riserva.
- Se un giocatore lancia una magia o attiva un'abilità e dichiara scelte che vengono normalmente effettuate in risoluzione, il giocatore non può modificare quelle scelte, a meno che un avversario non faccia qualcosa in risposta alla magia o abilità. Se un avversario chiede di una scelta che viene effettuata in risoluzione, si intende che abbia passato priorità e che abbia permesso alla magia o abilità di risolversi.
- A meno che non sia dichiarato diversamente, si considera che i giocatori abbiano pagato ogni costo pari a zero.
- A meno che non sia dichiarato diversamente, si considera che un giocatore che lancia una magia o attiva un'abilità che bersaglia un oggetto in pila bersagli la magia legale più vicina alla cima della pila.
- A meno che non sia dichiarato diversamente, si considera che un giocatore attacchi un altro giocatore e non un planeswalker controllato da quel giocatore.
- Se un giocatore non profetizza/sorveglia (o non guarda la prima carta del grimorio dopo aver preso un mulligan) quando richiesto da un'istruzione, si assume che abbia scelto di lasciare le carte nell'ordine in cui si trovano.
- Nel formato Two-Headed Giant si considera che una creatura attaccante attacchi il giocatore in difesa seduto di fronte al suo controllore, a meno che il controllore della creatura non indichi diversamente.

4.3 Azioni fuori Sequenza

A causa della complessità nel rappresentare in maniera accurata una partita di Magic, è accettabile che i giocatori compiano un insieme di azioni che, sebbene tecnicamente non compiute nella sequenza corretta, portino a uno stato di gioco legale e chiaramente comprensibile una volta completato l'insieme di azioni.

Tutte le azioni devono essere legali nel caso in cui fossero state compiute nella sequenza corretta e un avversario può richiedere al giocatore di compierle nella sequenza corretta per poter rispondere al momento appropriato (in questo caso, il giocatore non è tenuto a continuare la sequenza fino alla fine).

Un insieme di azioni fuori sequenza non deve far sì che un giocatore ottenga anticipatamente informazioni che potrebbero influenzare decisioni prese successivamente nella sequenza.

I giocatori non possono cercare di utilizzare le reazioni dell'avversario a una parte dell'insieme delle azioni fuori sequenza per capire se è meglio per loro modificare le azioni o per compierne altre. I giocatori non possono sfruttare le azioni fuori sequenza per cercare di compiere un'azione che avevano dimenticato di compiere nel momento corretto. In generale, una pausa significativa indica che tutte le azioni sono state compiute, che la sequenza è completa e che la partita è continuata fino al momento appropriato alla fine della sequenza

Esempi

1. Un giocatore scarta una carta per pagare il costo di mantenimento della Masticora prima di stappare le sue terre.
2. Un giocatore risolve Erpice e mette la carta nel suo cimitero prima di cercare le terre.
3. Durante la risoluzione di Ripristinare Equilibrio, un giocatore scarta prima di sacrificare terre e creature.
4. Un giocatore che deve mettere due creature nel cimitero per un'azione generata dallo stato risolve l'abilità innescata di uscita dal campo di battaglia di una di esse prima di mettere l'altra creatura nel cimitero.
5. Un giocatore dichiara una creatura bloccante, anima un Villaggio Arboricolo e cerca di bloccare anche con quel Villaggio Arboricolo.

4.4 Loop

Un loop è una forma di shortcut di torneo che consiste nel dettagliare una sequenza di azioni che dovranno essere ripetute e poi eseguire un certo numero di iterazioni di quella sequenza. Le azioni nel loop devono essere identiche in ogni iterazione e non possono includere azioni condizionali (del tipo "Se succede questo, allora faccio quello").

Se nessun giocatore è coinvolto nel far proseguire il loop, ogni giocatore in ordine di turno sceglie un numero di iterazioni da eseguire prima di compiere una azione per interrompere il loop oppure sceglie di non compiere azioni. Se tutti i giocatori scelgono di non compiere azioni, la partita è patta. Altrimenti, la partita procede eseguendo il minimo numero di interazioni scelto e il giocatore che ha scelto quel numero compie una azione per interrompere il loop.

Se solo un giocatore è coinvolto nel far proseguire il loop, quel giocatore sceglie un numero di iterazioni. Gli altri giocatori, in ordine di turno, concordano con quel numero o annunciano un numero minore di iterazioni dopo il quale intendono intervenire. La partita procede eseguendo il minimo numero di interazioni scelto e il giocatore che ha scelto quel numero riceve priorità.

Se due o più giocatori sono coinvolti nel far proseguire il loop all'interno di un turno, ogni giocatore in ordine di turno sceglie un numero di iterazioni da eseguire. La partita procede eseguendo il minimo numero di interazioni scelto e il giocatore che ha scelto quel numero riceve priorità.

Un loop può estendersi su più di un turno se lo stato di gioco non cambia significativamente. Notare che pescare carte eccetto quelle usate per mantenere il loop è un cambio significativo. Se due o più giocatori sono coinvolti nel far proseguire il loop su più turni, ogni giocatore sceglie un numero di iterazioni da eseguire, o annuncia l'intenzione di continuare indefinitamente. Se tutti i giocatori scelgono di continuare indefinitamente, la partita è patta. Altrimenti, la partita procede eseguendo il minimo numero di interazioni scelto e il giocatore che ha scelto quel numero riceve priorità nel momento in cui smette di compiere una azione per mantenere il loop.

Quando un giocatore interviene durante un loop può specificare che una iterazione del loop sia solo parzialmente eseguita, per poter compiere una azione nel punto appropriato. Se lo fa, l'ultima iterazione viene eseguita solo fino al punto scelto.

I loop non deterministici (quelli che si basano su alberi decisionali, probabilità o convergenza matematica) non possono essere abbreviati tramite uno shortcut. Un giocatore che cerca di eseguire un loop non deterministico deve fermarsi se in un qualsiasi momento durante il processo viene raggiunto di nuovo uno stato di gioco precedente (o uno identico in tutti gli aspetti rilevanti). Questo succede il più delle volte nei loop che coinvolgono rimescolare un grimorio.

Alcuni loop per procedere richiedono delle scelte invece che delle azioni. In questi casi, si possono applicare le regole precedenti, con il giocatore che fa una scelta differente invece di smettere di compiere una azione. La partita procede al punto in cui il giocatore fa quella scelta. Se la scelta coinvolge informazioni nascoste, potrebbe servire un arbitro per determinare se ci sono scelte disponibili che possano fermare il loop.

L'arbitro ha l'autorità per decidere cosa costituisca un loop. Un giocatore non può 'rinunciare' ad usare uno shortcut per un loop, e non può fare dei cambiamenti irrilevanti durante le iterazioni nel tentativo di far apparire che non ci sia un loop. Una volta che è stato usato uno shortcut per un loop, il loop non può essere iniziato di nuovo fino a che lo stato di gioco sia cambiato in modo rilevante. Proporre un loop come tentativo per consumare il tempo a disposizione per l'incontro è considerato Condotta Antisportiva - Stallo.

4.5 Abilità Innescate

I giocatori devono ricordarsi le loro abilità innescate; ignorarne intenzionalmente una è Barare. I giocatori non devono far notare l'esistenza delle abilità innescate che non controllano, anche se possono farlo se lo desiderano.

Un'abilità innescata è considerata dimenticata dal controllore non appena compie un'azione dopo il momento in cui l'abilità innescata avrebbe dovuto avere un impatto visibile sul gioco. Le abilità innescate dimenticate non sono mai andate in pila. Come vengono gestite le abilità dimenticate dipende dal Livello di Applicazione delle Regole del torneo.

4.6 Comunicazione in Squadra / Two-Headed Giant

I membri della stessa squadra possono comunicare tra loro, eccetto nei momenti in cui è espressamente proibito dalle regole sul formato a squadre. Tuttavia, i membri di una squadra che hanno la possibilità di venire a conoscenza di informazioni nascoste (per esempio parlando agli spettatori che seguono l'incontro mentre un compagno di squadra sta ancora giocando) non possono più comunicare con i compagni di squadra fino alla fine di quell'incontro.

Prendere appunti durante i draft non è permesso, anche nei formati a squadre.

4.7 Disposizione degli Oggetti di Gioco

I giocatori degli incontri gestiti a Livello di Applicazione delle Regole Agonistico e Professionistico devono posizionare le loro carte, le pedine e gli altri accessori sul campo di battaglia usando la seguente disposizione:

- Dalla visuale del giocatore, le carte non terra devono essere tenute più vicine all'avversario delle carte terra e nessuna carta non terra deve essere posta tra la zona delle terre e il bordo del tavolo più vicino al giocatore.
- I permanenti non creatura il cui uso può ragionevolmente essere associato sia all'area delle terre che all'area delle non terre (ad esempio, un artefatto la cui unica abilità sia un'abilità di mana) possono essere posizionati in entrambe le aree, a patto che la disposizione complessiva sia chiara, a giudizio degli ufficiali di torneo. Tuttavia, i permanenti che siano anche creature (ad esempio, gli artefatti quando sul campo di battaglia c'è una Marcia delle Macchine, o un Bosco Driade, oppure un Villaggio Arboricolo che al momento è una creatura) devono essere posizionati nell'area delle non terre. I giocatori non possono usare altre carte per occultare intenzionalmente la presenza di un permanente in qualsiasi area del campo di battaglia.
- Ogni carta deve rimanere chiaramente associata al permanente a cui è assegnata. Per esempio, un'Aura che incanta una terra deve essere posizionata nell'area delle terre a contatto con quella terra.
- Il grimorio, il cimitero e le carte esiliate di un giocatore devono essere tenute tutte alla sinistra o tutte alla destra del campo di battaglia, a discrezione del giocatore.
- Il cimitero e le carte esiliate di un giocatore devono essere tenute adiacenti al grimorio del giocatore. Le tre zone devono essere distinte in ogni momento.
- Se una carta viene esiliata da un permanente e quel permanente ha modo di eseguire altre azioni con la carta esiliata, il collegamento tra le due carte deve essere chiaro. Si raccomanda che le due carte rimangano in contatto.
- Tutti i permanenti stappati devono essere rivolti verso il loro controllore. Ai giocatori è permesso di girare una carta a testa in giù per un breve periodo come aiuto mnemonico.

Gli ufficiali di torneo possono fare eccezioni o aggiunte a queste linee guida a loro discrezione per mantenere chiara la disposizione delle carte da parte dei giocatori. In situazioni eccezionali (ad esempio, un giocatore con il mazzo privo di terre o con un mazzo che fa un uso significativo del cimitero) i giocatori devono consultarsi con gli ufficiali di torneo per determinare cosa sia loro permesso.

4.8 Cambiare una Decisione

I giocatori sono tenuti a considerare le loro opzioni prima di eseguire un'azione e in generale non è permesso annullare un'azione che è stata comunicata all'avversario, verbalmente o fisicamente.

Talvolta, un giocatore si rende conto che ha preso una decisione sbagliata dopo aver fatto una giocata. Se quel giocatore non ha guadagnato informazioni dal momento in cui ha eseguito l'azione e vuole prendere una decisione diversa, un arbitro può permettere a quel giocatore di cambiare idea. L'arbitro deve considerare attentamente se il giocatore ha guadagnato informazioni che potrebbero influenzare la decisione; in particolare, i giocatori non possono cercare di usare la reazione dell'avversario (o la mancata reazione) per vedere se sia opportuno modificare le azioni che avevano deciso di eseguire. Se l'arbitro non è sicuro che non siano state guadagnate informazioni, non deve permettere di cambiare la decisione.

È accettabile che un giocatore cambi idea dopo l'intervento di un compagno di squadra, sempre che intervenga prima che vengano guadagnate informazioni.

Esempi:

1. Un giocatore gioca un'Isola e, prima che succeda altro, dice "Scusa, volevo giocare una Palude".
2. Un giocatore dice "Non blocco" e immediatamente dopo "Aspetta, no, blocco con questa creatura".
3. Un giocatore dice "Vai. Aspetta, gioco terra, vai".

5. Violazioni di Torneo

5.1 Barare

Barare non è tollerato. Il capo arbitro esamina tutti i casi sospetti e, se ritiene che un giocatore abbia barato, assegnerà la penalità prevista dalla Guida alle Procedure per le Infrazioni di Magic o dal documento Arbitrare a Livello di Applicazione delle Regole Amatoriale. Tutte le squalifiche sono seguite da un'indagine da parte della DCI, la quale può decidere penalità aggiuntive.

5.2 Corruzione

La decisione di dropare, concedere o pattare non può essere presa in cambio di o influenzata dall'offerta di qualsiasi ricompensa o incentivo; lo stesso vale per qualsiasi decisione di gioco durante una partita. Fare tale offerta o indurre qualcuno a fare questa offerta è proibito ed è considerato corruzione. I giocatori non possono fare un'offerta ad un ufficiale di torneo per cercare di cambiare o influenzare una sua decisione.

Non è considerato corruzione se i giocatori dividono come vogliono i premi che non hanno ancora ricevuto nel torneo e possono accordarsi prima o durante l'incontro, a patto che l'accordo non sia in cambio di un risultato della partita o dell'incontro o del drop di un giocatore.

Non è considerato corruzione se, durante l'ultimo turno annunciato della porzione del torneo a eliminazione diretta, i giocatori si accordano sul vincitore e sulla divisione dei premi che riceveranno in seguito. In questo caso, a ogni tavolo uno dei giocatori deve dropare dal torneo. I giocatori ricevono i premi in base alla classifica finale.

Il risultato di una partita o di un incontro non può essere determinato a caso o in maniera arbitraria attraverso un metodo diverso dal normale svolgimento di una partita. Alcuni esempi di metodi inappropriati sono: lanciare un dado, lanciare una moneta, braccio di ferro, giocare a un altro gioco.

I giocatori non possono accordarsi in base agli altri incontri. I giocatori possono utilizzare le informazioni relative agli incontri e ai risultati degli altri tavoli. Tuttavia, i giocatori non possono alzarsi dal loro tavolo durante l'incontro o compiere azioni irragionevoli per ottenere tali informazioni.

Durante i turni a eliminazione diretta di un torneo che mette in palio solo denaro, credito del negozio, buoni premio e/o prodotto sigillato, i giocatori possono, con il permesso dell'Organizzatore, accordarsi su una divisione in parti uguali del premio. I giocatori possono terminare il torneo in quel momento oppure continuare a giocare. Tutti i giocatori ancora nel torneo devono essere d'accordo.

Esempio: Prima delle semifinali di un torneo (in cui il vincitore riceve 12 buste, il secondo 8 e i semifinalisti 4), i giocatori possono ottenere il permesso dall'Organizzatore di terminare il torneo e ricevere 7 buste a testa.

Esempio: Durante la finale di un **Magic** Tabletop Mythic Qualifier con uno slot che mette in palio viaggio e invito al vincitore, i finalisti si accordano per dividere il premio, ma questo accordo non può alterare il risultato dell'incontro. Un giocatore deve dropare dal torneo, lasciando il viaggio e l'invito al giocatore che non dropa. Poi, il vincitore è libero di dividere i premi ulteriori in base all'accordo. L'invito e il viaggio sono un premio unico e non possono essere divisi.

5.3 Scommesse

I partecipanti a un torneo, gli ufficiali di torneo e gli spettatori non possono scommettere su alcuna porzione (compreso il risultato finale) di un torneo, un incontro o una partita.

5.4 Condotta Antisportiva

La condotta antisportiva non sarà tollerata in alcun momento. I partecipanti a un torneo devono comportarsi in maniera educata e con rispetto. Alcuni esempi di condotta antisportiva sono:

- Bestemmiare.
- Avere atteggiamenti che possono ragionevolmente creare una sensazione di essere molestati, vittime di bullismo o perseguitati.
- Discutere animatamente con, agire minacciosamente verso o insultare ufficiali di torneo giocatori o spettatori.
- Violare la privacy personale o l'integrità dei partecipanti, inclusi spettatori e membri dello staff.
- Usare i social media per rendere altri partecipanti vittime di bullismo o per metterli in imbarazzo o intimidirli.
- Non seguire le istruzioni di un ufficiale di torneo.

Gli ufficiali torneo sono tenuti ad investigare potenziali problemi che vengono posti alla loro attenzione il prima possibile e a prendere provvedimenti atti a scoraggiare la ripetizione del comportamento. Tutte le occasioni di condotta antisportiva saranno soggette a successiva indagine da parte della DCI.

5.5 Gioco Lento

I giocatori devono completare i loro turni in un tempo ragionevole, indipendentemente dalla complessità della situazione di gioco, e devono rispettare i limiti di tempo indicati per il torneo. I giocatori devono mantenere una velocità di gioco tale da permettere all'incontro di terminare nei tempi previsti. Bloccare il gioco non è accettabile. I giocatori possono richiedere a un arbitro di osservare la loro partita per prevenire il gioco lento; tale richiesta verrà accolta se possibile.

5.6 Aiuto Esterno

Durante un incontro, i giocatori non possono richiedere consigli di gioco agli spettatori e gli spettatori non possono dare consigli di gioco ai giocatori.

Durante la costruzione del mazzo, i giocatori e gli spettatori non possono dare consigli o fare commenti a un giocatore finché quel giocatore non ha consegnato la lista.

Giocatori e spettatori devono astenersi dal fornire informazioni sulle scelte fatte durante un draft o sulle strategie per tutta la durata del draft. A Livello di Applicazione delle Regole Agonistico e Professionistico i giocatori e gli spettatori devono rimanere in silenzio durante il draft.

Alcune di queste restrizioni possono essere ritirate in presenza di membri ufficiali della stampa o del coverage; in queste situazioni i giocatori saranno informati dei cambiamenti. I compagni di squadra in alcuni tornei a squadre possono essere esenti da queste restrizioni (vedi sezione 4.5).

6. Regole di Torneo: Constructed

6.1 Restrizioni sulla Costruzione del Mazzo

I mazzi Constructed devono essere composti da un minimo di sessanta carte. Non esiste un massimo. Se un giocatore decide di utilizzare il sideboard, esso non deve contenere più di quindici carte.

Ad eccezione delle carte con il supertipo base e le carte che hanno un'abilità che indica diversamente, il mazzo e il sideboard di un giocatore non possono contenere in totale più di quattro copie di una carta, contate in base al loro nome inglese equivalente.

6.2 Carte Legali

Una carta può essere utilizzata in un particolare formato se la carta proviene da un'espansione che è legale per quel formato oppure ha lo stesso nome di una carta proveniente da un'espansione legale per quel formato. Le carte delle *Zendikar Expeditions* e delle *Masterpiece Series* possono essere giocate solo nei formati in cui tali carte sono già legali.

Le carte bandite per un determinato formato non possono essere inserite nei mazzi di quel formato. Le carte limitate per un determinato formato possono essere inserite in una sola copia nel mazzo o nel sideboard.

6.3 Costruzione del Mazzo: Formato Standard

Nel formato Standard sono permesse le seguenti espansioni:

- *Ixalan*
- *Rivali di Ixalan*
- *Dominaria*
- *Global Deck Series: Jiang Yanggu & Mu Yanling**
- *Set Base 2019*
- *Gilde di Ravnica*
- *Fedeltà di Ravnica*
- *La Guerra della Scintilla* (dal 3 Maggio 2019)

* *Global Deck Series: Jiang Yanggu & Mu Yanling** sarà legale nel formato Standard solo in Cina. Uscirà dal formato Standard insieme a *Dominaria*.

Le carte provenienti dai Welcome Decks del Set Base 2019 hanno il simbolo dell'espansione Set Base 2019 e sono considerate come facenti parte dell'espansione Set Base 2019. Queste carte sono legali nel formato Standard e usciranno dal formato Standard nello stesso momento dell'espansione Set Base 2019.

I Planeswalker Deck contengono dieci (10) carte che, anche se non compaiono nelle bustine dell'espansione, fanno parte dell'espansione uscita in contemporanea con i Planeswalker Deck. Queste carte hanno lo stesso simbolo di espansione delle carte di quell'espansione, sono legali nel formato Standard e usciranno dal formato Standard nello stesso momento dell'espansione.

Le carte promozionali "Buy-a-Box", anche se non compaiono nelle bustine dell'espansione, sono considerate come facenti parte dell'espansione uscita in contemporanea con quelle carte promozionali. Queste carte hanno lo stesso simbolo di espansione delle carte di quell'espansione, sono legali nel formato Standard e usciranno dal formato Standard nello stesso momento dell'espansione.

Le seguenti carte sono bandite nel formato Standard:

- *Rampaging Ferocidon*

6.4 Costruzione del Mazzo: Formato Modern

Nel formato Modern sono permesse le seguenti espansioni:

- Ottava Edizione
- Mirrodin
- Darksteel
- Quinta Alba
- Campioni di Kamigawa
- Traditori di Kamigawa
- Liberatori di Kamigawa
- Nona Edizione
- Ravnica: Città delle Gilde
- Patto delle Gilde
- Discordia
- Coldsnap
- Spirale Temporale
- Chaos Dimensionale
- Visione Futura
- Decima Edizione
- Lorwyn
- Aurora
- Landa Tenebrosa
- Vespro
- Frammenti di Alara
- Conflux
- Rinascita di Alara
- Set Base Magic 2010
- Zendikar
- Worldwake
- Ascesa degli Eldrazi
- Set Base Magic 2011
- Cicatrici di Mirrodin
- Mirrodin Assediato
- Nuova Phyrexia
- Set Base Magic 2012
- Innistrad
- Ascesa Oscura
- Ritorno di Avacyn
- Set Base Magic 2013
- Ritorno a Ravnica
- Irruzione
- Labirinto del Drago
- Set Base Magic 2014
- Theros
- Figli degli Dei
- Viaggio verso Nyx
- Set Base Magic 2015
- I Khan di Tarkir
- Riforgiare il Destino
- Draghi di Tarkir
- Magic Origins
- Battaglia per Zendikar
- Giuramento dei Guardiani
- Ombre su Innistrad
- Luna Spettrale
- Kaldesh
- Rivolta dell'Etere
- Amonkhet
- L'Era della Rovina
- Ixalan
- Rivali di Ixalan
- Dominaria
- Core 2019
- Gilde di Ravnica
- Fedeltà di Ravnica
- La Guerra della Scintilla (dal 3 Maggio 2019)
- Orizzonti di Modern (dal 14 Giugno 2019)

Le seguenti carte sono bandite nel formato Modern.

- Ancient Den
- Birthing Pod
- Blazing Shoal
- Chrome Mox
- Cloudpost
- Dark Depths
- Deathrite Shaman
- Dig Through Time
- Dread Return
- Eye of Ugin
- Gitaxian Probe
- Glimpse of Nature
- Golgari Grave-Troll
- Great Furnace
- Green Sun's Zenith
- Hypergenesis
- Krark-Clan Ironworks
- Mental Misstep
- Ponder
- Preordain
- Punishing Fire
- Rite of Flame
- Seat of the Synod
- Second Sunrise
- Seething Song
- Sensei's Divining Top
- Skullclamp
- Splinter Twin

- Stoneforge Mystic
- Summer Bloom
- Treasure Cruise

- Tree of Tales
- Umezawa's Jitte
- Vault of Whispers

6.5 Costruzione del Mazzo: Formato Vintage

I mazzi Vintage possono contenere carte di tutte le espansioni di Magic, più le seguenti carte: Sewers of Estark, Windseeker Centaur e Nalathni Dragon.

Carte di espansioni e set speciali (come From the Vault, Magic: The Gathering - Commander, Duel Decks, Conspiracy, etc) sono legali nel formato Vintage dalla data di release di tali espansioni e set speciali.

Nel formato Vintage sono bandite le seguenti carte:

- Tutte le carte con il tipo di carta "Cospirazione" (25 carte)
- Tutte le carte che menzionano la "posta" (9 carte)
- Chaos Orb
- Falling Star
- Shahrazad

Nel formato Vintage sono limitate le seguenti carte:

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| ● Ancestral Recall | ● Monastery Mentor |
| ● Balance | ● Mox Emerald |
| ● Black Lotus | ● Mox Jet |
| ● Brainstorm | ● Mox Pearl |
| ● Chalice of the Void | ● Mox Ruby |
| ● Channel | ● Mox Sapphire |
| ● Demonic Consultation | ● Mystical Tutor |
| ● Demonic Tutor | ● Necropotence |
| ● Dig Through Time | ● Ponder |
| ● Fastbond | ● Sol Ring |
| ● Flash | ● Strip Mine |
| ● Gitaxian Probe | ● Thorn of Amethyst |
| ● Gush | ● Time Vault |
| ● Imperial Seal | ● Time Walk |
| ● Library of Alexandria | ● Timetwister |
| ● Lion's Eye Diamond | ● Tinker |
| ● Lodestone Golem | ● Tolarian Academy |
| ● Lotus Petal | ● Treasure Cruise |
| ● Mana Crypt | ● Trinisphere |
| ● Mana Vault | ● Vampiric Tutor |
| ● Memory Jar | ● Wheel of Fortune |
| ● Merchant Scroll | ● Windfall |
| ● Mind's Desire | ● Yawgmoth's Will |

6.6 Costruzione del Mazzo: Formato Legacy

I mazzi Legacy possono contenere carte di tutte le espansioni di Magic, più le seguenti carte: Sewers of Estark, Windseeker Centaur, and Nalathni Dragon.

Carte di espansioni e set speciali (come From the Vault, Magic: The Gathering - Commander, Duel Decks, Conspiracy, etc) sono legali nel formato Legacy dalla data di release di tali espansioni e set speciali.

Nel formato Legacy sono bandite le seguenti carte:

- Tutte le carte con il tipo di carta “Cospirazione” (25 carte)
- Tutte le carte che menzionano la “posta” (9 carte)
- Ancestral Recall
- Balance
- Bazaar of Baghdad
- Black Lotus
- Channel
- Chaos Orb
- Deathrite Shaman
- Demonic Consultation
- Demonic Tutor
- Dig Through Time
- Earthcraft
- Falling Star
- Fastbond
- Flash
- Frantic Search
- Gitaxian Probe
- Goblin Recruiter
- Gush
- Hermit Druid
- Imperial Seal
- Library of Alexandria
- Mana Crypt
- Mana Drain
- Mana Vault
- Memory Jar
- Mental Misstep
- Mind Twist
- Mind’s Desire
- Mishra’s Workshop
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- Mystical Tutor
- Necropotence
- Oath of Druids
- Sensei’s Divining Top
- Shahrazad
- Skullclamp
- Sol Ring
- Survival of the Fittest
- Strip Mine
- Time Vault
- Time Walk
- Timetwister
- Tinker
- Tolarian Academy
- Treasure Cruise
- Vampiric Tutor
- Wheel of Fortune
- Windfall
- Yawgmoth’s Bargain
- Yawgmoth’s Will

7. Regole di Torneo: Limited

7.1 Restrizioni sulla Costruzione del Mazzo

I mazzi Limited devono essere composti da un minimo di quaranta carte. Non esiste un massimo. Tutte le carte scelte in un Draft o aperte nella dotazione iniziale e non usate nel mazzo Limited vanno a far parte del sidebar.

I giocatori non hanno la limitazione di quattro copie di una carta nei tornei Limited.

7.2 Utilizzo delle Carte nei Tornei Limited

Le carte devono essere ricevute direttamente dagli ufficiali di torneo. Il prodotto deve essere nuovo e ancora confezionato. Ai **Magic** Tabletop Mythic Championship, Grand Prix e World Championship è possibile che le buste siano state aperte per timbrare le carte. Ogni giocatore (o squadra) che partecipa al torneo deve ricevere la medesima quantità e tipo di prodotto. Per esempio, se un giocatore riceve tre buste di *Magic Origins* per un booster draft, anche tutti gli altri giocatori devono ricevere tre buste di *Magic Origins*.

Possono essere inserite nel mazzo di un giocatore solo carte delle espansioni delle buste aperte (e solo carte sbustate o draftate dal giocatore). Eccezioni a questa regola:

- I giocatori possono aggiungere un numero illimitato di carte con il nome Pianura, Isola, Palude, Montagna o Foresta al loro mazzo e sidebar. Non possono aggiungere terre base aggiuntive con supertipo Neve (ad esempio Foresta Innevata ecc...) o terre base con il nome Distesa, anche in formati dove queste sono legali.
- Le terre non base delle espansioni *Ritorno a Ravnica* e *Irruzione* sono permesse se aperte nelle bustine di *Labirinto del Drago*.
- Le terre non base dell'espansione *I Khan di Tarkir* sono permesse se aperte nelle bustine di *Riforgiare il Destino*.
- Le terre non base dell'espansione *Zendikar Expeditions* sono permesse se aperte nelle bustine di *Battaglia per Zendikar* o *Giuramento dei Guardiani*.
- Le carte delle espansioni *Masterpiece Series* sono permesse se aperte nelle bustine associate a tali espansioni.
- I tornei di Prerelease possono aggiungere eccezioni. Queste ultime verranno annunciate all'interno delle informazioni relative al Prerelease.

Un giocatore può chiedere ad un arbitro di poter sostituire una carta con una diversa versione della stessa carta.

Proprio perché è stato ideato specificatamente per partite con più giocatori, non è ammesso l'uso di buste Conspiracy nei tornei sanzionati Limited classificati (Sealed Deck e Booster Draft).

Per i tornei in formato individuale Sealed Deck, si consiglia di fornire sei buste per giocatore; per i tornei Booster draft individuale e Rochester draft a squadre tre buste per giocatore. Per le quantità di prodotto di ogni blocco, fare riferimento all'Appendice D.

Se l'Organizzatore permette ai giocatori di utilizzare il loro prodotto, tale prodotto deve essere raccolto, unito al resto del prodotto del torneo e ridistribuito in maniera casuale.

Se l'Organizzatore non fornisce le terre extra per un torneo Limited, deve annunciarlo prima delle iscrizioni. L'Organizzatore può richiedere ai giocatori di restituire le tali terre prima che i giocatori lascino il torneo. I giocatori possono utilizzare le loro terre base durante il torneo.

7.3 Costruzione Continua

Nel caso dei tornei Limited che non prevedono l'utilizzo delle liste dei mazzi, i giocatori possono modificare liberamente la composizione dei mazzi tra un incontro e l'altro, scambiando carte tra mazzo e sideboard, senza dover ripristinare la composizione originale prima dell'inizio dell'incontro successivo. Se questa opzione non è disponibile, il Capo Arbitro o l'Organizzatore devono avvisare i giocatori prima dell'inizio della costruzione dei mazzi. Questa opzione non è disponibile ai tornei gestiti a Livello di Applicazione delle Regole Agonistico e Professionistico

7.4 Prodotto Anormale

Wizards of the Coast e l'Organizzatore del torneo non garantiscono alcuna specifica distribuzione di rarità o di frequenza delle carte in una particolare busta di espansione o mazzo da torneo. Se un giocatore riceve un'irregolare distribuzione di rarità o frequenza in una particolare busta di espansione o mazzo da torneo, deve avvisare un arbitro. La decisione finale sull'eventuale sostituzione del prodotto atipico è a discrezione del Capo Arbitro e dell'Organizzatore.

7.5 Registrazione delle Carte nei Tornei Sealed Deck

Ai tornei Sealed Deck, il Capo Arbitro può richiedere che i giocatori eseguano, prima della costruzione dei mazzi, una procedura di registrazione delle carte ricevute.

- A ciascun giocatore viene consegnato il numero appropriato di buste. Le buste devono essere segnate in modo che sia evidente che provengano dall'organizzatore del torneo.
- I giocatori da un lato di ciascun tavolo aprono le loro buste (Giocatore A). Il giocatore di fronte (Giocatore B) osserva il procedimento. Entrambi i giocatori controllano il contenuto di queste buste. Dopo, le carte sbustate vengono messe vicino al Giocatore B in una singola pila a faccia in giù.
- Il Giocatore B ora apre le sue buste. Il Giocatore A osserverà. Entrambi i giocatori controllano il contenuto. Dopo, le carte sbustate verranno messe vicino al Giocatore A in una singola pila a faccia in giù.
- Il giocatore A quindi procede a ordinare e registrare le carte contenute nelle buste aperte dal giocatore B e viceversa.
- Dopo la registrazione ciascun giocatore restituirà le carte registrate al giocatore che originariamente le aveva sbustate.
- I giocatori costruiscono e listano il mazzo normalmente.

7.6 Pod da Draft

Per i tornei in formato Booster Draft e Rochester Draft a Squadre, i giocatori vengono divisi in tavoli casuali da Draft (chiamati Pod), approssimativamente in gruppi di uguale dimensione, a discrezione del Capo Arbitro. Gli ufficiali di torneo poi distribuiscono un uguale set di buste d'espansione a ogni giocatore.

I giocatori appartenenti a un Pod possono giocare solo contro altri giocatori di quel Pod. Per i tornei gestiti a Livello di Applicazione delle Regole Amatoriale, l'Organizzatore può ignorare questa regola; in questo caso, deve essere annunciato prima dell'inizio del torneo.

7.7 Procedure del Booster Draft

Tutti i giocatori devono aprire e draftare contemporaneamente lo stesso tipo di busta. I giocatori aprono la loro prima busta e contano le carte a faccia in giù, rimuovendo le carte pedina, le carte di regole e le eventuali carte non valide per il gioco. I giocatori che ricevono un numero irregolare di carte in qualsiasi momento devono informare subito un arbitro. Dopo aperto la busta, i giocatori devono rimuovere e tenere le eventuali terre base Pianura, Isola, Palude, Montagna o Foresta non foil e/o le altre carte che non sono legali nel draft, a meno che quel tipo di busta al posto di un terra base possa contenere anche altre carte draftabili (come le terre non base e le carte checklist al posto delle terre base nell'espansione *Set Base 2019*). Le terre base foil fanno parte della busta e vengono draftate insieme alle altre carte. I giocatori scelgono una carta dalla busta e passano le carte rimanenti, a faccia in giù, al giocatore alla loro

sinistra, finché non vengono draftate tutte le carte. Una volta che un giocatore ha rimosso una carta dalla busta e l'ha messa sulla pila delle carte draftate (una singola pila a faccia in giù), la carta è considerata scelta e non può essere rimessa insieme alle altre carte della busta.

I giocatori non possono rivelare le carte che hanno scelto e il contenuto della loro busta ad alcuno degli altri giocatori; devono inoltre fare in modo di tenere tali informazioni lontane dalla vista degli altri giocatori. I giocatori non possono rivelare agli altri giocatori informazioni di alcun tipo relative alle loro scelte o alle scelte che loro desiderano che gli altri facciano (eccezione: questo non si applica alle carte bifronte, di cui entrambe le facce possono essere rivelate in qualsiasi momento durante un draft).

I giocatori e le squadre non possono guardare le carte che hanno draftato mentre stanno ancora draftando una busta, a Livello di Applicazione delle Regole Agonistico e Professionistico. A Livello di Applicazione delle Regole Amatoriale, i giocatori possono guardare le carte che hanno draftato mentre stanno draftando una busta, a patto che i due gruppi di carte vengano tenuti ben separati. Il Capo Arbitro può decidere di non permettere di guardare le carte mentre si sta draftando una busta, a patto che venga annunciato prima dell'inizio del draft. Tra una busta e l'altra, i giocatori hanno a disposizione un periodo di tempo in cui possono guardare le carte che hanno draftato.

Se il draft non è a tempo e due giocatori non vogliono fare la loro scelta prima dell'altro, il giocatore più vicino a far arrivare la sua busta all'altro giocatore sceglie per primo. Se i giocatori sono equidistanti, allora il giocatore con il numero di posto minore sceglie per primo.

Dopo che la prima busta è stata draftata ed è terminato il periodo per guardare le carte draftate, i giocatori aprono la busta successiva e draftano nello stesso modo, passando però le carte rimanenti verso destra. Questo processo si ripete, invertendo la direzione di passaggio delle carte rimanenti per ogni busta, finché non vengono draftate tutte le buste.

Se un giocatore non è in grado o si rifiuta di continuare il draft, ma vuole continuare il torneo, viene escluso dal draft e deve costruire il mazzo con le carte che ha draftato fino a quel momento. Fino alla fine del draft, le sue scelte vengono saltate e il draft continua con un giocatore in meno.

8. Regole di Torneo: Squadre

8.1 Nome della Squadra

Wizards of the Coast ha il diritto di vietare l'uso di qualsiasi nome di squadra venga ritenuto offensivo e/o osceno. Gli ufficiali di torneo possono vietare l'iscrizione a una squadra il cui nome venga ritenuto offensivo e/o osceno.

8.2 Composizione della Squadra e Identificazione

Una squadra è composta da due o tre membri, come più appropriato per il formato. Una squadra è identificata dai numeri DCI individuali dei suoi membri; tutte le squadre devono fornire all'Organizzatore le informazioni complete al momento dell'iscrizione al torneo. Il singolo giocatore può far parte di più di una squadra, ma non durante lo stesso torneo. Se un giocatore si ritira dal torneo l'intera squadra viene ritirata dal torneo. Se un giocatore viene squalificato dal torneo l'intera squadra viene squalificata dal torneo.

Al momento dell'iscrizione, i membri di una squadra devono dichiarare la propria posizione. Per esempio, a un evento per squadre da tre giocatori, ogni squadra deve dichiarare chi è il giocatore A, chi il B e chi il C. I giocatori mantengono la posizione durante tutto il torneo.

Quando due squadre giocano una contro l'altra in un torneo, i membri di ogni squadra che occupano la posizione A devono giocare tra di loro, i membri che occupano la posizione B tra di loro, e così via.

8.3 Regole di Comunicazione tra i membri di una Squadra

Le regole di comunicazione tra i membri di una squadra sono le stesse del formato Two-Headed Giant. Vedi sezione 4.5 per ulteriori informazioni.

8.4 Regole di Costruzione Unificata dei Mazzi

I tornei Constructed a Squadre seguono le regole di Costruzione Unificata dei Mazzi: ad eccezione delle carte con il supertipo base, due mazzi della stessa squadra non possono contenere la stessa carta, considerata in base al suo nome inglese equivalente (per esempio, se un giocatore ha nel mazzo un Ritorno alla Natura in un torneo Constructed a Squadre, nessun altro giocatore in quella squadra può avere un Ritorno alla Natura nel proprio mazzo). Nessun giocatore può usare carte che sono bandite in un particolare formato. Le carte che cambiano le regole della costruzione del mazzo (ad esempio i Ratti Spietati) possono farlo solo per un mazzo della squadra.

Le regole di Costruzione Unificata dei Mazzi si applicano solo quando tutti i membri della squadra giocano mazzi dello stesso formato.

8.5 Tornei Rochester Draft a Squadre

I tornei Rochester Draft a Squadre prevedono squadre di tre giocatori. Due squadre si siedono a un tavolo per ogni draft. I membri delle squadre siedono in senso orario in ordine A-B-C (per esempio, in un evento a squadre di tre persone, i giocatori si dispongono intorno al tavolo in senso orario in questo ordine: 1A, 1B, 1C, 2A, 2B, 2C).

Una squadra scelta a caso decide se scegliere per prima o far scegliere per primi i propri avversari. Il giocatore B della squadra che sceglie per prima apre la prima busta.

Il draft inizia con il primo giocatore che apre la sua prima busta e ne dispone l'intero contenuto sul tavolo, a faccia in su, con le carte orientate verso di lui, in base a come indicato dagli ufficiali di torneo. Dopo che il tempo per osservare la busta è trascorso, il draft procede con ogni giocatore che sceglie una carta. Una volta che un giocatore ha scelto una carta e l'ha aggiunta alle altre carte che ha draftato, non può scegliere una carta diversa. Se un giocatore non sceglie una carta nel tempo previsto, un ufficiale di torneo sceglie per lui la carta più "vecchia" della busta in ordine temporale (la carta che è stata sul tavolo per più tempo).

Il giocatore che drafta per primo tra le carte presenti sul tavolo è chiamato giocatore attivo. Il primo giocatore attivo è il giocatore che ha aperto la prima busta del draft, in base a come indicato dagli ufficiali di torneo. Tutti i giocatori in ogni pod hanno il ruolo di giocatore attivo una volta per ogni gruppo di buste. Il ruolo di giocatore attivo cambia con un andamento a ferro di cavallo, in senso orario per la prima e la terza busta, in senso antiorario per la seconda busta. Il giocatore che ha aperto per ultimo la busta di un gruppo diventa il primo giocatore ad aprire la busta del gruppo successivo.

Anche l'ordine del draft si muove con un andamento a ferro di cavallo, in senso orario per la prima e la terza busta, in senso antiorario per la seconda busta, iniziando dal giocatore attivo, continuando intorno al tavolo fino all'ultimo giocatore. L'ultimo giocatore sceglie due carte e poi il draft continua nel verso opposto, ritornando verso il giocatore che ha iniziato il draft. Se rimangono ancora carte, il giocatore che ha iniziato il draft ne sceglie due e il draft continua nel verso opposto.

Esempio: La squadra 1 e la squadra 2 sono sedute al tavolo. Sono numerate 1A-1B-1C-2A-2B-2C in senso orario. La squadra 2 vince il lancio della moneta e i suoi membri decidono di far scegliere la squadra 1 per prima. Il giocatore attivo per la prima busta è 1B. La prima busta del giocatore 1B viene aperta e disposta a faccia in su di fronte a lui. Dopo i venti secondi per osservare la busta, l'ordine di scelta è il seguente

Giocatore 1B-carta 1	Giocatore 1A-carta 6	Giocatore 1C-carta 11
Giocatore 1C-carta 2	Giocatore 1A-carta 7	Giocatore 1B-carta 12
Giocatore 2A-carta 3	Giocatore 2C-carta 8	Giocatore 1B-carta 13
Giocatore 2B-carta 4	Giocatore 2B-carta 9	Giocatore 1C-carta 14
Giocatore 2C-carta 5	Giocatore 2A-carta 10	Giocatore 2A-carta 15

Durante la scelta delle carte, i giocatori devono tenere a faccia in su l'ultima carta che hanno draftato durante la busta in corso. In tutti gli altri momenti, i giocatori possono lasciare a faccia in su la carta in cima alla loro pila delle carte draftate, oppure possono tenerle tutte a faccia in giù. I giocatori non possono guardare le carte draftate mentre il draft è in corso o in altri momenti specificamente proibiti dagli ufficiali di torneo.

8.6 Tornei Sealed Deck a Squadre

Tutte le regole relative ai tornei Limited individuali (Sezione 7) si applicano ai tornei Sealed Deck a Squadre con le seguenti eccezioni.

Ogni squadra deve ricevere lo stesso mix di prodotto. Per esempio, se una squadra riceve dodici buste di *Magic Origins*, ogni altra squadra deve ricevere dodici buste di *Magic Origins*.

Per i tornei a squadre di due giocatori, si consiglia di distribuire otto buste per squadra; per i tornei a squadre di tre giocatori, si consiglia di distribuire dodici buste per squadra. Fai riferimento all'Appendice D per il mix di prodotto consigliato in base al blocco.

Ogni carta deve essere assegnata al mazzo o al sideboard di uno dei membri della squadra, durante la costruzione dei mazzi; le carte non possono essere trasferite da un giocatore a un altro durante il torneo (i giocatori non condividono le carte dei mazzi o dei sideboard). Ai tornei gestiti a Livello di Applicazione delle Regole Amatoriale che non prevedono l'utilizzo delle liste, i giocatori possono modificare mazzi e sideboard, ma solo tra un turno di torneo e l'altro.

9. Regole di Torneo: Two-Headed Giant

9.1 Struttura dell'Incontro

Gli incontri Two-Headed Giant consistono di una sola partita. Tutti i giocatori delle due squadre giocano nella stessa partita.

Le partite patte (senza un vincitore) non fanno terminare l'incontro. Finché il tempo del turno non è terminato, l'incontro continua fino al momento in cui una squadra non vince una partita.

9.2 Regole di Comunicazione

I compagni di squadra possono comunicare tra loro in ogni momento.

9.3 Regola “Inizia o Pesca”

Una squadra scelta a caso decide se giocare per prima o per seconda. Questa scelta deve essere fatta prima che i giocatori di quella squadra guardino la propria mano. Se uno dei giocatori di quella squadra guarda la propria mano prima di dichiarare la scelta, la squadra gioca per prima. La squadra che gioca per prima salta la sottofase di acquisizione del primo turno.

9.4 Procedure Pre Partita

1. I giocatori decidono chi sarà il giocatore primario e chi il secondario. I giocatori devono essere seduti in modo che il giocatore primario si trovi alla destra del giocatore secondario. Prima di ogni incontro, i giocatori possono decidere un diverso giocatore primario e un diverso giocatore secondario.
2. I giocatori mescolano i propri mazzi.
3. I giocatori presentano il proprio mazzo ai propri avversari per un'ulteriore mescolata.
4. I giocatori della squadra che inizia decidono se giocare per primi o per secondi, se non l'hanno già fatto prima (vedi sezione 9.3).
5. Ogni giocatore pesca sette carte; queste carte possono essere sistemate sul tavolo a faccia in giù.
6. Ogni giocatore, secondo l'ordine di turno, decide se prendere un Mulligan (Le regole sui Mulligan nel formato Two-Headed Giant sono contenute nelle Regole Complete di Magic, regola 103.4c).

Una volta che i Mulligan sono terminati, la partita ha inizio.

9.5 Regole Two-Headed Giant Constructed

I tornei Constructed Two-Headed Giant seguono le regole di Costruzione Unificata dei Mazzi (vedi sezione 8.4). In aggiunta alle carte bandite nei diversi formati, in TUTTI i tornei Constructed Two-Headed Giant (Vintage,

Legacy, Modern e Block Constructed) è bandita la seguente carta:

- Erayo, Soratami Ascendant

Il sideboard non è consentito nei tornei Constructed Two-Headed Giant.

9.6 Regole Two-Headed Giant Limited

Tutte le regole relative ai tornei Limited individuali (Sezione 7) si applicano con le seguenti eccezioni.

Per i tornei Sealed Deck Two-Headed Giant, si consiglia di distribuire otto buste per squadra; per i tornei Booster Draft Two-Headed Giant, si consiglia di distribuire sei buste per squadra. Fai riferimento all'Appendice D per il mix di prodotto consigliato in base al blocco.

Le carte non utilizzate nei mazzi iniziali della squadra sono considerate parte di un unico sideboard condiviso a cui entrambi i giocatori possono avere accesso.

9.7 Tornei Booster Draft Two-Headed Giant

Le squadre (e non i giocatori) si suddividono in gruppi approssimativamente con lo stesso numero di squadre, detti pod da draft, e le squadre di ogni pod si siedono insieme, in ordine casuale, su indicazione del Capo Arbitro. I compagni di squadra si siedono vicini. Un ufficiale di torneo distribuisce a ogni squadra set identici di buste.

Dopo aver aperto e contato le carte della prima busta, ogni squadra sceglie due carte dalla busta e passa le rimanenti a faccia in giù alla squadra alla propria sinistra. Le carte scelte possono essere posizionate in una o due pile. Le carte scelte non sono assegnate a un giocatore; fanno invece parte di un unico insieme da cui i due giocatori costruiranno poi i loro mazzi. Le buste aperte vengono fatte passare intorno al pod, con ogni squadra che ne sceglie due prima di passarle, finché non sono state draftate tutte le carte.

Per la seconda busta si inverte il verso, come per il draft individuale. Le direzioni del draft sono quindi sinistra- destra- sinistra-destra-sinistra-destra.

10. Regole di Sanzionamento

10.1 Numero Minimo di Partecipanti

Il numero minimo di partecipanti perché un torneo possa essere sanzionato come classificato è:

- Tornei in formato individuale: otto (8) giocatori.
- Tornei in formato a Squadre e Two-Headed Giant: quattro (4) squadre.

Se non viene raggiunto il numero minimo di partecipanti, il torneo non può più essere considerato sanzionato e non distribuirà punti Planeswalker. Se non viene raggiunto il numero minimo di partecipanti per un torneo sanzionato, l'Organizzatore deve dichiarare l'evento "non disputato".

10.2 Numero Minimo di Turni

Il numero minimo di turni affinché un torneo possa essere sanzionato come classificato è:

- Tornei in formato individuale: tre (3) turni.
- Tornei in formato a Squadre e Two-Headed Giant: due (2) turni.

Se non viene raggiunto il numero minimo di turni, il torneo non può più essere considerato sanzionato DCI e non distribuirà punti Planeswalker. Se non viene raggiunto il numero minimo di turni per un torneo sanzionato classificato, l'Organizzatore deve dichiarare l'evento "non disputato".

Il numero di turni deve essere annunciato all'inizio del primo turno o in precedenza e non può essere modificato successivamente. Può però essere annunciato un numero variabile di turni, indicando il criterio che determina la fine del torneo. Per esempio, un torneo con venti partecipanti può essere giocato su cinque turni a meno che non ci sia un solo giocatore con quattro vittorie dopo la fine del quarto turno.

Il numero raccomandato di turni di Svizzera di un torneo è indicato nell'Appendice E.

10.3 Tornei a Inviti

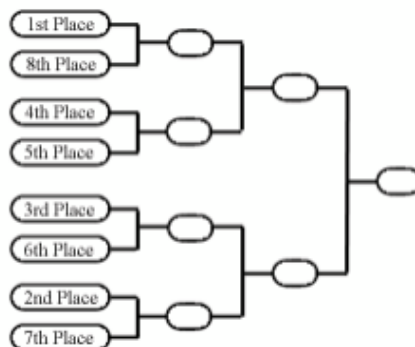
I tornei a inviti hanno criteri aggiuntivi per la possibilità di partecipazione dei giocatori. L'elenco dei giocatori invitati per i tornei Premier viene definito nel documento Policy degli Inviti agli Eventi Premier. Gli Organizzatori possono organizzare tornei non Premier a inviti, a patto che siano sanzionati come WPN Premium Event.

10.4 Algoritmo per la Creazione degli Abbinamenti

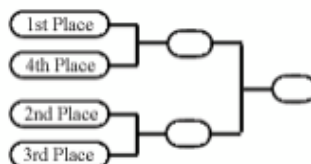
A meno che non sia annunciato diversamente, i tornei utilizzano l'algoritmo di creazione degli abbinamenti detto "alla Svizzera". Alcuni tornei possono essere gestiti con turni di playoff a eliminazione diretta tra i primi 2, 4, 8, (o altro numero di) giocatori classificati alla fine del girone di Svizzera. L'algoritmo di creazione degli abbinamenti per i tornei Booster Draft è descritto nella sezione 7.6.

Per i tornei constructed che hanno una parte finale ad eliminazione diretta (o i tornei sealed deck che non usano un booster draft per la parte finale), il metodo di abbinamento raccomandato è quello di abbinare i giocatori della parte finale secondo la classifica del girone di Svizzera.

Per una parte finale a 8 giocatori, il giocatore 1^o in classifica gioca contro l'8^o, il 2^o gioca con il 7^o, il 3^o con il 6^o e il 4^o con il 5^o. Al turno successivo, il vincitore tra 1^o e 8^o gioca contro il vincitore tra 4^o e 5^o e il vincitore tra 2^o e 7^o gioca contro il vincitore tra 3^o e 6^o. All'ultimo turno, i giocatori rimasti giocano uno contro l'altro.

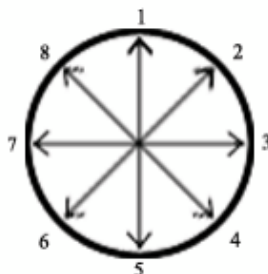


Per una parte finale a 4 giocatori, il giocatore 1^o in classifica gioca contro il 4^o e il 2^o gioca con il 3^o. Al turno successivo, i giocatori rimasti giocano uno contro l'altro.



Per i tornei Limited che hanno una parte finale a eliminazione diretta con booster draft, si raccomanda che venga svolta con 8 giocatori usando il metodo descritto qui sotto.

Usare un metodo casuale per far sedere i giocatori attorno al tavolo ed eseguire il draft.



Dopo che il draft si è concluso, il giocatore seduto al posto 1 gioca contro il giocatore seduto al posto 5, il giocatore seduto al posto 2 gioca contro il giocatore seduto al posto 6, il giocatore seduto al posto 3 gioca contro il giocatore seduto al posto 7 e il giocatore seduto al posto 4 gioca contro il giocatore seduto al posto 8. Al turno successivo, il vincitore tra i giocatori seduti ai posti 1/5 gioca contro il vincitore tra quelli seduti ai posti 3/7 e il vincitore tra i giocatori seduti ai posti 2/6 gioca contro il vincitore tra quelli seduti ai posti 4/8. All'ultimo turno, i giocatori rimasti giocano uno contro l'altro.



Per i tornei Premier, questa opzione è obbligatoria, non facoltativa.

I tornei Premier includono i seguenti: **Magic: The Gathering** World Championship, **Magic** Tabletop Mythic Championship, **Magic** Tabletop Mythic Championship Qualifier, Grand Prix, WPN Premium Tournament, e WPN Premium Qualifier.

Eccezione: i Grand Prix Trial e i **Magic** Tabletop Mythic Qualifier che sono tenuti ai MagicFest™ hanno una struttura speciale. Per informazioni sulla struttura di questi tornei, i partecipanti possono consultare il fact sheet del MagicFest in cui sono tenuti.

Appendice A – Modifiche Rispetto Alle Versioni Precedenti

In questa appendice vengono indicate le modifiche delle più recenti versioni di questo documento.

May 3, 2019

- General:** Event type names have been added, deleted, or modified as appropriate.
- 1.10:** Players are not required to alert a judge in bribery and improper-determination situations.
- 3.7:** New sets added.
- 3.9:** Each player may pile shuffle a deck at the start of a game.
- 4.8:** Players are still eligible to change their mind based on a teammate intervening.
- 6.3:** *War of the Spark* added
- 6.4:** *War of the Spark* and *Modern Horizons* added
- 8.2:** When a member of a team is disqualified, the entire team is disqualified.
- Appendix D:** *War of the Spark* and *Modern Horizons* added.

January 21, 2019

- General:** Event type names have been added, deleted, or modified as appropriate.
- Introduction:** Scheduled updates will happen the Monday after prereleases.
- 2.5:** If time is called after player passes turn, opponent's turn is Turn 0.
- 2.7:** Decklists are now shared on the Top 8 of Limited-formats of certain premier events.
- 4.4:** Guidelines added on handling choices that sustain loops
- 5.2:** Bribery is not required to be reported to a Tournament Official. Enticement to bribery is prohibited.
- 6.4:** 1 card banned.
- 8.4:** Language updated to make clear that sideboarding only happens between rounds.

Appendice B – Limiti di Tempo

Il tempo limite minimo **richiesto** per qualsiasi incontro è 40 minuti.

Per ogni turno di un torneo sono **raccomandati** i seguenti tempi limite:

- Tornei Constructed e Limited— 50 minuti
- Quarti di finale o semifinali a eliminazione diretta — 90 minuti
- Finali a eliminazione diretta — nessun tempo limite

Per i tornei Limited, sono **raccomandati** i seguenti tempi limite:

- Sealed Deck — 20 minuti per la registrazione del mazzo e 30 minuti per la costruzione del mazzo. Per i tornei sealed deck che si tengono durante il weekend di release di una nuova espansione, si raccomandano 15 minuti addizionali per la costruzione del mazzo.
- Draft — 25 minuti per registrazione e costruzione del mazzo.
- Sealed Deck a Squadre — 20 minuti per la registrazione del mazzo e 60 minuti per la costruzione del mazzo. Per i tornei sealed deck a squadre che si tengono durante il weekend di release di una nuova espansione, si raccomandano 15 minuti addizionali per la costruzione del mazzo.
- Draft a Squadre — 40 minuti per registrazione e costruzione del mazzo.
- Sealed Deck Two-Headed Giant — 20 minuti per la registrazione del mazzo e 60 minuti per la costruzione del mazzo. Per i tornei sealed deck Two-Headed Giant che si tengono durante il weekend di release di una nuova espansione, si raccomandano 15 minuti addizionali per la costruzione del mazzo.
- Draft Two-Headed Giant — 40 minuti per registrazione e costruzione del mazzo.

Il Capo Arbitro del torneo è l'autorità ultima per i tempi limite del torneo. Tuttavia, ogni decisione non in linea con queste raccomandazioni deve essere annunciata prima e durante le iscrizioni.

I tornei Premier di Magic possono avere limiti di tempo diversi. Questi limiti di tempo possono essere consultati nei fact sheet del torneo o della serie di tornei.

Durante i turni con tempo limite, i giocatori devono attendere l'inizio ufficiale del tempo del turno prima di iniziare il loro incontro.

Tempi del Booster Draft

I Booster Draft individuali prevedono i seguenti tempi limite per ogni scelta:

Carte Rimanenti	Tempo a disposizione
15 carte	40 secondi
14 carte	40 secondi
13 carte	35 secondi
12 carte	30 secondi
11 carte	25 secondi
10 carte	25 secondi
9 carte	20 secondi
8 carte	20 secondi

7 carte	15 secondi
6 carte	10 secondi
5 carte	10 secondi
4 carte	5 secondi
3 carte	5 secondi
2 carte	5 secondi
1 carta	N/A

Dopo la prima busta sono previsti 60 secondi per rivedere le carte draftate. Questo intervallo di tempo aumenta di 30 secondi dopo ogni busta.

Tempi del Rochester Draft

Il tempo previsto di analisi, dopo che la busta è stata sistemata sul tavolo, prima dell'inizio delle scelte, è di 20 secondi. Per ogni scelta, i giocatori hanno a disposizione 5 secondi.

Tempi del Draft Two-Headed Giant

I Booster Draft Two-Headed Giant prevedono i seguenti tempi limite per ogni scelta

Carte Rimanenti		
Buste da 15 carte	Buste da 14 carte	Tempo a disposizione
15 carte	14 carte	50 secondi
13 carte	12 carte	45 secondi
11 carte	10 carte	40 secondi
9 carte	8 carte	30 secondi
7 carte	6 carte	20 secondi
5 carte	4 carte	10 secondi
3 carte	-	5 secondi
1 carta	2 carte	N/A

Tra una busta e l'altra sono previsti 60 secondi per rivedere le carte draftate.

Appendice C – I Tiebreaker

Punti Incontro

I giocatori ottengono 3 Punti Incontro per ogni vittoria, 0 Punti Incontro per ogni sconfitta e 1 Punto Incontro per ogni pareggio. I giocatori che ricevono un bye ricevono 3 Punti Incontro.

- I risultati di un giocatore sono 6–2–0 (Vinte–Perse–Patte). Il giocatore ha 18 Punti Incontro($6*3+2*0+0*1$).
- I risultati di un giocatore sono 4–2–2 (Vinte–Perse–Patte). Il giocatore ha 14 Punti Incontro($4*3+2*0+2*1$).

Punti Partita

I Punti Partita sono simili ai Punti Incontro; i giocatori ottengono 3 Punti Partita per ogni partita vinta, 0 Punti Partita per ogni partita persa e 1 Punto Partita per ogni partita terminata in parità. Le partite non terminate sono considerate in parità. Le partite non giocate danno 0 punti.

- Un giocatore vince un incontro 2–0–0, quindi ottiene 6 Punti Partita e il suo avversario ottiene 0
- Punti Partita in questo incontro.
- Un giocatore vince un incontro 2–1–0, quindi ottiene 6 Punti Partita e il suo avversario ottiene 3
- Punti Partita in questo incontro.
- Un giocatore vince un incontro 2–0–1, quindi ottiene 7 Punti Partita e il suo avversario ottiene 1
- Punto Partita in questo incontro.

Percentuale di Incontri Vinti (Match-win)

La Percentuale di Incontri Vinti di un giocatore è data dal rapporto tra i suoi punti incontro e il numero massimo di punti che avrebbe potuto ottenere in quei turni (che di solito è uguale al triplo dei turni giocati). Se questo numero è inferiore a 0,33, viene invece considerato 0,33. Il minimo valore di 0,33 per la Percentuale di Incontri Vinti limita l'effetto negativo di una pessima prestazione, per il calcolo e il confronto della Percentuale di Incontri Vinti degli avversari.

Esempio:

Questi tre giocatori hanno partecipato a un torneo di otto turni; solo uno dei tre giocatori ha giocato tutti i turni.

Risultato nel torneo	Punti Incontro	Turni Giocati	Percentuale di Incontri Vinti
5-2-1	16	8	$16/(8*3) = 0,667$
1-3-0, poi si ritira	3	4	$3/(4*3) = 0,25$, quindi diventa 0,33
3-2-0, compreso un bye al primo turno	9	5	$9/(5*3) = 0,60$

Percentuale di Partite Vinte (Game-win)

Simile alla Percentuale di Incontri Vinti, la percentuale di Partite Vinte di un giocatore è data dal rapporto tra i suoi punti partita e il numero massimo di punti che avrebbe potuto ottenere in quei turni (che di solito è uguale al triplo delle partite giocate). Analogamente a prima, se la percentuale è inferiore a 0,33 viene invece considerata 0,33.

Esempio:

Questi due giocatori hanno partecipato a un torneo di quattro turni:

Situazione Partite per Incontro	Punti Partita	Partite Giocate	Percentuale di Partite Vinte
Turno 1: 2 vinte (6 punti partita) Turno 2: 2 vinte e 1 persa (6 punti partita) Turno 3: 1 vinta e 2 perse (3 punti partita) Turno 4: 2 vinte (6 punti partita)	21	10	$21/(3*10) = 0,70$
Turno 1: 1 vinta e 2 perse (3 punti partita) Turno 2: 1 vinta e 2 perse (3 punti partita) Turno 3: 2 perse (0 punti partita) Turno 4: 1 vinta e 2 perse (3 punti partita)	9	11	$9/(3*11) = 0,27$, quindi diventa 0,33

Percentuale di Incontri Vinti dagli Avversari (Opponents' match-win)

La Percentuale di Incontri Vinti dagli Avversari di un giocatore è la media delle Percentuali di Incontri Vinti di ognuno degli avversari che il giocatore ha incontrato (i turni in cui il giocatore ha ricevuto un bye vengono ignorati). Usare la definizione di Percentuale di Incontri Vinti data sopra per calcolare la Percentuale di Incontri Vinti di ogni singolo avversario.

Esempi:

- I risultati di un giocatore in un torneo da otto turni sono 6–2–0. I risultati dei suoi avversari sono: 4–4–0, 7–1–0, 1–3–1, 3–3–1, 6–2–0, 5–2–1, 4–3–1 e 6–1–1, quindi la sua Percentuale di Incontri Vinti dagli Avversari è:

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

Trasformando la formula in valori decimali si ottiene

$$\frac{0.50 + 0.88 + 0.33 \text{ (raised from 0.27)} + 0.48 + 0.75 + 0.67 + 0.54 + 0.79}{8}$$

Sommando le percentuali individuali si ottiene

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

La Percentuale di Incontri Vinti dagli Avversari di questo giocatore è 0.62.

- I risultati di un altro giocatore dello stesso torneo sono 6–2–0. I risultati dei suoi avversari sono: bye, 7–1–0, 1–3–1, 3–3–1, 6–2–0, 5–2–1, 4–3–1 e 6–1–1, quindi la sua Percentuale di Incontri Vinti dagli Avversari è:

$$\frac{0.88 + 0.33 \text{ (raised from 0.27)} + 0.48 + 0.75 + 0.67 + 0.54 + 0.79}{7}$$

Sommando le percentuali individuali si ottiene

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

La Percentuale di Incontri Vinti dagli Avversari di questo giocatore è 0.63.

Percentuale di Partite Vinte dagli Avversari (Opponents' game-win)

Simile alla Percentuale di Incontri Vinti dagli Avversari, la Percentuale di Partite Vinte dagli Avversari di un giocatore è la media delle Percentuali di Partite Vinte di ognuno degli avversari che il giocatore ha incontrato. Anche in questo caso, ogni avversario fornisce una percentuale minima di 0,33.

Bye

Quando un giocatore riceve un bye per un turno, si considera che abbia vinto l'incontro 2–0.

Quindi, quel giocatore ottiene 3 Punti Incontro e 6 Punti Partita. I bye di un giocatore vengono ignorati quando si calcolano le Percentuali di Incontri Vinti e di Partite Vinte per i suoi avversari.

Appendice D – Mix di Buste Raccomandato per i Tornei Limited

Nota: i seguenti mix di buste sono obbligatori per i tornei Premier.

Per *Fedeltà di Ravnica*, il mix di buste raccomandato per i tornei Limited è (dal 25 Gennaio 2019 al 2 Maggio 2019):

- Sealed Deck Individuale – 6 *Fedeltà di Ravnica* (per giocatore)
- Booster Draft Individuale oppure Rochester Draft a Squadre – 3 *Fedeltà di Ravnica* (per giocatore)
- Sealed a Squadre da Tre persone – 12 *Fedeltà di Ravnica* (per squadra)
- Sealed Deck Two-Headed Giant – 8 *Fedeltà di Ravnica* (per squadra)
- Booster Draft Two-Headed Giant – 6 *Fedeltà di Ravnica* (per squadra)

Per *La Guerra della Scintilla*, il mix di buste raccomandato per i tornei Limited è (dal 3 Maggio 2019):

- Sealed Deck Individuale – 6 *La Guerra della Scintilla* (per giocatore)
- Booster Draft Individuale oppure Rochester Draft a Squadre – 3 *La Guerra della Scintilla* (per giocatore)
- Sealed a Squadre da Tre persone – 12 *La Guerra della Scintilla* (per squadra)
- Sealed Deck Two-Headed Giant – 8 *La Guerra della Scintilla* (per squadra)
- Booster Draft Two-Headed Giant – 6 *La Guerra della Scintilla* (per squadra)

Per *Orizzonti di Modern*, il mix di buste raccomandato per i tornei Limited è (dal 14 Giugno 2019):

- Sealed Deck Individuale – 6 *Orizzonti di Modern* (per giocatore)
- Booster Draft Individuale oppure Rochester Draft a Squadre – 3 *Orizzonti di Modern* (per giocatore)
- Sealed a Squadre da Tre persone – 12 *Orizzonti di Modern* (per squadra)
- Sealed Deck Two-Headed Giant – 8 *Orizzonti di Modern* (per squadra)
- Booster Draft Two-Headed Giant – 6 *Orizzonti di Modern* (per squadra)

Appendice E – Numero Raccomandato di Turni di Svizzera nei Tornei

Per i tornei Premier (come i **Magic** Tabletop Mythic Qualifiers) è obbligatorio il seguente numero di turni di Svizzera. A discrezione dell'Organizzatore, questa tabella può essere utilizzata anche per i tornei non-Premier.

I Grand Prix Trial e i **Magic** Tabletop Mythic Qualifier che vengono tenuti ai MagicFest hanno una struttura speciale. Per informazioni sulla struttura di questi tornei, consultare il fact sheet del MagicFest in cui vengono tenuti.

Giocatori (Squadre)	Turni	Taglio per Playoff
4 (solo a squadre/2HG)	2 a eliminazione diretta (senza Svizzera)	Nessuno (a eliminazione diretta)
5-8	3 a eliminazione diretta (senza Svizzera)	Nessuno (a eliminazione diretta)
9-16	4 (Se Limited con playoff Booster Draft) 5 (Tutti gli altri formati)	Top 8 (Se Limited con playoff Booster Draft) Top 4 (Tutti gli altri formati)
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

Per i tornei a squadre, considerare il numero delle squadre invece del numero di giocatori.

Nell'utilizzare la tabella sopra indicata va tenuto in considerazione che, nei tornei in cui viene utilizzato il sistema dei bye, ogni giocatore con 1 bye dovrà essere conteggiato come 2 giocatori, ogni giocatore con 2 bye dovrà essere conteggiato come 4 giocatori e ogni giocatore con 3 bye dovrà essere conteggiato come 8 giocatori.

Appendice F – Livello di Applicazione delle Regole per alcuni Tornei

La tabella seguente indica il Livello di Applicazione delle Regole appropriato per vari tornei:

Torneo	Livello di Applicazione delle Regole
Eternal Weekend	Agonistico/Competitive
Friday Night Magic	Amatoriale/Regular
Grand Prix Day 1	Agonistico/Competitive
Grand Prix Day 2*	Professionistico/Professional
Grand Prix Trial	Agonistico/Competitive
Draft Weekend	Amatoriale/Regular
Prerelease	Amatoriale/Regular
Magic Tabletop Mythic Championship	Professionistico/Professional
Magic Tabletop Mythic Qualifier	Agonistico/Competitive
Standard Showdown	Amatoriale/Regular
World Championship	Professionistico/Professional

*Inclusa qualsiasi porzione di torneo successiva al taglio per il day 2, ma che si svolge nel day 1.

Tutti i marchi sono di proprietà di Wizards of the Coast LLC negli U.S.A. e nelle altre nazioni. ©2019 Wizards

Ultimo aggiornamento Wizards: 3 Maggio 2019

Ultimo aggiornamento traduzione italiana: Maggio 2019

Traduzione a cura di Sandro Manfredini L2 e Andrea Sciarrotta L2

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