

MAGIC: THE GATHERING® TOURNAMENT RULES

Applicable au 12 juillet 2019

Introduction	5
1. Fondamentaux des tournois	6
1.1 Types de tournois	7
1.2 Publication d'informations sur les tournois	7
1.3 Rôles de tournoi	7
1.4 Éligibilité à la participation	7
1.5 Numéros DCI	9
1.6 Organisateur du tournoi	9
1.7 Head-Judge	9
1.8 Arbitres de salle	10
1.9 Scorekeeper	10
1.10 Joueurs	10
1.11 Spectateurs	12
1.12 Niveaux d'Application des Règles	12
2. Fonctionnement des tournois	14
2.1 Structure d'un match	14
2.2 Règle du « commencer ou piocher »	14
2.3 Procédure de préparation de la partie	14
2.4 Concéder ou faire égalité intentionnelle pour une partie ou un match	15
2.5 Procédure de fin de match	15
2.6 Extension de temps	15
2.7 Listage du deck	16
2.8 Deck-checks	16
2.9 Appels au Head-Judge	16
2.10 Dropper d'un tournoi	16
2.11 Prise de notes	17

2.12 Appareils électroniques	17
2.13 Événements filmés	18
3. Règles de tournoi	19
3.1 Départages	19
3.2 Catégories de format et de classement	19
3.3 Cartes autorisées	19
3.4 Cartes de remplacement (proxy)	20
3.5 Cartes check-list	21
3.6 Identification et interprétation des cartes	21
3.7 Nouvelles extensions	21
3.8 Marqueurs de jeu	22
3.9 Mélange des cartes	22
3.10 Pochettes	22
3.11 Cartes marquées	23
3.12 Informations cachées	23
3.13 Cartes engagées/inversées	23
3.14 Ordre du cimetière	23
3.15 Réserve	23
4. Communication	25
4.1 Communication entre les joueurs	25
4.2 Raccourcis de tournoi	26
4.3 Jeu dans le mauvais ordre	27
4.4 Boucles	28
4.5 Capacités déclenchées	29
4.6 Communication en Troll à deux têtes/en équipe	29
4.7 Agencement du jeu	29
4.8 Revenir sur une décision	30
5. Violations des règles de tournoi	31
5.1 Triche	31

5.2 Corruption	31
5.3 Paris	31
5.4 Conduite antisportive	31
5.5 Jeu lent	32
5.6 Assistance extérieure	32
6. Règles de tournoi en Construit	33
6.1 Limitations sur la construction de decks	33
6.2 Légalité des cartes	33
6.3 Decks construits au format Standard	33
6.4 Decks construits au format Modern	34
6.5 Decks construits au format Vintage	35
6.6 Decks construits au format Legacy	36
7. Règles de tournoi en Limité	37
7.1 Limitations sur la construction de decks	38
7.2 Cartes utilisables dans un tournoi en Limité	38
7.3 Construction continue	39
7.4 Anomalies dans le produit	39
7.5 Listage des paquets scellés	39
7.6 Pods de draft	39
7.7 Procédures de draft	39
8. Règles de tournoi par équipes	40
8.1 Nom de l'équipe	40
8.2 Composition de l'équipe et identification	40
8.3 Règles de communication à l'intérieur de l'équipe	41
8.4 Règle de construction unifiée de deck	41
8.5 Tournois en Rochester par équipes	41
8.6 Tournois en paquet scellé par équipes	42
9. Règles de tournoi en Troll à deux têtes	43
9.1 Structure du match	44

9.2 Règles de communication	44
9.3 Règle du « commencer ou piocher »	44
9.4 Procédure de préparation de la partie	44
9.5 Decks en Construit en Troll à deux têtes	44
9.6 Règles de tournoi en Limité en Troll à deux têtes	44
9.7 Tournois en draft en Troll à deux têtes	45
10. Règles d'homologation	45
10.1 Nombre minimum de participants	46
10.2 Nombre de rondes	46
10.3 Tournois sur invitation	46
10.4 Algorithme d'appariement	46
Annexe A – Changements par rapport aux versions précédentes	48
Annexe B – Limites de temps	49
Annexe C – Explication des départages	52
Annexe D – Produit recommandé pour les tournois en Limité	56
Annexe E – Nombre de rondes recommandé dans les tournois en rondes suisses	58
Annexe F – Niveau d'Application des Règles des tournois	58

Introduction

La DCI est une organisation mondiale dédiée au jeu organisé. Elle publie, applique et développe les règles et usages, utilisant les buts et la philosophie définis dans ce document, dans le **Guide des procédures et infractions de Magic (IPG)** et dans **Arbitrer en jeu convivial (JAR)**. Elle révisé constamment ces règles et usages pour s'assurer que ses buts soient atteints.

Il existe deux types de tournois homologués de **Magic** : classés et amicaux. Pendant les tournois classés, chaque victoire, match nul ou bye rapporte des points Planeswalker aux joueurs. Les tournois amicaux n'offrent qu'un seul point Planeswalker pour la participation.

Le but de ce document est de fournir l'infrastructure à utiliser pour organiser des tournois de **Magic: The Gathering** (« **Magic** ») en définissant les règles appropriées, les responsabilités, et les procédures à suivre dans tous les tournois de **Magic** homologués par la DCI.

Les tournois homologués par la DCI doivent être organisés de manière cohérente quelle que soit leur localisation. Cela assure un traitement équitable de tous les joueurs dans les différentes régions et facilite leur transition vers les tournois internationaux.

Tous les joueurs sont traités équitablement et partagent les responsabilités en accord avec le Niveau d'Application des Règles (REL) de l'événement. Les joueurs et les officiels de tournoi doivent coopérer pour atteindre le but commun qu'est le bon déroulement d'un tournoi homologué par la DCI. Les joueurs et les officiels de tournoi doivent se traiter mutuellement de façon juste et respectueuse, en suivant aussi bien les règles que l'esprit dans lequel ces règles ont été créées. Ils se doivent de suivre les règles de tournoi de **Magic** les plus récentes ainsi que les règles complètes de **Magic: The Gathering**. Les spectateurs ont leurs propres responsabilités. Les personnes ne respectant pas les règles de la DCI sont sujettes aux pénalités définies dans le document pertinent vis-à-vis du Niveau d'Application des Règles du tournoi.

Les informations dans ce document peuvent contredire (ou avoir des informations non définies dans) les règles complètes. Dans ce cas, ce document fait foi.

Certaines directives officielles de tournoi, hébergées sur le site web de Wizards of the Coast, peuvent définir des usages et procédures alternatifs ou supplémentaires. Si une contradiction existe entre ce document et la directive officielle de tournoi hébergée sur le site web de Wizards of the Coast, l'information de la directive fait foi.

Wizards of the Coast se réserve le droit de modifier ces règles, ainsi que le droit d'interpréter, modifier, clarifier ou d'émettre des changements officiels à ces règles sans préavis.

Les mises à jour de ce document pour l'année 2019 auront lieu chaque lundi suivant une Avant-Première. Il se peut que ce document soit également mis à jour à des dates supplémentaires, afin de mettre à jour les cartes légales dans chaque format contenu dans ce document. Ces dates seront annoncées au moins 4 semaines avant l'application de ces changements. D'autres modifications qui n'impliquent pas la légalité des cartes peuvent également avoir lieu à d'autres dates que celles annoncées ci-dessous, mais sans annonce préalables.

La version la plus récente de ce document est disponible sur <http://wpn.wizards.com/document/magic-gathering-tournament-rules> pour la version anglaise et <http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/?lang=fr> pour la version française. La version anglaise est la seule version officielle et doit être utilisée en cas de désaccord.

1. Fondamentaux des tournois

1.1 Types de tournois

Les tournois homologués compétitifs sont divisés en deux types : les événements de type Premier Event et les événements de type non-Premier Event. Les tournois de type Premier Event sont organisés par Wizards of the Coast ou un organisateur de tournoi sélectionné. Ils ont des noms et des caractéristiques uniques. Les événements non-Premier Event sont les tournois qui ne sont pas explicitement des tournois Premier Event.

Il y a deux types principaux de formats de tournois, le Limité et le Construit, chacun ayant ses règles spécifiques. Dans les tournois en format Limité, tout le produit pour jouer est distribué durant le tournoi. Dans les tournois en Construit, les joueurs préparent leur deck avant le tournoi et participent en utilisant ce deck. Certains Premier Events peuvent avoir plusieurs formats différents dans le même tournoi.

1.2 Publication d'informations sur les tournois

Wizards of the Coast se réserve le droit de publier des informations sur les tournois homologués par la DCI à n'importe quel moment, y compris pendant le tournoi. Ces informations peuvent inclure, entre autres, le contenu du deck d'un ou plusieurs joueurs, la description de stratégies ou de séquences de jeu, des transcriptions et des vidéos. Les organisateurs de tournois ont également le droit de publier cette information une fois le tournoi terminé.

Wizards of the Coast se réserve le droit de publier des informations sur les pénalités et les suspensions des joueurs.

1.3 Rôles de tournoi

Les rôles suivants sont définis dans le cadre d'un tournoi :

- Organisateur de tournoi
- Head-Judge
- Arbitre de salle
- Scorekeeper
- Joueur
- Spectateur

Les personnes incarnant les quatre premiers rôles ci-dessus sont considérées comme étant les officiels de tournoi. Le Head-Judge et les arbitres de salle sont considérés comme étant arbitres. Une personne peut cumuler n'importe quel nombre de ces rôles officiels. Les personnes n'officiant pas comme arbitres dans un tournoi sont des spectateurs dans n'importe quel match qu'ils ne sont pas en train de jouer. Les journalistes sont aussi considérés comme des spectateurs.

1.4 Éligibilité à la participation

Tout le monde a la possibilité de participer comme joueur dans un tournoi classé homologué par la DCI, sauf :

- Les personnes actuellement suspendues par la DCI. La liste des joueurs actuellement suspendus par la DCI est accessible à l'adresse suivante : <http://www.wizards.com/default.asp?x=dc/suspended>. Les personnes actuellement suspendues par la DCI ne peuvent pas non plus faire partie des officiels de tournoi.
- Toute autre personne spécifiquement interdite de tournoi par la DCI ou la politique de Wizards of the Coast (cette décision étant à la seule discrétion de Wizards of the Coast).
- Toute personne âgée de treize (13) ans ou moins et n'ayant pas la permission de leur parent ou tuteur.
- Toute personne interdite d'entrée par les lois fédérales, de l'État ou locales, les règles de l'organisateur du tournoi ou l'équipe interne du local utilisé.
- L'organisateur du tournoi peut choisir d'imposer une limite d'âge pour tout tournoi convivial qu'il organise. Il doit indiquer clairement cette limite sur toute promotion liée à l'événement (Dans la boutique, dans la description présente sur l'Event Locator ainsi que sur toute autre publication liée à l'événement).

Tout le monde est éligible à participer comme officiel de tournoi d'un tournoi homologué par la DCI (organisateur de tournoi, Head-Judge, arbitre de salle, scorekeeper), sauf :

- Les personnes actuellement suspendues par la DCI.
- Toute personne jouant ou ayant joué dans le tournoi, à moins que le tournoi n'autorise explicitement les officiels de tournoi à jouer tout en exerçant leur fonction d'officiel de tournoi.

Les officiels de tournoi peuvent jouer un tournoi classé homologué par la DCI dans lequel ils font partie du staff si (et seulement si) le tournoi rentre dans une de ces catégories :

- Friday Night **Magic**.
- Avant-Première.
- Standard Showdown.
- **Draft**Weekend.
- Tout autre tournoi **Magic** qui n'est pas un Premier Event.
- Tournois pour lesquels la directive de tournoi officielle de Wizards of the Coast autorise les officiels de tournoi du tournoi à jouer.

Si un ou plusieurs officiels de tournoi jouent dans le tournoi, celui-ci doit être en Niveau d'Application des Règles Convivial. Si des officiels de tournoi jouent dans leur tournoi, et si ce tournoi n'entre pas dans une des catégories listées ci-dessus, celui-ci sera automatiquement invalidé. Les officiels de tournoi sont tenus de gérer les tournois de manière impartiale, sans tenir compte de leurs intérêts personnels.

Les propriétaires d'un organisme qui gère des Premier Events ne sont pas autorisés à jouer lors de ces tournois, même si le propriétaire n'est pas enregistré comme officiel de tournoi – organisateur, arbitre et/ou scorekeeper – pour ce tournoi.

Les Premier Event incluent les tournois suivants : **Magic: The Gathering** World Championship, **Magic** Tabletop Mythic Championship, **Magic** Tabletop Mythic Qualifiers, Grand Prix, Grand Prix Trials, WPN Premium Tournaments, et WPN Premium Qualifiers

Certains événements ont des critères additionnels concernant l'éligibilité des joueurs et des officiels de tournoi (par exemple, les tournois sur invitation, comme les **Magic** Tabletop Mythic Championship).

La Premier Event Invitation Policy définit des règles d'éligibilité spécifiques à certains types de Premier Events seulement sur invitation (par exemple pour les **Magic** Tabletop Mythic Championship).

Les personnes ayant des questions concernant leur éligibilité à un tournoi peuvent contacter le responsable de la politique de la DCI (esport@wizards.com).

1.5 Numéros DCI

Les participants au tournoi doivent fournir leur numéro DCI au scorekeeper pendant l'inscription au tournoi. Les joueurs sans numéro DCI doivent en obtenir un sur <https://accounts.wizards.com/> avant de participer au tournoi. Si un joueur n'obtient pas de numéro DCI avant le tournoi, l'organisateur du tournoi peut en fournir un. Les joueurs n'ont droit qu'à un seul numéro DCI, et les joueurs possédant plusieurs numéros DCI doivent contacter Wizards of the Coast pour fusionner les informations de leurs multiples numéros DCI. Des résultats de match contenant des numéros temporaires, des noms de joueurs temporaires, ou toute autre marque substitutive ne devraient pas être transmis à la DCI.

1.6 Organisateur du tournoi

L'organisateur du tournoi est le responsable logistique de celui-ci. Il doit :

- Obtenir un numéro d'homologation de la DCI.
- Fournir un lieu pour l'événement subvenant aux besoins attendus du tournoi.
- Promouvoir le tournoi à l'avance.
- Réunir un staff approprié.
- Fournir tout le matériel nécessaire au déroulement du tournoi (par exemple, le produit pour un tournoi en Limité).
- Rendre compte des résultats du tournoi à la DCI.
- Conserver les feuilles de résultats des matchs de chaque tournoi pendant une période de 6 mois (elles font foi en cas de contestations).

1.7 Head-Judge

Les tournois homologués nécessitent la présence physique d'un Head-Judge durant le jeu pour régler les conflits, interpréter les règles et prendre d'autres décisions officielles. Le Head-Judge est l'autorité finale sur n'importe quel tournoi homologué par la DCI et tous les participants doivent suivre ses interprétations. Bien que ce soit recommandé, il n'est pas obligatoire que le Head-Judge soit un arbitre certifié.

Les responsabilités du Head-Judge incluent :

- Toute action nécessaire pour s'assurer que les violations des règles du jeu ou de tournoi, qu'il les remarque ou qu'elles soient portées à son attention, soient gérées correctement.
- L'émission d'un ruling final en cas d'appel, modifiant éventuellement le ruling précédent d'un arbitre de salle.
- La coordination et la délégation des tâches aux arbitres de salle selon les besoins.

Si nécessaire, le Head-Judge peut temporairement transférer sa charge à un autre arbitre s'il est incapable de les remplir pendant une période donnée. Dans certaines circonstances exceptionnelles où l'intégrité du tournoi pourrait être compromise, l'organisateur du tournoi peut décider de remplacer le Head-Judge.

Certains Premier Events ont plusieurs Head-Judges et/ou un Head-Judge différent pour les différentes parties de l'événement. Tous les Head-Judges partagent les mêmes responsabilités et ont la même autorité tant qu'ils officient comme Head-Judges.

1.8 Arbitres de salle

Les arbitres de salle sont disponibles pour répondre aux questions des joueurs et des spectateurs, gérer des situations jeu illégales et répondre aux requêtes raisonnables. Il n'est pas obligatoire qu'ils soient certifiés DCI.

Les arbitres ne doivent généralement pas aider les joueurs à déterminer l'état du jeu mais peuvent répondre aux questions à propos des règles, des interactions entre les cartes ou fournir le texte Oracle des cartes au besoin. En Niveau d'Application des Règles Convivial, l'arbitre peut aider un joueur à comprendre l'état du jeu dans un souci d'éducation. Si un joueur désire poser une question à l'écart de la table, la requête sera généralement acceptée. Les joueurs ne peuvent pas demander un arbitre particulier pour leur répondre mais peuvent demander qu'un officiel de tournoi les aide pour toute traduction. Cette requête est acceptée à la discrétion de l'arbitre originellement appelé à la table.

Les arbitres n'interviennent pas dans une partie pour empêcher des actions illégales mais interviennent aussitôt qu'une règle a été enfreinte ou pour empêcher qu'une situation n'empire.

1.9 Scorekeeper

Le scorekeeper assure la génération correcte des appariements et tout autre enregistrement au long du tournoi. Les responsabilités du scorekeeper incluent :

- La génération d'appariements corrects à chaque ronde et la saisie correcte des résultats des matchs.
- La génération du classement à afficher avant et après la dernière ronde suisse. Celui des autres rondes peut aussi être affiché à la discrétion du Head-Judge.
- La résolution de tout problème de tenue de score qui pourrait se produire, en accord avec le Head-Judge.
- La présence de toute information nécessaire dans le rapport du tournoi soumis à la DCI.

Le Head-Judge est l'autorité finale déterminant les actions correctives à effectuer en cas d'erreur dans la tenue des scores.

1.10 Joueurs

Les joueurs doivent :

- Se comporter de manière respectueuse envers les officiels de tournoi, les autres participants et les spectateurs et s'abstenir d'avoir une conduite antisportive.
- Maintenir un état de jeu clair et légal.
- Se tenir aux contraintes de temps annoncées.
- Signaler toute infraction aux règles de jeu ou de tournoi qu'ils remarqueraient dans leur match.
- Signaler à un arbitre toute divergence dans leur historique de matchs.
- Informer la DCI en cas de divergence dans leur historique de matchs, dans leur classement ou dans leurs points Planeswalker aussitôt qu'ils s'en rendent compte. Si un joueur pense qu'il y a une anomalie dans son historique de match, dans son classement ou dans ses points Planeswalker, il est invité à se référer à la politique d'appel des événements **Magic: The Gathering**, disponible à l'adresse <http://wpn.wizards.com/document/magic-event-appeals-policy>.
- N'avoir qu'un seul et unique numéro de membre DCI. Les personnes possédant plus d'un numéro doivent contacter le service consommateurs de Wizards of the Coast à l'adresse <http://wpn.wizards.com/customerservice> pour que leurs numéros soient fusionnés.
- Éviter de s'inscrire à un tournoi auquel la politique de la DCI ne leur permet pas de participer.
- Connaître les règles contenues dans ce document.
- Être physiquement présent lors du tournoi. Les joueurs ne sont pas autorisés à s'inscrire à un tournoi dans le seul but de récupérer les points Planeswalker de participation.

Un joueur doit posséder les choses suivantes afin de pouvoir participer à un tournoi :

- Un moyen physique, visible et fiable pour suivre et enregistrer les informations de jeu (jetons, compteurs, stylo et papier, etc.)
- Un numéro de membre DCI valide enregistré à son nom. Les nouveaux joueurs peuvent s'inscrire comme membres de la DCI en s'inscrivant à un tournoi.
- Tout matériel nécessaire requis pour un format de tournoi spécifique, comme un deck et/ou une liste de deck pour les tournois en construit.

Les joueurs restent responsables de leurs actions même si un arbitre leur fournit une aide supplémentaire.

Les individus membres d'une équipe sont considérés comme joueurs et sont responsables au même titre pour les différentes procédures de tournois requises, comme remplir correctement leur feuille de match. Les joueurs sont seulement responsables de leurs propres matchs et non des matchs joués par leurs coéquipiers, mais on attend d'eux qu'ils pointent les violations de règles du jeu qu'ils observent dans les matchs de leurs coéquipiers.

Les joueurs qui ne respectent pas leurs responsabilités peuvent être sujets à des pénalités et à une enquête de la DCI. Wizards of the Coast et la DCI se réservent le droit de suspendre ou de révoquer l'adhésion d'un membre sans notification préalable pour toute raison qui paraîtrait nécessaire.

1.11 Spectateurs

Toute personne physiquement présente sur le lieu du tournoi et ne faisant pas partie d'une des catégories ci-dessus est un spectateur. Les spectateurs doivent rester silencieux et passifs durant les matchs et les autres parties officielles d'un tournoi durant lesquelles les joueurs doivent aussi rester silencieux. Si un spectateur pense avoir observé une violation des règles de jeu ou de tournoi, il est encouragé à le signaler au plus tôt à un arbitre. En Niveau d'Application des Règles Convivial et Compétitif, les spectateurs sont autorisés à demander aux joueurs de faire une pause pendant leur match le temps qu'ils alertent un arbitre. En Niveau d'Application des Règles Professionnel, les spectateurs qui ne font pas partie l'équipe officielle de reportage ne doivent pas directement intervenir dans un match.

Les joueurs peuvent demander qu'un spectateur n'observe pas leur match. De telles requêtes doivent être faites via un arbitre. Les officiels de tournoi peuvent aussi demander à un spectateur de ne pas observer un ou des matchs.

1.12 Niveaux d'Application des Règles

Le Niveau d'Application des Règles (ou REL pour Rules Enforcement Level) permet d'indiquer aux joueurs et aux arbitres ce qu'ils sont en droit d'attendre du tournoi, en termes de sévérité dans l'application des règles et de technicité requise dans le jeu. Il indique également quelles procédures doivent être utilisées.

Le Niveau d'Application des Règles d'un tournoi est généralement le reflet des lots qui y sont distribués et de la distance qu'on estime qu'un joueur va parcourir pour s'y rendre.

Le Niveau d'Application des Règles qui correspond à chaque type de tournoi se trouve dans le tableau fourni en annexe F.

Regular (Convivial)

Les tournois conviviaux mettent l'accent sur les aspects divertissants et sociaux plutôt que sur la compétition. La plupart des tournois se jouent à ce niveau, sauf si des lots conséquents ou des invitations à jouer d'autres événements sont en jeu. Les joueurs sont censés connaître la plupart des règles du jeu, peuvent avoir entendu parler des règlements et de ce qui est « vraiment mal, » mais jouent pourtant comme ils le feraient chez eux. Les joueurs sont toujours tenus de respecter les règles du jeu mais la priorité est donnée à l'éducation et au fair-play plutôt qu'à la technicité du jeu. Le document Arbitrer en jeu convivial (Judging at Regular REL) couvre la façon dont doivent être traitées les infractions lors de ces tournois ; il se trouve ici : <https://blogs.magicjudges.org/translatedrules/?lang=fr>.

Competitive (Compétitif)

Les tournois compétitifs sont généralement les tournois offrant de l'argent ou des invitations à des tournois professionnels. Les joueurs sont tenus de connaître les règles du jeu, même si une parfaite connaissance n'est pas requise, et d'être familiers avec les règlements et procédures de tournoi. Néanmoins, les erreurs qui ne sont pas intentionnelles ne sont pas punies sévèrement. Ces tournois visent à protéger les intérêts de tous les joueurs en assurant une intégrité maximale au tournoi, tout en tenant compte du fait que tous les joueurs ne connaissent pas parfaitement la structure, les procédures et les règles des tournois professionnels. Le document **Guide des procédures et infractions de Magic (IPG)** couvre la façon dont doivent être traitées les infractions lors de ces tournois ; il se trouve ici : <http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/?lang=fr>.

Professional (Professionnel)

Les tournois professionnels mettent en jeu d'importantes sommes d'argent, du prestige et d'autres récompenses qui attirent les joueurs depuis l'autre côté du globe. Les joueurs sont tenus d'avoir une attitude et un niveau de jeu meilleur que dans les tournois compétitifs. Le document **Guide des procédures et infractions de Magic (IPG)** couvre la façon dont doivent être traitées les infractions lors de ces tournois ; il se trouve ici : <http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/?lang=fr>.

2. Fonctionnement des tournois

2.1 Structure d'un match

Un match de **Magic** consiste en une série de parties jouées jusqu'à ce qu'un côté ait gagné un nombre déterminé de parties, généralement deux. Les parties qui se terminent par une égalité ne comptent pas dans cet objectif. Si la ronde se termine avant qu'un joueur ait gagné le nombre requis de parties, le gagnant du match est celui qui a gagné le plus de parties à ce stade. Si les deux joueurs ont un nombre de victoires égales, le résultat est un match nul.

L'organisateur du tournoi peut modifier le nombre de parties requises pour gagner un match pour n'importe quelle portion du tournoi, du moment que ce choix est annoncé avant que le tournoi ne commence. Les résultats des matchs et non les résultats de parties individuelles, sont signalés à la DCI pour les besoins des points Planeswalker.

2.2 Règle du « commencer ou piocher »

Pour la première partie du match, un des deux joueurs, choisi grâce à une méthode aléatoire (jet de dé, lancer de pièce etc.) pendant les rondes suisses, ou, pendant la phase d'élimination directe, le joueur le mieux classé à l'issue des rondes, décide s'il veut jouer en premier ou en deuxième. Ce joueur doit faire ce choix avant de regarder sa main. S'il ne décide rien, il joue en premier. Le joueur qui joue en premier passe l'étape de pioche de son premier tour. Cela est appelé la règle du « commencer ou piocher ».

Après chaque partie dans un match, le perdant de cette partie choisit s'il veut jouer en premier pour la partie suivante. Il peut annoncer son choix après que les joueurs aient sidé. Si la partie précédente s'est terminée par une égalité, le joueur qui a décidé au début de cette partie nulle a le choix de jouer en premier ou non dans la partie suivante.

2.3 Procédure de préparation de la partie

Les étapes suivantes doivent être effectuées dans un laps de temps raisonnable avant que chaque partie ne commence :

1. Si l'utilisation de la réserve est autorisée, les joueurs peuvent retirer des cartes de leur deck principal et ajouter des cartes de leur réserve.
2. Les joueurs mélangent leur deck. Les étapes 1 et 2 peuvent être répétées.
3. Les joueurs présentent leur deck à leur adversaire pour un mélange supplémentaire. Ils présentent également leur réserve à ce moment s'ils en ont une.
4. Le joueur qui a le choix décide s'il va jouer en premier ou en second s'il ne l'a pas déjà fait. (cf. section 2.2)
5. Chaque joueur pioche sept cartes. Ces cartes peuvent optionnellement être distribuées face cachée sur la table.
6. Chaque joueur, dans l'ordre du tour, peut effectuer des mulligans. (Les règles sur les mulligans se trouvent dans les **Règles Complètes de Magic**, règle 103.4). Si un joueur effectue un mulligan, il mélange de nouveau et répète la présentation du deck décrite ci-dessus.

La partie est considérée comme commencée une fois que tous les joueurs ont terminé d'effectuer leurs mulligans. Les procédures de préparation à la partie peuvent être effectuées avant que le décompte officiel du match n'ait commencé.

2.4 Concéder ou faire égalité intentionnelle pour une partie ou un match

Si une partie ou un match n'est pas terminé, les joueurs peuvent concéder ou se mettre d'accord sur une égalité pour la partie ou le match. Un match est considéré comme terminé lorsque la feuille de match a été remplie ou, si les feuilles de match ne sont pas utilisées, lorsqu'un des joueurs quitte la table après avoir terminé de jouer. Jusqu'à cet instant, chaque joueur peut choisir de concéder ou de proposer un match nul. Cependant, si le joueur qui concède a gagné une partie dans ce match, le résultat doit être 2-1. Les matchs nuls intentionnels où aucune partie n'a été disputée doivent toujours être enregistrés comme étant 0-0-3 ou en utilisant le bouton "draw" sur Wizard Event Reporter (WER).

Les joueurs ne peuvent concéder ou se mettre d'accord sur une égalité en contrepartie de quoi que ce soit. Le faire sera considéré comme de la corruption (cf. section 5.2).

Si un joueur refuse de jouer, on considère qu'il concède par défaut son match.

2.5 Procédure de fin de match

Si le temps imparti est atteint avant qu'un gagnant ne soit déterminé, le joueur dont c'est le tour termine son tour, puis cinq tours additionnels sont joués en tout. Ceci signifie généralement qu'un joueur jouera trois tours et l'autre deux mais le fait qu'un joueur prenne des tours supplémentaires peut changer cela. Si le joueur actif a déjà annoncé son intention de passer le tour quand la limite de temps est atteinte, on considère que l'on est déjà dans le tour de l'adversaire.

Les tournois en équipe où plusieurs joueurs jouent ensemble (par exemple le Troll à deux têtes) utilisent trois tours à la place de cinq.

Une nouvelle partie ne doit pas démarrer si la fin du temps imparti a été annoncée.

Si la partie n'est pas terminée à la fin des tours additionnels, la partie est considérée comme une égalité.

Si un arbitre a donné une extension de temps (à cause d'un long ruling, d'un deck-check ou d'une autre raison), la procédure de fin de match ne commence pas avant la fin du temps supplémentaire.

Dans les rondes en élimination directe, les matchs ne peuvent pas se terminer en match nul. Si les deux joueurs ont le même nombre de victoires à l'issue des tours additionnels, le joueur avec le plus haut total de points de vie gagne la partie actuelle. Dans le cas où les deux joueurs ont le même nombre de points de vie (ou sont entre deux parties et ont le même nombre de victoires), la partie ou le match continue avec une action basée sur un état supplémentaire : si un joueur n'a pas le plus haut total de points de vie, il perd la partie. Les équipes de Troll à deux têtes sont considérées comme un unique joueur pour déterminer une équipe gagnante.

2.6 Extension de temps

Si un arbitre stoppe un match pendant plus d'une minute alors que l'horloge de ronde est active, il devrait accorder une extension de temps équivalente pour le match. Si le match a été interrompu pour effectuer un deck-check, les joueurs se voient accorder une extension de temps égale au temps que le deck-check a pris plus trois minutes.

Les Feature matches d'un tournoi qui sont diffusés en ligne reçoivent une extension de temps égale à trois minutes plus le temps écoulé dans la ronde quand les joueurs ont atteint la table. Cela n'est pas obligatoire si les feature matches sont chronométrés indépendamment.

Une pénalité infligée pour Slow Play peut parfois remplacer une extension de temps par un ajout de tours additionnels au match. Ceux-ci sont rajoutés aux tours additionnels accordés lors de la procédure de fin de match.

2.7 Listage du deck

Les joueurs doivent lister leur deck et leur réserve (le cas échéant) en Niveaux d'Application des Règles Compétitif et Professionnel. Le Head-Judge peut demander un listage dans un tournoi en Niveau d'Application des Règles Convivial.

Les listes contiennent la composition initiale de chaque deck et réserve (le cas échéant). Une fois votre liste rendue à un officiel de tournoi, celle-ci ne peut plus être modifiée.

Dans les tournois en format construit, les listes de deck doivent être rendues à un officiel du tournoi avant le début de la ronde 1. Cela vaut aussi pour les joueurs qui bénéficient d'un bye pour cette ronde.

Dans les tournois en format limité, chaque joueur doit rendre sa liste de deck avant le début de la première ronde à laquelle il participe et pour laquelle il ne bénéficie pas d'un bye. Les joueurs ont le droit de demander à voir leur liste de deck entre les matchs. Une telle requête sera honorée si c'est logistiquement possible.

En général, les listes de decks ne sont pas des informations publiques et ne sont pas partagées avec d'autres joueurs durant un tournoi. Lors des tournois en Niveau d'Application des Règles Professionnel (**Magic** Tabletop Mythic Championship, World Championship et Grand Prix), un exemplaire de la liste de deck de leur adversaire est fourni aux joueurs pendant les rondes en élimination directe à la fin du tournoi.

2.8 Deck-checks

Des deck-checks (vérifications de decks) doivent être effectués durant tous les tournois en Niveaux d'Application des Règles Compétitif et Professionnel et le Head-Judge peut également effectuer des deck-checks pendant les tournois en Niveau d'Application des Règles Convivial. Au moins dix pour cent de tous les decks doivent être vérifiés au cours du tournoi. Il ne faut pas effectuer un deck check complet si un joueur a pioché une main et potentiellement pris des décisions de mulligan.

2.9 Appels au Head-Judge

Si un joueur n'est pas d'accord avec le ruling d'un arbitre, il peut faire appel au Head-Judge. Lors de grands tournois Premier Event (comme un Grand Prix ou un **Magic** Tabletop Mythic Championships) et avec accord préalable, le Head-Judge peut désigner des Appeals Judges supplémentaires qui auront autorité pour recevoir des appels. Ils porteront la même tenue que le Head-Judge.

Les joueurs ne peuvent pas faire appel avant qu'un ruling complet ne soit rendu par l'arbitre sollicité en premier. Les rulings rendus par le Head-Judge ou par un Appeal Judge désigné sont finaux.

2.10 Dropper d'un tournoi

Un joueur peut dropper d'un tournoi (le quitter) à tout moment. Si un joueur décide de dropper d'un tournoi avant le début de la première ronde, il est considéré comme n'ayant pas participé au tournoi et n'apparaîtra pas dans le classement final ni ne recevra de points Planeswalker de participation. Un joueur choisissant de dropper d'un tournoi doit informer le scorekeeper par les moyens fournis pour ce tournoi avant que les appariements pour la ronde suivante ne soient générés. S'il veut dropper après que le scorekeeper débute la génération des appariements, il sera apparié pour cette ronde. Si un joueur ne se présente pas à son match, il est automatiquement droppé du tournoi à moins qu'il n'aille voir le scorekeeper. Les joueurs qui droppent fréquemment ou intentionnellement d'un tournoi sans en avertir le scorekeeper peuvent recevoir des sanctions allant jusqu'à une suspension.

Un joueur droppant d'un tournoi en format Limité est propriétaire des cartes qu'il a en sa possession à juste titre à ce moment-là. Cela inclut des boosters non ouverts ou partiellement draftés. Si un joueur droppe d'un tournoi après qu'une sélection ait été faite, comme par exemple le top 8 d'un tournoi Grand Prix, aucun autre joueur ne le remplace. Le joueur le mieux classé parmi ceux qui restent reçoit un bye pour la ronde à la place.

Un joueur qui a droppé d'un tournoi peut revenir y jouer à la discrétion du Head-Judge. Un joueur ne peut pas revenir dans une portion du tournoi qui nécessite une construction de deck si celui-ci n'était pas présent pendant la période de construction. Un joueur ne peut pas revenir dans un tournoi après qu'une sélection ait été faite.

Les joueurs ne sont pas autorisés à dropper d'un tournoi en contrepartie de quoi que ce soit. Le faire est considéré comme de la corruption (cf. section 5.2).

2.11 Prise de notes

Les joueurs sont autorisés à prendre des notes écrites pendant un match et peuvent se référer à ces notes au cours de ce même match. Au début d'un match, chaque feuille de note d'un joueur doit être vide et rester visible tout au long du match. Les joueurs ne sont pas tenus d'expliquer ou de révéler leurs notes aux autres joueurs. Les arbitres peuvent demander à voir les notes d'un joueur et/ou demander à ce joueur d'expliquer ces notes.

Les joueurs ne peuvent pas se référer à d'autres notes extérieures pendant les parties, y compris des notes provenant d'un match antérieur.

Entre les parties, les joueurs peuvent se référer à de courtes notes prises avant le match. Il n'est pas nécessaire qu'ils révèlent ces notes à leurs adversaires. Ces notes doivent être retirées de l'aire de jeu avant le début de la partie suivante. Des quantités excessives de notes (plus d'une feuille ou deux) ne sont pas autorisées et peuvent être pénalisées comme du Slow Play (rythme de jeu trop lent).

L'utilisation d'appareils électroniques pour prendre des notes et s'y référer est permise lors des événements en Niveau d'Application des Règles Convivial (cf. section 2.12).

Les joueurs et les spectateurs (à l'exception de la presse dûment autorisée) ne peuvent pas prendre de notes pendant un draft. Les joueurs n'ont pas le droit de consulter des notes prises à l'avance pendant un draft, le listage d'un pool de cartes ou la construction d'un deck.

Les joueurs peuvent consulter le texte Oracle d'une carte à n'importe quel moment. Ils doivent le faire de manière publique et dans un format qui ne contient aucune autre information stratégique. Consulter une source en ligne, comme gatherer.wizards.com, est autorisé en Niveau d'Application des Règles Convivial, même si celle-ci contient un petit nombre d'informations stratégiques. Si un joueur souhaite consulter un texte Oracle en privé, il doit le demander à un arbitre.

Les modifications artistiques aux cartes qui donnent indirectement des informations stratégiques mineures sont acceptables. Le Head-Judge est l'autorité finale pour décider quelles cartes et quelles notes sont acceptables dans un tournoi.

2.12 Appareils électroniques

En Niveaux d'Application des Règles Compétitif et Professionnel, pendant un draft, la construction des decks et au cours des matchs, les joueurs ne peuvent pas utiliser d'appareils électroniques capables de prendre des notes et de les enregistrer, de communiquer avec d'autres personnes ou d'accéder à Internet, excepté pour répondre à des coups de fil personnels rapides avec la permission de leur adversaire.

En Niveau d'Application des Règles Convivial, les appareils électroniques sont autorisés mais les joueurs ne peuvent pas s'en servir pour accéder à des informations à propos du deck de leur adversaire ou bien contenant des conseils stratégiques significatifs. Les appareils utilisés pendant un match doivent être visibles de tous les joueurs, sauf dans le cas de coup de fil personnel bref. Les joueurs souhaitant consulter de façon privée des informations sur un appareil électronique pendant un match doivent obtenir l'autorisation d'un arbitre.

Le Head-Judge ou l'organisateur d'un tournoi peuvent choisir de limiter plus fortement ou d'interdire l'utilisation d'appareils électroniques pendant les matchs.

2.13 Événements filmés

Certains tournois en Niveau d'Application des Règles Compétitif ou Professionnel utilisent des moyens vidéo pour la diffusion en direct ou la rediffusion des matchs. Les joueurs peuvent refuser d'apparaître sur les vidéos ; cependant les joueurs qui participent aux phases éliminatoires d'événements en Niveau d'Application des Règles Professionnel ne peuvent pas refuser d'apparaître sur les vidéos. Les commentateurs vidéo sont considérés comme des spectateurs dans le cadre du tournoi, mais peuvent parler pendant le match du moment qu'ils ne peuvent pas être entendus par les joueurs couverts. Il est de leur responsabilité de se comporter respectueusement envers tous les participants au tournoi pendant leur couverture.

Les spectateurs sont également autorisés à enregistrer des matchs, du moment qu'ils le font discrètement.

Le Head-Judge d'un tournoi World Championship, ou **Magic** Tabletop Mythic Championship peut, à sa seule discrétion, utiliser la rediffusion en vidéo pour l'aider à prendre une décision pendant un match. La rediffusion en vidéo ne peut pas être utilisée pour prendre une décision lors d'un événement autre qu'un tournoi World Championship, ou **Magic** Tabletop Mythic Championship. Les joueurs ne peuvent pas demander à ce qu'un arbitre consulte une rediffusion en vidéo. La rediffusion en vidéo peut également être employée pour les besoins d'une enquête ultérieurement.

3. Règles de tournoi

3.1 Départages

Les départages suivants sont utilisés pour déterminer le classement d'un joueur dans un tournoi :

1. Points de match
2. Pourcentage de matchs gagnés par les adversaires
3. Pourcentage de parties gagnées
4. Pourcentage de parties gagnées par les adversaires

Les définitions de ces départages se trouvent dans l'annexe C. Seuls certains de ces départages peuvent être utilisés dans les formats où les matchs n'ont qu'une seule partie.

3.2 Catégories de format et de classement

Wizards of the Coast homologue les formats classés suivants pour les tournois individuels, par équipes de trois joueurs et en Troll à deux têtes :

Formats Construits

- Standard
- Modern

Formats Construits Eternal

- Vintage
- Legacy

Formats Limités

- Paquet scellé
- Booster draft (individuel et Troll à 2 têtes uniquement)
- Rochester draft (équipes de 3 personnes uniquement)

Wizards of the Coast entretient les catégories de classement Planeswalker Points suivantes :

- Lifetime (à vie)
- Yearly (annuel)
- Professional (professionnel)

Pour plus d'informations à propos des Planeswalker Points, rendez-vous sur le site des Planeswalker Points à l'adresse suivante : <http://www.wizards.com/Magic/PlaneswalkerPoints>

Un joueur qui a été disqualifié d'un tournoi ne reçoit pas de Planeswalker Points pour celui-ci.

3.3 Cartes autorisées

Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle Carte de Jeu Autorisée d'une extension **Magic: The Gathering**, d'une extension de base, d'une extension spéciale, d'un supplément et d'impressions promotionnelles. Les Cartes de Jeu Autorisées sont des cartes qui, non altérées, remplissent les conditions suivantes :

- La carte est une carte authentique publiée par Wizards of the Coast.
- La carte a un dos standard **Magic**, ou est une carte double face, ou est une carte qui fait partie d'une paire à assimiler.
- La carte n'a pas les coins carrés.
- La carte n'est pas un jeton.
- La carte n'est pas endommagée ou modifiée de façon à être considérée comme marquée.
- La carte est par ailleurs légale pour le tournoi comme le définit son format.

Le Head-Judge d'un tournoi peut créer une carte de remplacement (proxy, cf. section 3.4) pour une carte qui est devenue usée ou endommagée au cours du tournoi. Toute autre carte qui n'est pas une Carte de Jeu Autorisée est interdite sur tous les tournois homologués.

Les joueurs ne peuvent utiliser des cartes de l'extension Alpha que si leur deck est dans des pochettes opaques.

Les cartes à bords argentés ne peuvent être utilisés que dans un événement convivial, et uniquement si le format l'autorise le permet explicitement.

Les joueurs peuvent utiliser des cartes non anglaises et/ou avec des erreurs d'impressions si elles sont légales par ailleurs et s'ils ne s'en servent pas pour gagner un avantage en utilisant un texte ou une image trompeurs. Les cartes promotionnelles officielles textless (sans texte) sont autorisées dans les tournois **Magic** homologués dans lesquelles elles sont par ailleurs légales.

Les modifications artistiques sont acceptables en tournoi homologué, du moment que les modifications ne rendent pas le dessin de la carte méconnaissable, ne contiennent pas de conseil stratégique majeur, ni ne contiennent d'images offensantes. De plus, les modifications artistiques ne peuvent pas cacher ou modifier le coût de mana ou le nom d'une carte.

Le Head-Judge est l'autorité finale déterminant quelles sont les cartes acceptables pour un tournoi. Si un joueur doit remplacer une carte dans son deck et est incapable de trouver une carte de remplacement, ce joueur peut remplacer la carte avec une carte nommée Plaine, Île, Marais, Montagne ou Forêt de son choix. Cela s'applique également aux cartes perdues et à celles qui doivent être remplacées pour que le deck soit légal.

3.4 Cartes de remplacement (proxy)

Une carte de remplacement est utilisée pendant la compétition pour représenter une carte **Magic** ou une carte de checklist qui ne pourrait pas être incluse dans le decks sans que celui-ci ne soit marqué. Pour qu'une carte de remplacement soit issue, la carte qu'elle remplace doit remplir au moins des critères suivants :

- La carte a été accidentellement endommagée ou sévèrement abîmée lors du tournoi en cours (y compris les cartes endommagées ou mal imprimées du produit en Limité). Les cartes de remplacement ne sont pas autorisées comme remplacement de cartes intentionnellement dégradées par leur propriétaire ou dégradées par négligence.
- La carte est une carte foil pour laquelle il n'existe pas de version non-foil.

Les joueurs ne peuvent pas créer leurs propres cartes de remplacement ; elles ne peuvent être créées que par le Head-Judge, qui est le seul à pouvoir prendre cette décision. Quand un arbitre crée une carte de remplacement, elle remplace la carte initiale dans le deck du joueur et doit être marquée comme étant une carte de remplacement de façon claire et visible. La carte initiale est gardée à portée de main pendant le match et, si elle est reconnaissable, remplace la carte de remplacement dans les zones publiques. Une carte de remplacement n'est valide que pour la durée du tournoi au cours duquel elle a été fournie.

3.5 Cartes check-list

Les cartes check-list officielles des blocs *Innistrad* et *Ténèbres sur Innistrad* et de *Magic Origines* sont utilisées pour représenter des cartes double face. Seules les cartes check-list officielles peuvent être utilisées pour représenter des cartes double face dans un deck.

Un joueur doit utiliser des cartes check-list s'il a des cartes double face dans son deck et n'utilise pas des pochettes complètement opaques.

Si un joueur utilise une carte check-list pour représenter une carte double face dans son deck, alors toutes les copies de cette carte double face dans son deck doivent être représentées par des cartes check-list et les copies de cette carte double face dans des zones cachées sont considérées comme non existantes lorsqu'on détermine si le deck est légal ou non.

Chaque carte check-list doit avoir un et un seul élément coché dans la liste.

Une carte check-list est uniquement utilisée lorsque la carte qu'elle représente est dans une zone cachée. La carte représentée par la carte check-list n'est pas une carte de **Magic** jouable tant que la carte de check-list n'a pas été placée dans une zone publique. Il n'est pas autorisé d'utiliser plusieurs cartes check-list pour représenter un seul exemplaire de la carte réelle. Pour chaque carte check-list utilisée, le joueur doit avoir un exemplaire de la carte réelle à disposition, même si elles ne sont pas considérées comme faisant partie de la réserve et ne sont pas présentées à l'adversaire.

3.6 Identification et interprétation des cartes

Une carte est considérée nommée dans le jeu quand un joueur a fourni une description (ce qui peut inclure le nom ou un nom partiel) qui ne peut s'appliquer qu'à une carte. Tout joueur ou arbitre réalisant qu'une description est encore ambiguë doit demander des clarifications sur celle-ci.

Les joueurs ont le droit de demander l'accès au texte officiel d'une carte qu'ils peuvent. Cette demande sera honorée si elle est logistiquement possible. Le texte officiel d'une carte est le texte Oracle correspondant au nom anglais de la carte. Les joueurs ne peuvent pas utiliser d'erreurs ou d'omissions dans l'Oracle pour abuser des règles. Le Head Judge est l'autorité final pour l'interprétation des cartes, et il ou elle peut contredire l'Oracle si une erreur est découverte.

3.7 Nouvelles extensions

Les extensions nouvellement distribuées deviennent légales pour les tournois classés homologués aux dates suivantes :

- *Core Set 2020™*

12 Juillet 2019

Pour les avant-premières officielles et uniquement ces tournois-là, les nouvelles extensions sont légales avant la date officielle de légalité du format. Dans ce cas, tous les changements de règles listés dans les notes de publication de ces extensions seront appliqués sur ces tournois, ainsi que les mises à jour des règles annoncées à l'avance, y compris les explications informelles sur les nouvelles règles et mécaniques de jeu. Les arbitres peuvent appliquer des règles additionnelles s'ils pensent qu'elles seront mises à jour.

Ces dates peuvent être sujettes à changement. Tout changement sera annoncé sur <http://www.magicthegathering.com>.

3.8 Marqueurs de jeu

De petits objets (par exemple des perles de verre) peuvent être utilisés comme marqueurs et placés sur le dessus du cimetière ou de la bibliothèque d'un joueur comme rappel d'un effet de jeu. Ces marqueurs ne peuvent pas masquer le nombre de cartes restant dans cette zone ou obscurcir complètement une carte.

3.9 Mélange des cartes

Les joueurs doivent mélanger leur deck aléatoirement au début de chaque partie et à chaque fois qu'une instruction le demande. Le mélange est défini comme amenant un deck dans un état où aucun joueur ne peut avoir d'informations concernant la position d'aucune carte ou l'ordre d'aucune série de cartes dans le deck. Le mélange en tas, non combiné avec une autre forme de mélange ne peut pas être utilisé plus d'une fois par chaque joueur au début de la partie pour compter les cartes dans le deck.

Une fois le deck mélangé, il doit être présenté à un adversaire. Par cette action, les joueurs annoncent que leur deck est légal et mélangé de façon aléatoire. L'adversaire peut ensuite le mélanger. Les cartes et les pochettes ne doivent pas risquer d'être endommagées durant ce processus. Si un adversaire pense qu'un joueur n'a pas fait un effort suffisant pour mélanger son deck, il doit en informer un arbitre. Les joueurs peuvent demander à ce qu'un arbitre mélange leurs cartes plutôt que l'adversaire ; cette requête sera honorée uniquement à la discrétion de l'arbitre.

Si un joueur a pu voir le recto d'une quelconque carte pendant le mélange, le deck n'est plus considéré comme aléatoire et doit être mélangé à nouveau.

Dans les tournois en Niveaux d'Application des Règles Compétitif et Professionnel, il est demandé aux joueurs de mélanger le deck de leur adversaire après que celui-ci a été mélangé par son propriétaire. Le Head-Judge peut également le demander sur les tournois en Niveau d'Application des Règles Convivial.

3.10 Pochettes

Les joueurs peuvent utiliser des pochettes ou toute autre protection pour les cartes. Si un joueur choisit d'utiliser des pochettes, elles doivent toutes être identiques et toutes les cartes dans le deck doivent être placées de la même façon dans la pochette. Si les pochettes ont des hologrammes ou tout autre marquage similaire, les cartes doivent être insérées dans les pochettes de façon à ce que ces marques n'apparaissent que sur le recto des cartes.

Pendant un match, un joueur peut demander qu'un arbitre inspecte les pochettes d'un adversaire. L'arbitre peut interdire l'utilisation de pochettes s'il pense qu'elles sont usagées, marquées ou sont dans une condition ou d'une conception qui interfère avec le mélange ou le jeu. À des fins d'efficacité, l'arbitre peut choisir de repousser le changement des pochettes à la fin du match.

Les tournois en Niveau d'Application des Règles Compétitif et Professionnel imposent des restrictions supplémentaires sur les pochettes. Les dos hautement réfléchissants ne sont pas autorisés. Les pochettes avec un motif holographique sur tout ou partie de l'avant ou de l'arrière des pochettes ne sont pas autorisées. Les pochettes avec un dessin sur leur dos peuvent être sujettes à un examen plus approfondi, en particulier s'il n'y a pas une frontière nette autour des bords.

Lorsque des pochettes sont utilisées avec des cartes double face, les pochettes doivent être complètement opaques.

Le Head-Judge est l'autorité finale pour décider quelles pochettes sont autorisées.

3.11 Cartes marquées

Les joueurs doivent s'assurer que leurs cartes et/ou leurs pochettes ne sont pas marquées tout au long du tournoi. Une carte ou une pochette est considérée comme marquée si elle porte quelque chose qui rend possible son identification sans en voir son recto. Ceci inclut les éraflures, les décolorations et les pliures.

Si les cartes d'un joueur sont pochettées, les cartes doivent être examinées dans les pochettes pour déterminer si elles sont marquées. Les joueurs doivent faire attention en pochettant leur deck et devraient mélanger leur deck avant de le mettre sous pochette afin de réduire la possibilité que les cartes deviennent marquées selon un modèle logique. Les joueurs doivent aussi garder à l'esprit que les cartes ou les pochettes peuvent devenir usagées et potentiellement marquées à cause du jeu durant le tournoi.

Le Head-Judge est l'autorité pour déterminer si une carte dans le deck d'un joueur est marquée. Les arbitres peuvent demander à un joueur de retirer les pochettes ou de remplacer certaines pochettes immédiatement, ou avant la prochaine ronde.

3.12 Informations cachées

Les informations cachées font référence aux cartes et autres objets que vous n'avez pas le droit de voir d'après les règles du jeu et du format.

Tout au long d'un match, d'un draft et des procédures de préparation à la partie, les joueurs doivent garder leurs cartes au-dessus de la surface de jeu et faire des efforts raisonnables pour empêcher que des informations cachées soient révélées. Néanmoins, les joueurs peuvent choisir de révéler leur main ou toute information cachée qui sont à leur disposition, à moins que ce ne soit spécifiquement prohibé par les règles. Les joueurs ne doivent pas activement tenter de gagner des informations qui leur sont cachées, mais ne sont pas obligés d'informer les adversaires qui révèlent accidentellement des informations cachées.

3.13 Cartes engagées/inversées

Si une carte doit être engagée ou inversée, elle doit être tournée d'approximativement 90 degrés (engagée) ou 180 degrés (inversée), selon ce qui est nécessaire.

3.14 Ordre du cimetière

Dans les formats incluant uniquement des cartes de l'extension l'Épopée d'Urza et postérieures, les joueurs peuvent changer l'ordre de leur cimetière à n'importe quel moment. Un joueur ne peut pas changer l'ordre du cimetière d'un adversaire.

3.15 Réserve

Une réserve est un ensemble de cartes supplémentaires que le joueur peut utiliser pour modifier son deck entre deux parties d'un match. Il peut utiliser ces cartes dans son deck principal dans toutes les parties après la première de chaque match.

Avant le début de chaque partie, chaque joueur doit présenter sa réserve (s'il en a une) face cachée. Les joueurs peuvent compter le nombre de cartes présentes dans la réserve de leurs adversaires à tout moment. Les joueurs ne sont pas dans l'obligation de révéler le nombre de cartes qu'ils ont échangées entre leur deck et leur réserve et ne sont pas obligés d'échanger sur la base du 1 pour 1. Les autres objets (comme des cartes jetons, des cartes double face représentée par une carte check-list dans le deck, etc.) doivent être conservée séparément de la réserve pendant un match.

Chaque joueur peut consulter sa réserve pendant une partie. La réserve doit rester clairement différenciable des autres cartes à chaque instant. Si un joueur A prend le contrôle d'un autre joueur B, le joueur A ne peut

pas regarder la réserve du joueur B, ni obliger celui-ci à accéder à sa réserve.

Le deck et la réserve d'un joueur doivent revenir à leur état d'origine avant la première partie de chaque match.

Les restrictions sur la composition et l'utilisation d'une réserve peuvent être trouvées dans les règles de construction du deck pour chaque format.

Si une pénalité fait qu'un joueur perd la première partie d'un match avant même que cette partie ne commence ou si les joueurs se sont mis d'accord pour que la première partie soit un ex-æquo avant qu'aucune carte ne soit jouée, aucun joueur ne peut utiliser de cartes provenant de sa réserve dans la partie suivante. Si les joueurs recommencent une partie grâce un effet de jeu, la composition de leurs decks doivent rester la même pour la partie recommencée.

Certaines cartes réfèrent à « une carte ou des cartes en dehors de la partie ». En tournoi, ces cartes sont celle dans la réserve du joueur.

4. Communication

4.1 Communication entre les joueurs

La communication entre les joueurs est essentielle au bon déroulement de tout jeu contenant des objets virtuels et des informations cachées. Bien que le bluff puisse être un aspect du jeu, il faut clarifier ce qu'il est ou non acceptable pour les joueurs de dire ou de représenter, afin de pouvoir répondre aux attentes de tous les joueurs, compétitifs ou non, pendant une partie.

Un joueur qui a une meilleure compréhension des options offertes par les règles du jeu, une meilleure conscience des interactions en cours dans la partie, et une meilleure planification tactique doit avoir un avantage. Les joueurs ne sont aucunement dans l'obligation d'aider leur adversaire à jouer. Indépendamment de tout le reste, on attend des joueurs qu'ils traitent leur adversaire avec respect et politesse. Le contraire peut conduire à des pénalités pour conduite antisportive.

Il existe quatre catégories d'information : de statut, libre, dérivée, et privée.

Une information de statut est une information qui doit être annoncée à son changement et qui doit être suivie physiquement par le joueur impacté. La méthode de traçage doit être visible des deux joueurs pendant le match. Une méthode partagée est acceptable tant que tous les joueurs dans le match y ont accès. À un niveau d'application des règles Compétitif ou Professionnel, les méthodes qui peuvent changer facilement accidentellement (comme un dé) ne peuvent pas être utilisées. Les informations de statut sont :

- Les points de vie
- Les marqueurs attachés aux joueurs
- Les effets continus qui n'ont pas d'échéance définie dans la partie et qui s'appliquent aux joueurs, comme Monarch ou l'Agrément de la cité.
- Le mana non dépensé dans la réserve de mana d'un joueur

Une information libre est une information à laquelle tous les joueurs ont accès sans transformation ou omission de la part de leur adversaire. Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas donner une information libre à un adversaire qui l'a demandée, il devrait appeler un arbitre et lui expliquer la situation. Voici la liste des informations libres :

- Les détails des actions actuelles et passées de la partie qui affectent encore l'état du jeu.
- Le nom de tout objet visible.
- Le nombre et le type de tout marqueur qui n'est pas défini comme information de statut.
- L'état (engagé, attaché à un autre permanent, face cachée, etc.) et la zone actuelle de tout objet ou joueur.
- Le score du match en cours.
- L'étape et/ou la phase courante et quel(s) joueur(s) sont actifs.

Une information dérivée est une information à laquelle tous les joueurs ont accès, mais l'adversaire n'est pas obligé d'aider à la déterminer et cette information peut nécessiter des compétences ou des calculs pour la déterminer. Voici la liste des informations dérivées :

- Le nombre d'objets d'un type donné présents dans une zone du jeu, et qui ne sont pas définis comme une information libre.
- Toutes les caractéristiques des objets dans les zones publiques non définies comme informations libres ou de statut.
- Les règles du jeu, la politique des tournois, l'Oracle et toute autre information officielle applicable au tournoi en cours. On considère que les cartes sont imprimées avec leur texte Oracle.

Une information privée est une information à laquelle les joueurs n'ont accès que s'ils sont capables de la déterminer à partir de l'état visuel du jeu ou grâce à leur propre enregistrement des actions précédentes du jeu.

- Toute information qui n'est ni de statut, ni libre, ni dérivée est automatiquement une information privée.

Les règles suivantes gouvernent la communication entre les joueurs :

- Les joueurs doivent annoncer tout changement d'information de statut et doivent le représenter par un moyen physique
- Si un joueur remarque une divergence dans l'annonce ou le traçage d'une information de statut, on attend de lui de le faire remarquer aussitôt.
- Les joueurs doivent répondre à toute question qui leur est posée par un arbitre de façon complète et honnête, quelle que soit l'information demandée. Les joueurs peuvent demander à répondre à l'écart de la table.
- Les joueurs ne peuvent pas représenter des informations libres ou dérivées de façon incorrecte.
- Les joueurs doivent répondre de façon complète et honnête à toute question se référant à des informations libres.
- En Niveau d'Application des Règles Convivial, toutes les informations dérivées sont considérées comme libres.

Les arbitres sont encouragés à aider les joueurs à déterminer les informations libres ou de statut, mais doivent éviter d'aider les joueurs à déterminer les informations dérivées à propos de l'état du jeu.

4.2 Raccourcis de tournoi

Un raccourci de tournoi est une action faite par un joueur pour passer une partie des détails techniques d'une séquence de jeu sans les annoncer explicitement. Les raccourcis de tournoi sont essentiels pour le bon déroulement d'une partie, puisqu'ils permettent aux joueurs de jouer de façon claire sans être empêtrés dans les menus détails des règles. La plupart des raccourcis de tournoi incluent le fait de sauter un ou plusieurs passages de priorités avec l'accord mutuel des joueurs. Si un joueur désire utiliser un nouveau raccourci de tournoi entraînant au moins un passage de priorité, il doit être clair, lors de sa demande, quant à l'état du jeu à la fin de ce raccourci.

Un joueur peut interrompre un raccourci de tournoi en expliquant comment il dévie de celui-ci, ou à quel point pendant celui-ci il désire faire une action. Un joueur peut interrompre un de ses propres raccourcis de cette manière. Un joueur n'est pas autorisé à utiliser un raccourci de tournoi non déclaré précédemment ni à modifier un raccourci en cours d'utilisation sans annoncer la modification dans le but de créer une ambiguïté dans la partie.

Un joueur ne peut pas demander la priorité et ne faire aucune action avec celle-ci. S'il ou si elle décide qu'il ne désire rien faire, la demande est annulée et la priorité est repassée au joueur qui l'avait auparavant.

Pendant la résolution d'un de ses sorts ou capacités, un joueur ne doit pas supposer que son adversaire a utilisé un raccourci. Ils doivent demander confirmation qu'un choix sans impact visuel a été fait.

Certains raccourcis de tournoi conventionnels utilisés dans **Magic** sont détaillés ci-dessous. Ils définissent une communication par défaut. Si un joueur désire dévier de ceux-ci, il doit être explicite à ce propos. Notez que certains de ceux-ci sont des exceptions à la politique ci-dessus en ce qu'ils causent des passages de priorité non explicites.

- Si le joueur actif passe la priorité durant sa première phase principale, on considère que le joueur non-actif agit pendant le début de combat, à moins que cela affecte la façon dont une capacité de début de combat se déclencherait. Puis, après que ces actions se sont résolues ou qu'aucune action n'a eu lieu, le joueur actif reçoit la priorité en début de combat. Les capacités qui se déclenchent en début de combat (même celles qui ciblent) peuvent être annoncées à ce moment.
- Si le joueur actif passe la priorité durant sa seconde phase principale, ou utilise une phrase telle que « Go » ou « À toi » à n'importe quel moment, on considère que le joueur non-actif agit pendant l'étape de fin de tour, à moins que cela affecte la façon dont une capacité de fin de tour se déclencherait. Les capacités déclenchées de fin de tour qui ne ciblent pas se résolvent après que le joueur non-actif passe la priorité.
- À chaque fois qu'un joueur ajoute un objet à la pile, on considère qu'il passe la priorité à moins qu'il n'annonce explicitement qu'il compte la garder.
- Si un joueur ajoute un groupe d'objets à la pile sans explicitement retenir la priorité, on suppose qu'il ajoute les objets unitairement à la pile et qu'il autorise la résolution de chacun avant d'ajouter le suivant. Si un autre joueur désire faire une action à un point au milieu de cette séquence, les actions doivent être rembobinées jusqu'à ce point.
- Si un joueur lance un sort ou active une capacité avec X dans son coût de mana sans préciser la valeur de X, on considère que le joueur utilise tout le mana disponible dans sa réserve à ce moment.
- Si un joueur lance un sort ou active une capacité et annonce pour celui-ci un choix qui n'est normalement pas fait avant la résolution, le joueur doit rester sur son choix à moins qu'un adversaire ne réponde à ce sort ou à cette capacité. Si un adversaire fait une demande concernant les choix fait pendant la résolution, on considère que ce joueur passe la priorité et autorise le sort à se résoudre.
- On considère qu'un joueur a payé tout coût de 0 à moins qu'il ne déclare le contraire.
- Un joueur lançant un sort ou activant une capacité qui cible un objet sur la pile est considéré comme ciblant la cible légale la plus proche du haut de la pile, à moins que ce joueur ne précise autrement.
- On considère qu'un joueur attaque un autre joueur avec ses créatures et non tout planeswalker que ce joueur contrôle à moins que le joueur attaquant ne précise autrement.
- Si un joueur n'applique pas le regard/ ne surveille pas (ou qu'il ne regarde pas la carte du dessus de sa bibliothèque après avoir effectué un mulligan) alors qu'il est censé le faire, on considère qu'il a choisi de laisser les cartes dans le même ordre.
- Dans le format Troll à deux têtes, les créatures attaquantes sont considérées comme ayant assigné leurs blessures de combat au joueur assis directement en face de leur contrôleur, à moins que le contrôleur des créatures ne le précise autrement.

4.3 Jeu dans le mauvais ordre

À cause de la difficulté à représenter précisément une partie de **Magic**, il est acceptable pour un joueur de faire un bloc d'actions qui, bien que techniquement dans un ordre incorrect, arrivent à un état de jeu légal et clairement compréhensible une fois complété.

Toutes les actions faites doivent être légales si elles étaient exécutées dans bon ordre, et tout adversaire peut demander au joueur de faire les actions dans le bon ordre afin de pouvoir répondre au moment approprié (auquel cas les joueurs ne seront pas tenus de continuer une quelconque action en suspens).

Une séquence de jeu dans le mauvais ordre ne doit pas permettre à un joueur de recevoir prématurément des informations susceptibles de modifier des décisions devant être prises par la suite dans cette séquence.

Les joueurs ne peuvent pas essayer d'utiliser les réactions d'un adversaire à une portion d'une séquence de jeu dans le mauvais ordre afin de voir s'ils devraient modifier leurs actions ou en faire d'autres. Les joueurs ne doivent pas non plus utiliser le jeu dans le mauvais ordre afin de tenter de rétroactivement mener à bien une action qu'ils ont raté au moment approprié. En général, toute pause substantielle à la fin d'une série complète d'actions est une indication que toutes les actions ont été faites, que la séquence de jeu est achevée et que la partie a progressé au point approprié à la fin de la séquence de jeu.

Exemples

1. Un joueur se défausse d'une carte pour payer le coût d'entretien d'une Masticore avant de dégager ses terrains.
2. Un joueur résout un Hersage et met la carte dans son cimetière avant de chercher les terrains dans sa bibliothèque.
3. Pendant la résolution de Rectification de l'équilibre, un joueur défausse avant de sacrifier les terrains et les créatures.
4. Un joueur dont deux créatures sont mises dans le cimetière suite aux actions basées sur un état résout la capacité déclenchée de sortie du champ de bataille de l'une avant de mettre l'autre au cimetière.
5. Un joueur déclare un bloqueur, anime un Village arboricole, puis tente de bloquer avec ce Village arboricole.

4.4 Boucles

Une boucle est un raccourci qui implique de détailler une suite d'actions à répéter, puis à exécuter cette suite un nombre défini de fois. Les actions de la boucle doivent être identiques à chaque exécution, et ne peuvent pas inclure d'actions conditionnelles ("Si ça, alors ça").

Si aucun joueur n'est impliqué dans le maintien de la boucle, chaque joueur dans l'ordre du tour choisi un nombre d'itérations après lequel il souhaite intervenir ou choisi de ne jamais intervenir. Si aucun joueur ne souhaite intervenir, la partie se termine en égalité. Autrement, la partie avance du plus petit nombre choisi et le joueur qui a choisi ce nombre reçoit la priorité.

Si un joueur est impliqué dans le maintien de la boucle, il choisit un nombre d'itérations. Puis, dans le sens du tour, les autres joueurs choisissent un nombre d'itérations. La partie avance ensuite du plus petit nombre choisi et le joueur qui a choisi ce nombre reçoit la priorité.

Si deux joueurs ou plus sont impliqués dans le maintien de la boucle, chaque joueur dans l'ordre du tour choisi un nombre d'itérations. La partie avance ensuite du plus petit nombre choisi et le joueur qui a choisi ce nombre reçoit la priorité.

Les boucles peuvent s'étaler sur plusieurs tours si l'état du jeu ne change pas significativement. Notez que piocher une carte, autre que celles utilisées pour entretenir la boucle est un changement significatif. Si deux joueurs ou plus sont impliqués dans le maintien d'une boucle sur plusieurs tours, chaque joueur choisi un nombre d'itérations, ou son intention de continuer indéfiniment. Si tous les joueurs veulent continuer indéfiniment, la partie se termine en égalité. Autrement, la partie avance du plus petit nombre choisi et le joueur qui a choisi ce nombre reçoit la priorité au moment où il arrête d'effectuer une action prolongeant la boucle.

Un joueur intervenant dans une boucle peut spécifier qu'une itération de la boucle est réalisé partiellement, afin de réaliser une action au moment approprié. S'il le fait, la dernière itération ne se déroule que jusqu'au moment choisi.

Les boucles non déterministes (boucles qui se basent sur des arbres de décision, probabilité ou convergence mathématiques) ne peuvent pas être raccourcies. Un joueur tentant de réaliser une boucle non déterministe doit s'arrêter à tout moment où un état de jeu précédent (ou identique en tout point pertinent) est atteint de nouveau. Cela arrive la plupart du temps dans les boucles impliquant un mélange de la bibliothèque.

Certaines boucles sont alimentées par des choix plutôt que des actions. Dans ces cas, les règles ci-dessus peuvent être appliquées, le joueur devant faire un choix différent plutôt qu'interrompre une action. Le jeu avance au point où le joueur fait ce choix. Si le choix implique des informations cachées, un arbitre peut être nécessaire pour valider qu'un choix ne continuant pas la boucle est possible.

L'arbitre est le décideur final sur ce qui constitue une boucle. Un joueur ne peut pas choisir de ne pas raccourcir la boucle, ni de faire des changements non pertinents entre deux itérations pour faire croire qu'il n'y a pas de boucle. Une fois qu'une boucle a été raccourcie, elle ne peut pas être retentée tant que la partie n'a pas évolué de manière significative. Proposer une boucle pour gagner du temps est un Abus de limite de temps.

4.5 Capacités déclenchées

On attend des joueurs qu'ils se rappellent leurs propres capacités déclenchées ; les ignorer volontairement est de la triche. Les joueurs ne sont pas tenus de signaler l'existence de capacités déclenchées qu'ils ne contrôlent pas, mais peuvent le faire s'ils le souhaitent.

Les capacités déclenchées sont considérées oubliées par leur contrôleur une fois qu'il a effectué une action au-delà du moment où la capacité déclenchée aurait eu une conséquence visible sur la partie. Les capacités déclenchées oubliées ne sont pas considérées comme ayant été mises sur la pile. La façon dont les capacités déclenchées oubliées sont gérées est déterminée en fonction du Niveau d'Application des Règles du tournoi.

4.6 Communication en Troll à deux têtes/en équipe

Les membres d'une même équipe peuvent communiquer entre eux, sauf pendant les moments où cela est explicitement interdit par les règles du format. Néanmoins, les membres d'une équipe qui ont l'opportunité d'acquérir une information cachée (par exemple en discutant avec des spectateurs après leur propre match alors que leur équipier joue toujours) n'ont plus le droit de communiquer avec leurs équipiers pour la durée du match.

L'interdiction de prendre des notes écrites pendant les drafts s'applique aussi pour les drafts par équipe.

4.7 Agencement du jeu

Les joueurs jouant leur match à un niveau d'application des règles Compétitif ou Professionnel doivent installer leurs cartes, leurs jetons et leurs autres accessoires sur le champ de bataille en appliquant la disposition suivante :

- Du point de vue du joueur, les objets non-terrains doivent rester plus proches de l'adversaire de ce joueur que les terrains de ce même joueur et aucune carte ne devrait se trouver entre la zone des terrains de ce joueur et le bord de la table le plus proche de lui.
- Les permanents non-créatures dont l'utilisation peut raisonnablement être associée avec soit la zone des terrains soit l'autre zone (ex : un artefact dont la seule capacité est une capacité de mana) peuvent se trouver dans n'importe laquelle des deux zones, sous réserve que la disposition globale reste claire selon l'opinion des officiels du tournoi. Toutefois, les permanents qui sont aussi des créatures (ex : les artefacts quand la Marche des machines est sur le champ de bataille, Charmille dryade ou un Village arboricole qui est actuellement une créature) doivent être placés dans la zone non-terrains. Les joueurs ne peuvent pas utiliser d'autres cartes pour masquer intentionnellement la présence d'un permanent dans n'importe quelle zone du champ de bataille.

- Chaque carte doit rester clairement associée avec tous les permanents qui lui sont attachés. Par exemple, une Aura qui enchante un terrain doit se trouver dans la zone des terrains, en contact avec ce terrain.
- La bibliothèque, le cimetière et les cartes exilées d'un joueur doivent tous rester du côté gauche du champ de bataille ou tous du côté droit, selon la préférence du joueur.
- Le cimetière et les cartes exilées d'un joueur doivent être adjacents à la bibliothèque de ce joueur. On doit pouvoir distinguer chacune de ces trois zones à tout moment.
- Si une carte est exilée par un permanent et que ce permanent indique un moyen d'effectuer des actions supplémentaires avec la carte exilée, la carte doit rester en contact avec ce permanent de telle sorte que leur association soit claire.
- Chaque permanent dégagé doit faire face à son contrôleur. Il est permis que les joueurs engagent puis dégagent une carte un bref instant en tant qu'aide-mémoire.

Les objets physiques utilisés pour représenter des permanents doivent pouvoir clairement représenter tous les statuts de jeu, par exemple si le permanent est engagé ou non. Des pochettes ou dos de cartes similaires à des pochettes ou dos de cartes de n'importe quel joueur ne peuvent pas être utilisés. Le Head Judge est l'autorité finale sur ce qui peut être utilisé ou non pour représenter les permanents.

Les officiels du tournoi peuvent autoriser des exceptions ou des ajouts à ces directives à leur seule discrétion afin de préserver la clarté de la disposition de la partie du côté de chaque joueur. Les joueurs confrontés à des situations exceptionnelles (ex : un joueur qui joue un deck sans aucun terrain ou un deck qui utilise intensément le cimetière) doivent consulter les officiels du tournoi pour déterminer quelles libertés leur seront octroyées le cas échéant.

4.8 Revenir sur une décision

Les joueurs sont supposés réfléchir à leurs options de jeu avant de réaliser une action, et les joueurs ne sont en général pas autorisés à revenir en arrière sur une action qui a été communiquée physiquement ou verbalement à tout adversaire.

Parfois, un joueur va réaliser qu'il a pris une mauvaise décision après avoir fait une action de jeu. Si ce joueur n'a gagné aucune information depuis la réalisation de cette action et veut prendre une décision différente, un arbitre peut autoriser ce changement. Les arbitres doivent apporter une attention particulière au fait que le joueur n'ait pu gagner aucune information suite à l'action. En particulier, les joueurs ne doivent pas essayer d'utiliser la réaction de leur adversaire (ou l'absence de réaction) pour voir s'ils doivent modifier l'action qu'ils ont entreprise. Si l'arbitre ne peut pas s'assurer qu'aucune information n'a été gagnée, il ne doit pas autoriser la modification de la décision.

Un équipier intervenant avant qu'une information n'ait été gagnée est acceptable lorsque l'on considère un retour en arrière.

Exemples

1. Un joueur joue une île, puis avant que quoi que ce soit d'autre ne se produise, dit "Désolé, je veux jouer un Marais."
2. Un joueur dit "Pas de bloc" suivi immédiatement par "Attends, finalement je vais bloquer cette créature."
3. Un joueur dit "Go. Attends, Terrain, Go"

5. Violations des règles de tournoi

5.1 *Triche*

La triche ne sera pas tolérée. Le Head-Judge vérifie toutes les allégations de triche, et s'il pense qu'un joueur a triché, il inflige la pénalité appropriée en se basant sur l'Infraction Procedure Guide ou le document Judging at Regular REL. Toutes les disqualifications sont sujettes à vérification par la DCI et d'autres pénalités peuvent être infligées par la suite.

5.2 *Corruption*

Il n'est pas possible de prendre la décision de dropper, de concéder ou de faire une égalité intentionnelle en échange ou sous l'influence d'une proposition de compensation ou de récompense. De même aucune décision de jeu ne peut subir ce genre d'influence. Faire une telle proposition ou inciter quelqu'un à faire une telle proposition est interdit et est considéré comme de la corruption. Les joueurs ne peuvent pas proposer quoi que ce soit à des officiels de tournoi pour tenter d'influencer le résultat d'un ruling.

Ce n'est pas de la corruption quand les joueurs partagent les lots qu'ils n'ont pas encore reçu pendant le tournoi en cours et peuvent le décider avant ou pendant leur match, du moment qu'un tel partage ne se fait pas en échange d'un résultat de match ou de partie ou du drop d'un joueur du tournoi.

Ce n'est pas de la corruption quand les joueurs, dans la dernière ronde annoncée de la partie en élimination directe d'un tournoi, décident du vainqueur et de diviser les lots ultérieurs du tournoi. Dans ce cas, un des joueurs à chaque table doit être d'accord pour dropper du tournoi. Les joueurs reçoivent ensuite les lots en accord avec leur classement final.

Le résultat d'un match ou d'une partie ne peut être déterminé aléatoirement ou arbitrairement par quelque moyen que ce soit à part la progression normale de la partie en cours. Les exemples incluent (mais ne se limitent pas à) jeter un dé, lancer une pièce, un bras de fer ou une partie de n'importe quel autre jeu.

Les joueurs ne peuvent pas arriver à un accord en conjonction avec d'autres matchs. Les joueurs peuvent utiliser des informations concernant les scores de matchs ou de parties d'autres tables. Néanmoins, les joueurs ne sont pas autorisés à quitter leur place pendant leur match et le temps passé à obtenir ces informations ne doit pas être excessif.

Les joueurs dans les rondes en élimination directe d'un tournoi offrant uniquement de l'argent, des bons d'achats, des points à échanger contre des lots (ex : « BoM points ») ou des produits non ouverts comme lots peuvent, avec la permission de l'organisateur du tournoi, décider de partager les lots équitablement. Les joueurs peuvent finir le tournoi à ce stade ou continuer à jouer. Tous les joueurs encore dans le tournoi doivent être d'accord avec cet arrangement.

Exemple : avant que ne démarrent les demi-finales d'un tournoi dans lequel le premier gagne 12 boosters, le deuxième en gagne 8 et le troisième et quatrième gagnent 4 boosters chacun, les joueurs peuvent demander la permission à l'organisateur du tournoi de finir le tournoi, chaque joueur recevant 7 boosters.

Exemple : pendant la finale d'un **Magic** Tabletop Mythic Qualifier à 1 slot qui offre un voyage et une invitation au gagnant, les deux finalistes peuvent décider de partager les lots du tournoi mais cet accord ne peut pas altérer le résultat du match. Un des joueurs doit dropper du tournoi, laissant le voyage et l'invitation au joueur qui n'a pas droppé du tournoi. Ce joueur est ensuite libre de partager le reste des lots comme décidé. Le voyage et l'invitation sont un seul et unique objet et ne peuvent pas être partagés.

5.3 *Paris*

Les participants au tournoi, les officiels de tournoi et les spectateurs ne peuvent en aucun cas parier ou miser sur une portion (incluant le résultat) d'un tournoi, d'un match ou d'une partie.

5.4 Conduite antisportive

La conduite antisportive ne sera à aucun moment tolérée. Les participants au tournoi doivent se comporter de manière polie et respectueuse. La conduite antisportive inclut mais ne se limite pas à :

- Utiliser un langage vulgaire.
- Avoir un comportement dont on peut raisonnablement s'attendre à ce qu'il crée le sentiment d'être harcelé, menacé, malmené ou traqué.
- Se disputer avec, agir de façon agressive envers, ou insulter des officiels de tournoi, des joueurs, ou des spectateurs.
- Ne pas respecter la vie privée ou la sécurité des participants, y compris les spectateurs et les officiels de tournoi.
- Utiliser les médias sociaux pour malmenier, faire honte ou intimider un participant.
- L'incapacité à suivre les instructions d'un officiel du tournoi.

Les officiels du tournoi doivent enquêter sur les situations de ce genre dès qu'elles sont portées à leur attention et agir de façon à décourager les récidives. Tous les incidents de conduite antisportive sont sujets à enquête par la DCI.

5.5 Jeu lent

Les joueurs doivent jouer leurs tours de façon suffisamment rapide indépendamment de la complexité de la situation de jeu et doivent suivre les limites de temps spécifiées pour le tournoi. Les joueurs doivent maintenir un rythme suffisant pour permettre au match d'être fini dans le temps annoncé. L'abus de la limite de temps est inacceptable. Les joueurs peuvent demander à un arbitre de regarder leur partie pour vérifier s'il y a Slow Play ; une telle requête sera honorée si possible.

5.6 Assistance extérieure

Pendant les matchs, les joueurs ne peuvent pas demander de conseils stratégiques aux spectateurs et les spectateurs ne peuvent pas donner de conseils stratégiques aux joueurs.

Pendant la construction de deck, les joueurs et les spectateurs ne peuvent pas fournir de conseils stratégique ou de commentaires à un joueur tant que la liste du deck de ce joueur n'a pas été donnée à un arbitre

Les joueurs et les spectateurs ne doivent pas fournir d'information sur les sélections ou stratégies de draft entre l'annonce des pods de draft et la fin du draft. Au niveau d'application des règles Compétitif et Professionnel, les joueurs et les spectateurs doivent demeurer silencieux pendant le draft.

Certaines de ces restrictions peuvent être modifiées due à la présence de la presse officielle ou d'un coverage. Dans ces situations, le joueur sera informé des nouvelles attentes. Les coéquipiers dans certains tournois en équipe doivent également se contraindre à ces restrictions (cf. section 4.5).

6. Règles de tournoi en Construit

6.1 Limitations sur la construction de decks

En Construit, un deck doit être composé d'au moins soixante cartes. Il n'y a pas de taille de deck maximale. Si un joueur choisit d'utiliser une réserve, celle-ci peut contenir jusqu'à quinze cartes.

À l'exception des cartes avec le sur-type « de base » et de celles dont le texte précise le contraire, le deck et la réserve d'un joueur, une fois réunis, ne peuvent contenir plus de quatre exemplaires d'une même carte (en se basant uniquement sur le nom anglais des cartes).

6.2 Légalité des cartes

Une carte ne peut être utilisée, dans un format donné, que si elle fait partie d'une extension autorisée pour ce format, ou qu'elle a le même nom (en anglais) qu'une carte d'une extension autorisée dans ce format. La version Chefs d'œuvre d'une carte ne peut être jouée que dans les formats où la carte est légale.

Les cartes qui sont bannies d'un format donné ne peuvent être présentes dans des decks prévus pour ce format. Les cartes qui sont limitées dans un format donné ne peuvent être présentes qu'en un seul exemplaire dans le deck d'un joueur, réserve comprise.

6.3 Decks construits au format Standard

Les éditions suivantes sont autorisées dans les tournois Standard :

- *Ixalan*TM
- *Les combattants d'Ixalan*TM
- *Dominaria*TM
- *Global Deck Series: Jiang Yanggu & Mu Yanling*^{TM*}
- *Core 2019*TM
- *Les guildes de Ravnica*TM
- *L'allégeance de Ravnica*TM
- *La guerre des Planeswalkers*TM
- Core Set 2020

* *Global Deck Series: Jiang Yanggu & Mu Yanling* est légale en format Standard uniquement en Chine. Elle quittera le format en même temps que *Dominaria*.

Les cartes des decks de bienvenue *Core 2019* ont un symbole d'extension *Core 2019* et sont considérées comme faisant partie du *Core 2019*. Toutes les cartes de ces decks de bienvenues sont donc légales en Standard tant que le *Core 2019* est légal.

Les cartes des decks de bienvenue *Core 2020*, des *Spellslinger Starter Kits*, et des *Theme booster* ont un symbole d'extension *Core 2020* et sont considérées comme faisant partie du *Core 2020*. Toutes les cartes de ces produits sont donc légales en Standard tant que le *Core 2020* est légal.

Les decks Planeswalker contiennent dix (10) cartes, qui n'apparaissent pas dans les boosters de l'édition, mais qui font partie de l'édition à laquelle les decks Planeswalker sont rattachés. Ces cartes possèdent le même symbole d'extension que les cartes de l'extension auxquelles elles sont rattachées et sont légales en Standard et sortent du format en même temps que cette extension.

Les cartes promotionnelles “Buy-a-Box”, sont considérées comme faisant partie de l’extension à laquelle elles sont rattachées, et ce même si ces cartes ne peuvent se trouver dans les boosters. Ces cartes ont le même symbole d’extension que les cartes de l’extension, sont légales en Standard et sortent du format en même temps que cette extension.

Quand les terrains neigeux ne sont pas légaux en Standard, ils sont traités comme les terrains de bases non-neigeux équivalents. Les joueurs doivent les remplacer lorsque le problème est découvert, mais aucune infraction n'est commise.

Les cartes suivantes sont bannies dans les tournois Standard :

- Rampaging Ferocidon (Férocidonte déchaîné)

6.4 Decks construits au format Modern

Les éditions suivantes sont autorisées dans les tournois Modern :

- Huitième édition
- Mirrodin
- Sombracier
- Cinquième Aube
- Champions de Kamigawa
- Traîtres de Kamigawa
- Sauveurs de Kamigawa
- Neuvième édition
- Ravnica : Cité des Guildes
- Le Pacte des Guildes
- Discorde
- Souffle glaciaire
- Spirale Temporelle
- Chaos Planaire
- Vision de l’Avenir
- Dixième édition
- Lorwyn
- Lèveciel
- Sombrelande
- Coucheciel
- Les Eclats d’Alara
- Conflux
- La Renaissance d’Alara
- **Magic** 2010 édition de base
- Zendikar
- Worldwake
- L’Ascension des Eldrazi
- **Magic** 2011 édition de base
- Les cicatrices de Mirrodin
- Mirrodin Assiégé
- La Nouvelle Phyrexia
- **Magic** 2012 édition de base
- Innistrad
- *Obscure Ascension*
- *Avacyn Ressuscitée*
- **Magic** 2013 édition de base
- *Retour sur Ravnica*
- *Insurrection*
- *Le Labyrinthe du dragon*
- **Magic** 2014 édition de base
- *Theros*
- *Créations divines*
- *Incursion dans Nyx*
- **Magic** 2015 édition de base
- *Les Khans de Tarkir*
- *Destin Reforgé*
- *Dragons de Tarkir*
- **Magic** Origines
- *La bataille de Zendikar*
- *Le serment des Sentinelles*
- *Ténèbres sur Innistrad*
- *La lune hermétique*
- *Kaladesh*
- *La révolte éthérique*
- *Amonkhet*
- *L’âge de la destruction*
- *Ixalan*
- *Les combattants d’Ixalan*
- *Dominaria*
- *Core 2019*
- *Les guildes de Ravnica*
- *L’allégeance de Ravnica*
- *La guerre des Planeswalkers*
- *Modern Horizons*
- *Core Set 2020*

Les cartes suivantes sont bannies des tournois Modern :

- Ancient Den (Ancienne tanière)
- Birthing Pod (Cosse de gestation)
- Blazing Shoal (Banc brûlant)
- Bridge from Below (Pont des enfers)
- Chrome Mox (Mox de chrome)
- Cloudpost (Guet des nuages)
- Dark Depths (Profondeurs obscures)
- Deathrite Shaman (Shamane ritemort)
- Dig Through Time (Fouille temporelle)
- Dread Return (Retour de l'effroi)
- Eye of Ugin (Œil d'Ugin)
- Gitaxian Probe (Sonde gitaxienne)
- Glimpse of Nature (Aperçu de la nature)
- Golgari Grave-Troll (Troll des tombes golgari)
- Great Furnace (Grand Fourneau)
- Green Sun's Zenith (Zénith de Vertsoleil)
- Krark-Clan Ironworks (Fonderie du clan Krark)
- Hypergenesis (Hypergenèse)
- Mental Misstep (Faux-pas mental)
- Ponder (Contemplation)
- Preordain (Prédestination)
- Punishing Fire (Feu punitif)
- Rite of Flame (Rite de flammes)
- Seat of the Synod (Siège du Synode)
- Second Sunrise (Deuxième Aurore)
- Seething Song (Chant bouillonnant)
- Sensei's Divining Top (Toupie de divination du sensei)
- Skullclamp (Pincecrâne)
- Splinter Twin (Jumeau par scission)
- Stoneforge Mystic (Mystique forgepierre)
- Summer Bloom (Floraison estivale)
- Treasure Cruise (Fortune des mers)
- Tree of Tales (Arbre des Récits)
- Umezawa's Jitte (Jitte d'Umezawa)
- Vault of Whispers (Caveau des chuchotements)

6.5 Decks construits au format Vintage

Un deck au format Vintage peut contenir des cartes provenant de toutes les extensions de **Magic**, ainsi que les cartes suivantes : Sewers of Estark, Windseeker Centaur et Nalathni Dragon.

Les cartes provenant d'extensions et éditions spéciales (comme *From the Vault*, **Magic: The Gathering - Commander**, Duel Decks, Conspiracy, etc.) sont légales en Vintage le jour de la sortie de l'extension ou de l'édition spéciale.

Les cartes suivantes sont interdites dans les tournois Vintage :

- Toutes les cartes avec le type « Conspiracy » (25 cartes)
- Toutes les cartes faisant référence « aux cartes de mise » (9 cartes)
- Chaos Orb
- Falling Star
- Shahrazad

Les cartes suivantes sont limitées dans les tournois Vintage :

- | | |
|---|---|
| • Ancestral Recall | • Mox Emerald |
| • Balance (<i>Balance</i>) | • Mox Jet |
| • Black Lotus | • Mox Pearl |
| • Brainstorm (<i>Remue-méninges</i>) | • Mox Ruby |
| • Chalice of the Void (<i>Calice du vide</i>) | • Mox Sapphire |
| • Channel (<i>Transfert</i>) | • Mystical Tutor (<i>Préceptrice mystique</i>) |
| • Demonic Consultation (<i>Consultation démoniaque</i>) | • Necropotence (<i>Nécropuissance</i>) |
| • Demonic Tutor (<i>Précepteur diabolique</i>) | • Ponder (<i>Contemplation</i>) |
| • Dig Through Time (<i>Fouille temporelle</i>) | • Sol Ring (<i>Anneau solaire</i>) |
| • Fastbond (<i>Enchaînements</i>) | • Strip Mine (<i>Mine des morts-terrains</i>) |
| • Flash (<i>Flash</i>) | • Thorn of Amethyst (<i>Éclat d'améthyste</i>) |
| • Gitaxian Probe (<i>Sonde gitaxienne</i>) | • Time Vault |
| • Gush (<i>Flot soudain</i>) | • Time Walk |
| • Imperial Seal | • Timetwister |
| • Library of Alexandria | • Tinker (<i>Bricolage</i>) |
| • Lion's Eye Diamond (<i>Diamant de l'œil du lion</i>) | • Tolarian Academy (<i>Académie tolariane</i>) |
| • Lodestone Golem (<i>Golem de magnétite</i>) | • Treasure Cruise (<i>Fortune des mers</i>) |
| • Lotus Petal (<i>Pétale de lotus</i>) | • Trinisphere (<i>Trinisphere</i>) |
| • Mana Crypt (<i>Crypte de mana</i>) | • Vampiric Tutor (<i>Précepteur vampirique</i>) |
| • Mana Vault (<i>Arche de mana</i>) | • Wheel of Fortune (<i>Roue de la fortune</i>) |
| • Memory Jar (<i>Jarre-mémoire</i>) | • Windfall (<i>Aubaine</i>) |
| • Merchant Scroll (<i>Parchemin du marchand</i>) | • Yawgmoth's Will (<i>Volonté de Yaugzebul</i>) |
| • Mind's Desire (<i>À mon seul désir</i>) | |
| • Monastery Mentor (<i>Mentor du monastère</i>) | |

6.6 Decks construits au format Legacy

Les decks au format Legacy peuvent contenir des cartes provenant de toutes les extensions de **Magic**, ainsi que les cartes suivantes : Sewers of Estark, Windseeker Centaur et Nalathni Dragon.

Les cartes provenant d'extensions et éditions spéciales (comme *From the Vault*, **Magic: The Gathering - Commander**, Duel Decks, Conspiracy, etc.) sont légales en Legacy le jour de la sortie de l'extension ou de l'édition spéciale.

Les cartes suivantes sont interdites dans les tournois au format Legacy :

- Toutes les cartes avec le type « Conspiracy » (25 cartes)
- Toutes les cartes faisant référence « aux cartes de mise » (9 cartes)
- Ancestral Recall
- Balance (*Balance*)
- Bazaar of Baghdad
- Black Lotus
- Channel (*Transfert*)
- Chaos Orb
- Deathrite Shaman (*Shamane ritemort*)
- Demonic Consultation (*Consultation démoniaque*)
- Demonic Tutor (*Précepteur diabolique*)
- Dig Through Time (*Fouille temporelle*)
- Earthcraft (*Habileté chthonienne*)
- Falling Star
- Fastbond (*Enchaînements*)
- Flash (*Flash*)
- Frantic Search (*Recherche effrénée*)
- Gitaxian Probe (*Sonde gitaxienne*)
- Goblin Recruiter (*Recruteur goblin*)
- Gush (*Flot soudain*)
- Hermit Druid (*Druide ermite*)
- Imperial Seal
- Library of Alexandria
- Mana Crypt (*Crypte de mana*)
- Mana Drain
- Mana Vault (*Arche de mana*)
- Memory Jar (*Jarre-mémoire*)
- Mental Misstep (*Faux-pas mental*)
- Mind Twist (*Convulsion cérébrale*)
- Mind's Desire (*À mon seul désir*)
- Mishra's Workshop
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- Mystical Tutor (*Préceptrice mystique*)
- Necropotence (*Nécropuissance*)
- Oath of Druids (*Serment des druides*)
- Sensei's Divining Top (*Toupie de divination du sensei*)
- Shahrazad
- Skullclamp (*Pincecrâne*)
- Sol Ring (*Anneau solaire*)
- Strip Mine (*Mine des morts-terrains*)
- Survival of the Fittest (*Survie du plus apte*)
- Time Vault
- Time Walk
- Timetwister
- Tinker (*Bricolage*)
- Tolarian Academy (*Académie tolarienne*)
- Treasure Cruise (*Fortune des mers*)
- Vampiric Tutor (*Précepteur vampirique*)
- Wheel of Fortune (*Roue de la fortune*)
- Windfall (*Aubaine*)
- Yawgmoth's Bargain (*Marché selon Yaugzebul*)
- Yawgmoth's Will (*Volonté de Yaugzebul*)

7. Règles de tournoi en Limité

7.1 Limitations sur la construction de decks

En Limité un deck doit être composé d'au moins quarante cartes. Il n'y a pas de taille de deck maximale. Toutes les cartes draftées ou ouvertes et qui ne sont pas utilisées dans le deck d'un joueur constituent sa réserve.

Un deck peut contenir plus de quatre exemplaires d'une même carte dans les tournois en Limité.

7.2 Cartes utilisables dans un tournoi en Limité

Toutes les cartes doivent provenir directement des officiels du tournoi. Le produit doit être neuf et jamais ouvert. Les boosters peuvent avoir été ouverts dans le but d'être tamponnés dans le cadre d'un **Magic** Tabletop Mythic Championship, d'un Grand Prix ou du World Championship. Chaque joueur (ou équipe) doit recevoir exactement la même quantité et le même type de produit que tous les autres joueurs participant au tournoi. Par exemple, si un joueur reçoit trois boosters **Magic Origines** pour un draft, tous les autres joueurs doivent également recevoir trois boosters **Magic Origines**.

Les seules cartes pouvant être utilisées dans le deck d'un joueur sont les cartes provenant des éditions des boosters ouverts (et uniquement les cartes ouvertes ou draftées dans le tas de ce joueur). Les cas suivants constituent des exceptions à cette règle :

- Les joueurs peuvent ajouter un nombre illimité de cartes nommées Plaine, Île, Marais, Montagne ou Forêt à leur deck et à leur réserve. Ils ne peuvent pas y ajouter des cartes supplémentaires de terrains de base enneigés (ex : Forêt enneigée, etc.) ni de cartes de terrains de base Lande, même dans les formats dans lesquels elles sont légales.
- Les terrains non-base des éditions *Retour sur Ravnica* et *Insurrection* sont autorisés s'ils ont été ouverts dans des boosters *Le Labyrinthe du Dragon*.
- Les terrains non-base de l'édition *Les Khans de Tarkir* sont autorisés s'ils ont été ouverts dans des boosters *Destin reforgé*.
- Les terrains non-base de l'édition *Expéditions sur Zendikar* sont autorisés s'ils ont été ouverts dans des boosters *La bataille de Zendikar* ou *Le serment des Sentinelles*.
- Les cartes des Séries Chefs d'œuvre sont autorisées quand elles sont ouvertes dans des boosters associés à cette Série.
- Les tournois des avant-premières peuvent présenter des exceptions supplémentaires. Celles-ci seront annoncées dans le cadre des informations sur les avant-premières.

Les joueurs peuvent demander à un arbitre la permission de remplacer une carte avec une autre version de la même carte.

Parce qu'ils ont été prévus spécifiquement pour des parties en multi-joueurs, l'utilisation de boosters *Conspiracy* en tournois classé homologués en format Limité (paquet scellé et booster draft) n'est pas autorisée.

Il est recommandé que chaque joueur reçoive 6 boosters lors d'un événement en paquet scellé individuel et 3 boosters lors d'un événement en draft individuel ou en Rochester individuel. Référez-vous à l'annexe D pour connaître le produit recommandé pour les différents blocs.

Si l'organisateur du tournoi permet aux joueurs de ramener leur propre produit, celui-ci doit être rassemblé avec le reste du produit prévu pour ce tournoi, puis réparti aléatoirement entre les joueurs.

Si l'organisateur ne fournit pas des terrains de base supplémentaires pour un tournoi en Limité, il doit l'annoncer avant les inscriptions. L'organisateur peut demander aux joueurs de rendre ces cartes de terrains de base quand ils quittent le tournoi. Les joueurs peuvent utiliser leurs propres terrains de base pendant les tournois.

7.3 Construction continue

Chaque joueur qui participe à un événement en Limité ne nécessitant pas que les decks soient listés peut modifier la composition de son deck entre les matchs en échangeant des cartes entre son deck et sa réserve, sans que son deck n'ait besoin de revenir à son état d'origine avant le prochain match. Le Head-Judge ou l'organisateur du tournoi doivent informer les joueurs que cette option est utilisée avant le début de la construction des decks. Cette option n'est pas disponible pour les événements en Niveau d'Application des Règles Compétitif ou Professionnel.

7.4 Anomalies dans le produit

Ni Wizards of the Coast, ni l'organisateur du tournoi ne garantissent une distribution particulière de raretés ou de fréquences de cartes dans un booster ou dans un paquet de tournoi. Si un joueur reçoit un booster ou un paquet de tournoi présentant une distribution de raretés ou de fréquences non conventionnelle, il doit immédiatement appeler un arbitre. La décision de conserver ou de remplacer le produit anormal revient au Head-Judge et à l'organisateur.

7.5 Listage des paquets scellés

Dans les tournois en paquet scellé, le Head-Judge peut demander aux joueurs d'effectuer une procédure de listage des paquets scellés avant de commencer la construction :

- On distribue à chaque joueur le bon nombre de boosters. Les boosters doivent être marqués d'une manière distinctive qui montre qu'ils proviennent de l'organisateur de ce tournoi.
- Les joueurs d'un même côté de chaque table ouvrent leurs boosters (ce sont les joueurs A). Les joueurs qui leur font face directement (les joueurs B) les observent. Les deux joueurs A et B observent et vérifient le contenu de ces boosters. Après ce processus, les cartes ouvertes sont rassemblées en une seule pile face cachée et placées à côté du *joueur B*.
- À présent les joueurs B ouvrent leurs boosters. Les joueurs A les observent. Les deux joueurs A et B observent et vérifient le contenu de ces boosters. Après ce processus, les cartes ouvertes sont rassemblées en une seule pile face cachée et placées à côté du *joueur A*.
- Ensuite le joueur A trie et liste le contenu de la pile du joueur B et vice versa.
- Après le listage, chaque joueur rend la pile de cartes listées au joueur qui les a ouvertes.
- Enfin les joueurs construisent et listent leurs decks comme d'habitude.

7.6 Pods de draft

Dans les tournois en draft ou en Rochester, les joueurs s'assoient aléatoirement en cercles (appelés pods) de tailles à peu près égales, en suivant les instructions du Head-Judge. Ensuite, les officiels de tournoi distribuent à chaque joueur un même ensemble de boosters.

Les joueurs ne peuvent s'affronter qu'à l'intérieur d'un même pod. Dans les événements en Niveau d'Application des Règles Convivial, l'organisateur peut choisir d'ignorer cette contrainte. Cela doit être annoncé avant le début du tournoi.

7.7 Procédures de draft

Tous les joueurs doivent ouvrir et drafter le même type de booster en même temps. Chaque joueur ouvre son premier booster et compte combien de cartes il a ouvert, faces cachées, tout en retirant les jetons, les cartes de règles ainsi que toute autre carte ne faisant pas partie du jeu. Les joueurs qui reçoivent un nombre anormal de cartes doivent en informer immédiatement un arbitre. Après cela, les joueurs retirent et conservent les cartes de terrains de base non premium nommées Plaine, Île, Marais, Montagne ou Forêt, ainsi que toutes les cartes non utilisables légalement au cours du draft, à moins que la place du terrain puisse également contenir d'autres cartes draftable (comme des terrains non basiques ou des checklist en *Core 2019*). Les cartes de terrain de base premium restent à l'intérieur du booster et sont draftées avec les autres cartes. Chaque joueur choisit une carte dans le booster qu'il a entre les mains, puis passe les cartes restantes, faces cachées, au joueur à sa gauche, jusqu'à ce que toutes les cartes soient ainsi draftées. Une fois qu'un joueur a ôté une carte du paquet et l'a posée sur le dessus de son tas de cartes draftées (qui doit consister en un unique tas de cartes, face cachée), cette carte est considérée comme étant draftée et ne peut être remise dans le paquet.

Aucun joueur ne peut révéler le recto de la carte qu'il a choisie ou le contenu du paquet qu'il a entre les mains aux autres participants du draft. Les joueurs doivent faire suffisamment d'efforts afin de garder ces informations à l'abri du regard de leurs adversaires. Les joueurs n'ont pas l'autorisation de révéler des informations cachées d'aucune sorte aux autres participants du draft, concernant leurs propres choix ou ce qu'ils souhaiteraient que d'autres choisissent. (Exception : cette règle ne s'applique pas aux cartes double face, dont chaque face peut être révélée n'importe quand pendant le draft.)

Les joueurs et les équipes ne peuvent pas examiner les cartes qu'ils ont draftées entre leurs choix ni pendant leurs choix en Niveau d'Application des Règles Compétitif ou Professionnel. En Niveau d'Application des Règles Convivial, les joueurs peuvent examiner les cartes qu'ils ont draftées entre leurs choix ou pendant leurs choix, tant qu'ils n'ont aucune autre carte en main au même moment. Le Head-Judge peut choisir de ne pas autoriser cela, à condition qu'il l'annonce avant que la première carte ne soit draftée. Entre chaque booster, chaque joueur dispose d'une période de temps pendant laquelle il peut examiner les cartes qu'il a draftées.

Si le draft n'est pas cadencé et que deux joueurs ne souhaitent pas sélectionner une carte avant l'autre, le joueur dont le paquet sera passé à l'autre en premier sélectionne une carte en premier. En cas d'égalité, le joueur qui est dans le numéro de siège le plus bas sélectionne une carte en premier.

Une fois le premier paquet drafté et la période de temps de consultation terminée, chaque joueur ouvre son deuxième booster et drafter de la même manière, sauf que le sens du draft est maintenant inversé : les joueurs passent désormais les boosters à leur voisin de droite. Ce processus se répète, en inversant le sens du draft à chaque booster, jusqu'à ce que toutes les cartes de tous les boosters aient été draftées.

Si un joueur ne peut pas ou ne souhaite pas continuer à drafter mais souhaite rester dans le tournoi, il est retiré du draft et doit construire son deck à partir des cartes qu'il a draftées jusque-là. Pour le reste du draft, les sélections de ce joueur sont sautées et le draft continue avec un joueur de moins.

8. Règles de tournoi par équipes

8.1 Nom de l'équipe

Wizards of the Coast se réserve le droit de refuser tout nom d'équipe qu'elle considère comme offensant et/ou obscène. Tout officiel de tournoi peut refuser l'enregistrement de noms d'équipe qu'il considère comme offensant et/ou obscène.

8.2 Composition de l'équipe et identification

Une équipe est composée de deux ou trois membres, en fonction du format. Une équipe est identifiée par les numéros DCI de chacun de ses membres. Chaque équipe doit fournir à l'organisateur du tournoi toutes les informations nécessaires au moment des inscriptions. Un même joueur peut faire partie de plusieurs équipes mais pas pendant un même tournoi. Si un joueur quitte l'événement, son équipe entière est retirée de l'événement. Si un joueur est disqualifié de l'événement, l'équipe entière est disqualifiée de cet événement.

Chaque équipe doit indiquer le placement de chacun de ses joueurs pendant les inscriptions. Par exemple, lors d'un événement où s'opposent des équipes de trois joueurs, chaque équipe doit désigner qui est le joueur A, qui est le joueur B et qui est le joueur C. Les joueurs gardent ces dénominations tout au long du tournoi.

Quand deux équipes s'affrontent pendant un tournoi, les "joueurs A" de chacune des équipes s'affrontent, les "joueurs B" de chacune des équipes s'affrontent et ainsi de suite.

8.3 Règles de communication à l'intérieur de l'équipe

Les règles pour la communication à l'intérieur de l'équipe sont les mêmes que celles pour le Troll à deux têtes. Voir la section 4.6 pour plus de détails.

8.4 Règle de construction unifiée de deck

Les tournois par équipes en Construit utilisent la règle de construction unifiée de deck : exceptées les cartes avec le sur-type « de base », une carte donnée ne peut appartenir qu'à un seul deck de l'équipe (en se basant sur le nom anglais des cartes). Par exemple si un joueur, dans un événement par équipes en Construit, a Naturalisation dans son deck, aucun autre joueur de son équipe ne peut utiliser Naturalisation dans son deck. Aucun joueur ne peut avoir de cartes bannies d'un certain format. Les cartes qui modifient les règles de construction (comme Rats implacables) ne modifient la règle de construction que pour le deck dans lequel ils sont joués.

La règle de construction unifiée de deck ne s'applique que si tous les membres d'une même équipe jouent dans le même format.

8.5 Tournois en Rochester par équipes

Des équipes composées de trois joueurs chacune sont nécessaires pour les événements en Rochester par équipes. Chaque table de draft est composée de deux équipes. Les membres de chaque équipe s'assoient à la table, dans le sens des aiguilles d'une montre, dans l'ordre A-B-C. (Par exemple, dans un événement par équipes de trois joueurs, les joueurs s'assoient à la table, dans le sens des aiguilles d'une montre, dans l'ordre 1A, 1B, 1C, 2A, 2B, 2C.)

Une équipe choisie au hasard décide de choisir en premier ou de laisser l'autre équipe choisir en premier. Le joueur « B » de l'équipe qui choisit en premier étale le premier booster.

Au début du draft, le premier joueur ouvre son premier booster et en étale le contenu sur la table, face visible et orienté vers lui, en suivant les instructions des officiels de tournoi. Après avoir examiné les cartes, chaque joueur choisit une seule carte par tour. Une fois qu'un joueur a choisi une carte et l'a mise avec les autres cartes qu'il a draftées, il ne peut pas choisir une autre carte. Si un joueur ne parvient pas à choisir une carte dans la période de temps impartie, un officiel de tournoi choisit, pour ce joueur, la carte restant dans le booster qui a passé le plus de temps sur la table.

Le joueur qui drafte en premier les cartes provenant d'un booster est appelé joueur actif. Le premier joueur actif est le joueur qui a ouvert le premier booster du draft, en suivant les instructions d'un officiel de tournoi. Chaque joueur, dans chaque pod de draft, joue le rôle du joueur actif une fois par groupe de boosters. Le joueur considéré comme étant le joueur actif change en suivant une forme en U, dans le sens des aiguilles d'une montre pour les premier et troisième boosters, et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour le deuxième booster. Le dernier joueur à ouvrir un booster d'un groupe est le premier joueur à ouvrir un booster du groupe suivant.

L'ordre du draft en lui-même bouge aussi en suivant une forme de U, dans le sens des aiguilles d'une montre pour les premier et troisième boosters, et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour le deuxième booster, en commençant par le joueur actif, en continuant le tour de table jusqu'à ce que le dernier joueur d'un groupe drafte une carte. Le dernier joueur d'un groupe choisit deux cartes, l'une après l'autre, puis le draft continue en sens inverse, pour revenir jusqu'au joueur qui a commencé à drafte. S'il reste des cartes, le joueur qui a commencé à drafte choisit deux cartes, l'une après l'autre, et le draft reprend, de nouveau en sens inverse.

Exemple : l'équipe 1 et l'équipe 2 sont assises à une table. Les joueurs sont dénommés 1A-1B-1C-2A-2B-2C, dans le sens des aiguilles d'une montre. L'équipe 2 gagne le pile ou face et les membres de l'équipe 2 décident de laisser l'équipe 1 drafte en premier. Le joueur actif, pour le premier booster, est le joueur 1B. Le premier booster du joueur 1B est ouvert et étalé devant le joueur 1B. Vingt secondes sont consacrées à l'observation des cartes, puis le draft s'effectue dans l'ordre suivant :

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

Pendant que les cartes sont draftées, les joueurs doivent laisser visible la dernière carte à avoir été draftée depuis le booster en cours. A tout autre moment, les joueurs peuvent laisser une des cartes qu'ils ont draftées, face visible, sur leur tas de cartes draftées ou laisser toutes les cartes faces cachées. Les joueurs ne peuvent pas observer les cartes qu'ils ont draftées pendant que le draft est en cours ni lorsqu'un officiel de tournoi l'interdit explicitement.

8.6 Tournois en paquet scellé par équipes

Toutes les règles régissant les événements individuels en Limité (cf. section 7) s'appliquent aux événements en paquet scellé par équipes, avec les exceptions ci-dessous.

Chaque équipe doit recevoir le même produit. Par exemple, si une équipe reçoit douze boosters **Magic Origines**, chaque équipe doit recevoir douze boosters **Magic Origines**.

Il est recommandé que chaque équipe reçoive huit boosters lors des événements en équipes de deux joueurs et douze boosters lors des événements en équipes de trois joueurs. Référez-vous à l'annexe D pour connaître le produit recommandé pour les différents blocs.

Chaque carte doit être intégrée au deck ou à la réserve d'un joueur pendant la construction du deck, et ne peut être transférée à un autre joueur lors de ce tournoi. (Les joueurs d'une même équipe ne partagent pas les cartes de leur deck, ni de leur réserve.) Les joueurs d'une même équipe peuvent échanger leurs cartes entre lors des tournois en Niveau d'Application des Règles Convivial qui n'utilisent pas les listes de deck, mais uniquement entre les rondes.

9. Règles de tournoi en Troll à deux têtes

9.1 Structure du match

En Troll à deux têtes, les matchs se jouent en une partie gagnante. Tous les joueurs des deux équipes jouent la même partie.

Les parties nulles (sans vainqueur) ne sont pas prises en compte. Tant que le temps imparti n'est pas écoulé, le match se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe gagne une partie.

9.2 Règles de communication

Les membres d'une même équipe peuvent communiquer entre eux à tout moment.

9.3 Règle du « commencer ou piocher »

Une équipe choisie au hasard décide de jouer en premier ou en second. Ce choix doit être fait avant qu'au moins un des deux membres de cette équipe ne regarde sa main. Si au moins un des deux membres de cette équipe regarde sa main avant que ce choix ne soit fait, cette équipe joue en premier. L'équipe qui joue en premier passe l'étape de pioche de son premier tour.

9.4 Procédure de préparation de la partie

1. Les joueurs de chaque équipe décident qui sera le joueur principal et qui sera le joueur secondaire de l'équipe. Les joueurs devraient s'asseoir de telle manière que le joueur principal se trouve à droite de son coéquipier. Les joueurs peuvent choisir un nouveau joueur principal et un nouveau joueur secondaire avant chaque match.
2. Les joueurs mélangent leurs decks.
3. Les joueurs présentent leur deck à leurs adversaires pour un mélange supplémentaire.
4. L'équipe appropriée choisit de commencer ou piocher, si cela n'a pas encore été décidé (cf. section 9.3)
5. Chaque joueur pioche sept cartes. Ces cartes peuvent optionnellement être distribuées face cachée sur la table.
6. Chaque joueur, dans l'ordre du tour, peut effectuer des mulligans. (Pour les règles concernant les mulligans en Troll à deux têtes, référez-vous à la règle 103.4c des Magic Comprehensive Rules).

Une fois que tous les joueurs ont terminé leurs mulligans, la partie commence.

9.5 Decks en Construit en Troll à deux têtes

La règle de construction unifiée de deck s'applique aux tournois en Construit en Troll à deux têtes (cf. section 8.4).

En plus des cartes bannies de leurs formats respectifs, la carte suivante est bannie de TOUS les tournois en Construit en Troll à deux têtes (Vintage, Legacy, Modern et Bloc) :

- Erayo, Soratami Ascendant (Erayo, ascendante soratami)

Le recours à une réserve n'est pas autorisé dans les tournois en Construit en Troll à deux têtes.

9.6 Règles de tournoi en Limité en Troll à deux têtes

Toutes les règles régissant les tournois en Limité (cf. section 7) s'appliquent, avec les exceptions ci-dessous.

Il est recommandé que chaque équipe reçoive huit boosters. Référez-vous à l'annexe D pour connaître le produit recommandé pour différents blocs.

Les cartes qui ne sont pas incluses dans un des decks de départ de l'équipe constituent la réserve partagée par les deux joueurs, qui ont chacun accès à ces cartes.

9.7 Tournois en draft en Troll à deux têtes

Les équipes (et non les joueurs) forment aléatoirement des cercles (appelé pods de draft) de tailles à peu près égales dans la direction du Head-Judge. Les coéquipiers s'assoient l'un à côté de l'autre. Ensuite, les officiels de tournoi distribuent six boosters identiques à chaque équipe présente dans le pod.

Après avoir ouvert le premier booster et compté le nombre de cartes à l'intérieur de celui-ci, chaque équipe choisit deux cartes de son booster, puis passe les cartes restantes, faces cachées, à l'équipe se trouvant à sa gauche. Les cartes ainsi choisies peuvent former un ou deux tas. Elles ne sont pas assignées à un joueur en particulier. Elles font partie du paquet à partir duquel chacun des deux membres de l'équipe devra construire son deck. Les boosters ouverts font le tour du pod de draft (chaque équipe prenant deux cartes de chaque booster avant de le passer à l'équipe suivante) jusqu'à ce que toutes les cartes soient draftées.

Pour le deuxième booster, le sens du draft est inversé, comme en individuel. Ainsi les joueurs passent-ils alternativement vers la : gauche—droite—gauche—droite—gauche—droite.

10. Règles d'homologation

10.1 Nombre minimum de participants

Le nombre minimum de participants pour qu'un tournoi puisse être homologué en tant que tournoi classé est de :

- Huit (8) joueurs minimum pour les tournois en individuel.
- Quatre (4) équipes minimum pour les tournois par équipes et en Troll à deux têtes.

Si le nombre minimum de participants n'est pas atteint, le tournoi n'est plus homologué DCI et ne rapportera pas de point Planeswalker. Si le nombre minimum de participants n'est pas atteint, l'organisateur du tournoi doit rapporter le tournoi avec le statut « Did Not Occur » (n'a pas eu lieu).

10.2 Nombre de rondes

Le nombre minimum de rondes requis pour qu'un tournoi soit homologué en tant que tournoi classé est de :

- Trois (3) rondes minimum pour les tournois en individuel.
- Deux (2) rondes minimum pour les tournois par équipes et en Troll à deux têtes.

Si le nombre minimum de rondes n'est pas atteint, le tournoi n'est plus homologué DCI et ne rapportera pas de point Planeswalker. Si le nombre minimum de rondes pour un tournoi classé n'est pas atteint, l'organisateur du tournoi doit rapporter le tournoi avec le statut « Did Not Occur » (n'a pas eu lieu).

Le nombre de rondes doit être annoncé au début de la première ronde ou avant ; une fois qu'il a été annoncé il ne peut pas être changé. À la place, l'organisateur peut annoncer un nombre variable de rondes, avec un critère spécifique pour terminer le tournoi. Par exemple, il peut annoncer un tournoi de 20 joueurs comme comptant 5 rondes à moins qu'il ne reste qu'un joueur avec 4 victoires à l'issue de la quatrième ronde.

Le nombre recommandé de rondes pour les tournois en rondes suisses est indiqué dans l'annexe E.

10.3 Tournois sur invitation

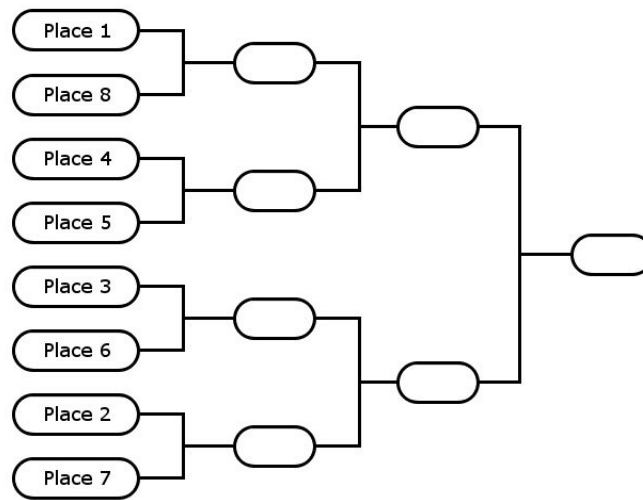
Les tournois sur invitation ont des critères de qualification supplémentaires pour pouvoir participer. La liste d'invitation pour les tournois Premier Events est définie dans la **Magic: The Gathering** Premier Event Invitation Policy. Un organisateur de tournoi peut organiser et homologuer un tournoi sur invitation qui n'est pas un Premier Event, à condition qu'il soit homologué comme un WPN Premium Event.

10.4 Algorithme d'appariement

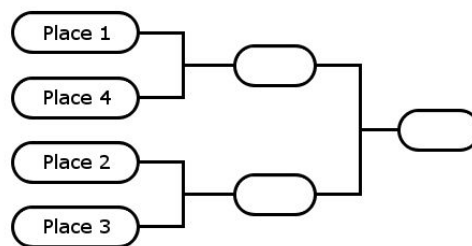
À moins qu'il ne soit annoncé autrement, un tournoi suit par défaut l'algorithme d'appariement dit des rondes suisses. Les tournois peuvent ensuite, de manière optionnelle, avoir des rondes d'élimination directe avec les 2, 4 ou 8 (ou un autre nombre) meilleurs joueurs à l'issue des rondes suisses. L'algorithme d'appariement des rondes suisses est modifié dans les tournois en draft, comme précisé dans la section 7.6.

Pour les tournois en format Construit avec une portion en élimination directe (ou les tournois en paquet scellé qui n'utilisent pas un booster draft pour la partie en élimination directe), il est recommandé d'appareiller les joueurs restants d'après le classement final à la fin des rondes suisses.

Avec 8 joueurs, le premier rencontre le huitième, le second rencontre le septième, le troisième rencontre le sixième et le quatrième rencontre le cinquième. Le gagnant du match 1/8 rencontre ensuite le gagnant du match 4/5 et le gagnant du match 2/7 rencontre le gagnant du match 3/6. Enfin, les gagnants jouent le dernier match de la partie en élimination directe.

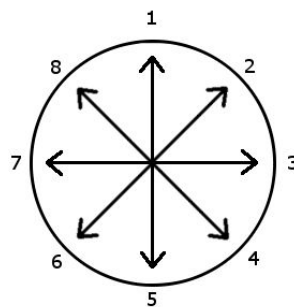


Avec 4 joueurs, le premier rencontre le quatrième et le second rencontre le troisième. Puis les gagnants jouent le dernier match de la partie en élimination directe.

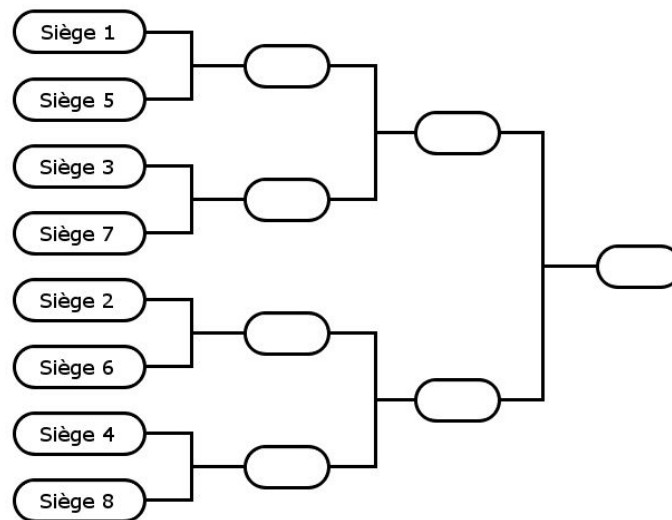


Pour les tournois en Limité qui ont une partie en élimination directe en booster draft, il est recommandé de conserver uniquement 8 joueurs et de suivre la méthode décrite ci-dessous.

Utilisez une méthode aléatoire pour faire s'asseoir les joueurs autour de la table de draft et effectuez le draft.



Une fois le draft terminé, le joueur en place 1 joue contre le joueur en place 5, le joueur en place 2 joue contre le joueur en place 6, le joueur en place 3 joue contre le joueur en place 7 et le joueur en place 4 joue contre le joueur en place 8. Le gagnant du match 1/5 joue ensuite contre le gagnant du match 3/7 et le gagnant du match 2/6 joue contre le gagnant du match 4/8. Enfin, les gagnants jouent le dernier match de la partie en élimination directe.



Pour la plupart des Premier Events, les recommandations ci-dessus concernant la partie en élimination directe du tournoi sont obligatoires et non optionnelles.

Les Premier Event incluent les tournois suivants : **Magic: The Gathering** World Championship, **Magic** Tabletop Mythic Championship, **Magic** Tabletop Mythic Qualifiers, Grand Prix, WPN Premium Tournaments, et WPN Premium Qualifiers.

Exception : Les Grand Prix Trials et **Magic** Tabletop Mythic Qualifiers sont joués sur le lieu d'un MagicFest et ont une structure spéciale. Les joueur participant à de tels tournois doivent se référer à la feuille d'information présente sur le MagicFest.

Annexe A – Changements par rapport aux versions précédentes

Seuls les changements concernant cette version et la version précédente de ce document seront listés dans cette annexe.

12 Juillet 2019

- 2.5** : Un joueur passant son tour est suffisant pour donner le tour zéro à son adversaire
- 3.7** : Ajout du Core Set 2020
- 3.8** : Les informations sur les jetons sont déplacées en 4.7
- 4.1** : Le mana flottant dans la réserve est maintenant une information de statut
- 4.1** : Les joueurs ne peuvent pas mal représenter les informations de statut
- 4.2** : Suppression du raccourci sur les sorts à X
- 4.7** : Les informations sur les jetons sont déplacées ici depuis 3.8
- 6.3** : Utiliser des terrains neigeux en Standard quand ils ne sont pas autorisés n'entraîne pas de pénalité
- 6.3** : Ajout du Core Set 2020
- 6.4** : Ajout du Core Set 2020
- 6.4** : Une carte bannie
- 8.3** : Pointe vers le bon numéro de section

3 Mai 2019

Général : Les noms des types d'événements ont été ajoutés, supprimés ou modifiés en fonction de ce qui était approprié

1.10 : Les joueurs ne sont plus obligés d'alerter un arbitre dans les situations de corruption et de détermination incorrecte.

- 3.7** : Nouvelles éditions ajoutées
- 3.9** : Chaque joueur peut faire un mélange en tas au début d'une partie
- 4.8** : Les joueurs peuvent changer d'avis suite à l'intervention d'un équipier
- 6.3** : La guerre des Planeswalker ajoutée
- 6.4** : La guerre des Planeswalker et Modern Horizons ajoutés
- 8.2** : Quand un membre de l'équipe est disqualifié, toute l'équipe est disqualifiée
- Annexe D** : La guerre des Planeswalker et Modern Horizons ajoutés

Annexe B – Limites de temps

La limite de temps minimale **requis**e pour chaque match est de 40 minutes.

Les limites de temps suivantes sont **recommandées** pour chaque ronde d'un tournoi :

- Tournois en Construit et en Limité : 50 minutes
- Quarts de finale et demi-finales en élimination directe : 90 minutes
- Finale en élimination directe : pas de limite de temps

Les limites de temps supplémentaires suivantes sont **recommandées** pour les tournois en Limité :

- Paquet scellé : 20 minutes pour lister le deck et 30 minutes pour construire le deck. Pour les tournois en paquet scellé qui ont lieu le week end des avants-premières et le weekend de la sortie d'une nouvelle édition, il est recommandé d'ajouter 15 minutes au temps de construction.
- Draft : 25 minutes pour lister et construire le deck.
- Paquet scellé en équipes : 20 minutes pour lister le deck et 60 minutes pour construire le deck. Pour les tournois en paquet scellé en équipes qui ont lieu le week end des avants-premières et le week end de la sortie d'une nouvelle édition, il est recommandé d'ajouter 15 minutes au temps de construction.
- Draft en équipes : 40 minutes pour lister et construire le deck.
- Paquet scellé en Troll à deux têtes : 20 minutes pour lister le deck et 60 minutes pour construire le deck. Pour les tournois en paquet scellé en Troll à deux têtes qui ont lieu le week end des avants-premières et le week end de la sortie d'une nouvelle édition, il est recommandé d'ajouter 15 minutes au temps de construction.
- Draft en Troll à deux têtes : 40 minutes pour lister et construire le deck.

Le Head-Judge du tournoi est l'autorité finale en ce qui concerne les limites de temps pour ce tournoi.

Cependant, tout changement par rapport à ces recommandations doit être annoncé avant et pendant la période d'inscriptions au tournoi.

Différentes limites de temps peuvent être en vigueur pour les **Magic** Premier Tournaments. Vous pouvez retrouver ces limites de temps dans la page d'informations de ce tournoi ou de ce type de tournois.

Dans les rondes minutées, les joueurs doivent attendre que l'horloge soit officiellement mise en route avant de commencer leur match.

Timing en draft

En draft individuel, les joueurs ont par défaut ces différentes limites de temps afin d'effectuer leur choix :

Cartes restant dans le booster	Temps alloué
15 cartes	40 secondes
14 cartes	40 secondes
13 cartes	35 secondes
12 cartes	30 secondes
11 cartes	25 secondes
10 cartes	25 secondes
9 cartes	20 secondes
8 cartes	20 secondes
7 cartes	15 secondes
6 cartes	10 secondes
5 cartes	10 secondes
4 cartes	5 secondes
3 cartes	5 secondes
2 cartes	5 secondes
1 carte	N/A

Les joueurs auront également 60 secondes pour revoir leurs choix après le premier booster. Les périodes de temps suivantes sont augmentées de 30 secondes à chaque fois.

Timing en Rochester

Les joueurs ont 20 secondes pour observer les cartes entre le moment où les cartes sont étalées sur la table et le moment où le premier choix doit être fait. Les joueurs ont ensuite 5 secondes pour effectuer chaque choix.

Timing en draft en Troll à deux têtes

En draft multi-joueurs les joueurs ont par défaut ces différentes limites de temps afin d'effectuer leur choix :

Cartes restant dans le booster		
Booster de 15 cartes	Booster de 14 cartes	Temps imparti
15	14	50 secondes
13	12	45 secondes
11	10	40 secondes
9	8	30 secondes
7	6	20 secondes
5	4	10 secondes
3	-	5 secondes
1	2	N/A

Les joueurs auront également 60 secondes pour revoir leurs choix entre chaque booster.

Annexe C – Explication des départages

Points de match

Un joueur gagne 3 points de match pour chaque match remporté, 0 point pour chaque match perdu et 1 point de match pour chaque match se terminant par une égalité. Un joueur recevant un bye est considéré comme ayant gagné le match.

- L'historique d'un joueur est de 6–2–0 (victoires–défaites–nuls). Il a 18 points de match (6x3, 2x0, 0x1).
- L'historique d'un joueur est de 4–2–2. Il a 14 points de match (4x3, 2x0, 2x1).

Points de partie

Les points de partie sont similaires aux points de match dans le sens où un joueur gagne 3 points de partie pour chaque partie remportée, 1 point pour chaque partie se terminant par une égalité et 0 point pour chaque partie perdue. Les parties commencées mais non terminées sont considérées comme nulles. Les parties non commencées rapportent 0 point.

- Un joueur remporte un match 2–0–0. Il gagne donc 6 points de partie et son adversaire reçoit 0 point de partie pour ce match.
- Un joueur remporte un match 2–1–0. Il gagne donc 6 points de partie et son adversaire reçoit 3 points de partie pour ce match.
- Un joueur remporte un match 2–0–1. Il gagne donc 7 points de partie et son adversaire reçoit 1 point de partie pour ce match.

Pourcentage de matchs gagnés par un joueur

Le pourcentage de matchs gagnés par un joueur est le quotient du nombre de points de match accumulés par ce joueur par le nombre de points de matchs qu'il est possible d'obtenir (en général, 3 fois le nombre de rondes jouées). Si ce nombre est inférieur à 0,33 utilisez 0,33 à la place. Le pourcentage de matchs gagnés par un joueur minimum de 0,33 limite l'impact des performances faibles lors du calcul et de la comparaison des pourcentages de matchs gagnés par les adversaires.

Exemples :

Ces trois joueurs ont joué dans un tournoi en 8 rondes mais seul le premier joueur a effectivement joué toutes les rondes.

Historique dans le tournoi	Points de match	Rondes jouées	Pourcentage de matchs gagnés
5-2-1	16	8	$16 / (8 \times 3) = 0,667$
1-3-0, puis drop	3	4	$3 / (4 \times 3) = 0,25$ donc on utilise 0,33
3-2-0, dont un bye en première ronde, puis drop	9	5	$9 / (5 \times 3) = 0,60$

Pourcentage de parties gagnées par un joueur

Tout comme le pourcentage de matchs gagnés par un joueur, le pourcentage de parties gagnées par un joueur est le quotient du nombre de points de parties accumulés par ce joueur par le nombre de points de parties qu'il est possible d'obtenir (en général, 3 fois le nombre de parties jouées). De même, utilisez 0,33 si le pourcentage de parties gagnées devait être inférieur à cette valeur.

Ces deux joueurs ont joué dans un tournoi en quatre rondes :

Score par match	Points de partie	Parties jouées	Pourcentage de parties gagnées
<ul style="list-style-type: none">● Ronde 1 : 2 victoires (6 points de partie)● Ronde 2 : 2 victoires, 1 défaite (6 points de partie)● Ronde 3 : 1 victoire, 2 défaites (3 points de partie)● Ronde 4 : 2 victoires (6 points de partie)	21	10	$21 / (3 \times 10) = 0,70$
<ul style="list-style-type: none">● Ronde 1 : 1 victoire, 2 défaites (3 points de partie)● Ronde 2 : 1 victoire, 2 défaites (3 points de partie)● Ronde 3 : 2 défaites (0 point de partie)● Ronde 4 : 1 victoire, 2 défaites (3 points de partie)	9	11	$9 / (3 \times 11) = 0,27$ donc on utilise 0,33

Pourcentage de matchs gagnés par les adversaires

Le pourcentage de matchs gagnés par les adversaires d'un joueur est la moyenne des pourcentages de matchs gagnés par chacun des adversaires de ce joueur (en ignorant les rondes pour lesquelles ce joueur a reçu un bye). Utilisez la définition du pourcentage de matchs gagnés par un joueur donnée ci-dessus afin de calculer le pourcentage de matchs gagnés par chacun des adversaires du joueur.

Exemples :

- L'historique d'un joueur dans un tournoi en huit rondes est 6-2-0. Les historiques de ses adversaires sont : 4-4-0, 7-1-0, 1-3-1, 3-3-1, 6-2-0, 5-2-1, 4-3-1 et 6-1-1 donc son pourcentage de matchs gagnés par les adversaires :

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

Ce qui donne, en écriture décimale :

$$\frac{0.50 + 0.88 + 0.33 \text{ (car } 0.27 \text{ est trop petit)} + 0.48 + 0.75 + 0.67 + 0.54 + 0.79}{8}$$

Ce qui donne, en ajoutant tous les pourcentages de matchs gagnés individuels au numérateur :

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

Le pourcentage de matchs gagnés par les adversaires de ce joueur est de 0,62.

- L'historique d'un autre joueur sur le même tournoi est 6-2-0. Les historiques de ses adversaires sont : bye, 7-1-0, 1-3-1, 3-3-1, 6-2-0, 5-2-1, 4-3-1 et 6-1-1 donc son pourcentage de matchs gagnés par les adversaires est :

$$\frac{0.88 + 0.33 \text{ (car } 0.27 \text{ est trop petit)} + 0.48 + 0.75 + 0.67 + 0.54 + 0.79}{7}$$

Ce qui donne, en ajoutant tous les pourcentages de matchs gagnés individuels au numérateur :

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

Le pourcentage de matchs gagnés par les adversaires de ce joueur est de 0,63.

Pourcentage de parties gagnées par les adversaires

Tout comme le pourcentage de matchs gagnés par les adversaires, le pourcentage de parties gagnées par les adversaires d'un joueur est simplement la moyenne des pourcentages de parties gagnées par chacun des adversaires de ce joueur. Et, comme pour le pourcentage de matchs gagnés par les adversaires, chaque adversaire a un pourcentage de parties gagnées minimum de 0,33.

Byes

Quand un joueur reçoit un bye pour une ronde, on considère qu'il a gagné son match 2-0.

Par conséquent, ce joueur reçoit 3 points de match ainsi que 6 points de partie. Les byes d'un joueur ne sont pas pris en compte lors du calcul des pourcentages de matchs et de parties gagnés par ses adversaires.

Annexe D – Produit recommandé pour les tournois en Limité

Note : les répartitions en boosters ci-dessous sont imposées pour les tournois Premier Event.

-

Le produit recommandé pour les tournois en Limité de *Core Set 2020* est le suivant :

- Paquet scellé individuel : 6 boosters *Core Set 2020* (par joueur)
- Draft individuel ou Rochester par équipes : 3 boosters *Core Set 2020* (par joueur).
- Paquet scellé en équipes de trois joueurs : 12 boosters *Core Set 2020* (par équipe)
- Paquet scellé en Troll à deux têtes : 8 boosters *Core Set 2020* (par équipe)
- Draft en Troll à deux têtes : 6 boosters *Core Set 2020* (par équipe)
-

Le produit recommandé pour les tournois en Limité de *Modern Horizons* est le suivant (à partir du 14 juin 2019) :

- Paquet scellé individuel : 6 boosters *Modern Horizons* (par joueur)
- Draft individuel ou Rochester par équipes : 3 boosters *Modern Horizons* (par joueur).
- Paquet scellé en équipes de trois joueurs : 12 boosters *Modern Horizons* (par équipe)
- Paquet scellé en Troll à deux têtes : 8 boosters *Modern Horizons* (par équipe)
- Draft en Troll à deux têtes : 6 boosters *Modern Horizons* (par équipe)

Annexe E – Nombre de rondes recommandé dans les tournois en rondes suisses

Les nombres de rondes suisses suivants est requis pour les tournois Premier (**Magic: The Gathering** World Championship, World **Magic** Cup, Nationals, Nationals Last Chance Qualifiers, Pro Tour, Regional Pro Tour Qualifiers, Regional Last Chance Qualifiers, Preliminary Pro Tour Qualifiers, Grand Prix, WPN Premium Tournaments, WPN Premium Qualifiers.). L'organisateur peut choisir d'utiliser ces mêmes nombres de rondes suisses pour les tournois non-Premier qu'il organise.

Les Grand Prix Trials et les Pro Tour Qualifiers sont joués sur les lieux des Grand Prix. Il ont des structures spéciales. Les participants à ces tournois doivent consulter la feuille d'information relative à ces tournois sur chaque Grand Prix.

Joueurs (Équipes)	Rondes suisses	Phases éliminatoires
4 (Équipe/T2T uniquement)	2 rondes en élimination directe (et non suisses)	Aucune (les rondes en élimination directe suffisent)
5-8	3 rondes en élimination directe (et non suisses)	Aucune (les rondes en élimination directe suffisent)
9-16	4 (en format Limité avec phases éliminatoires en booster draft) 5 (tous les autres formats)	Top 8 (en format Limité avec phases éliminatoires en booster draft) Top 4 (tous les autres formats)
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

Dans les tournois en équipe, chaque équipe est considérée comme un joueur unique, en ce qui concerne ce tableau.

Dans les tournois où l'on peut gagner des byes, chaque joueur avec un bye pour une ronde doit compter comme deux joueurs, chaque joueur avec un bye pour deux rondes doit compter comme quatre joueurs et chaque joueur avec un bye pour trois rondes doit compter comme huit joueurs au regard du tableau ci-dessus.

Annexe F – Niveau d'Application des Règles des tournois

Le tableau suivant indique le Niveau d'Application des Règles qui correspond à chaque type de tournoi.

Tournoi	Niveau d'Application des Règles
Eternal Weekend	Compétitif
Friday Night Magic	Convivial
Grand Prix Day 1	Compétitif
Grand Prix Day 2*	Professionnel
Grand Prix Trial	Compétitif
Nationals	Compétitif
Nationals Last Chance Qualifiers	Compétitif
Prerelease	Convivial
Pro Tour	Professionnel
Regional Pro Tour Qualifier	Compétitif
Regional Last Chance Qualifier	Compétitif
Preliminary Pro Tour Qualifier	Compétitif
Pro Tour Qualifier	Compétitif
Standard Showdown	Convivial
Store Championship	Convivial
World Championship	Professionnel
World Magic Cup	Professionnel

* Incluant toute portion jouée après le cut pour le jour 2, mais joué tout de même le jour 1.

Toutes les marques déposées sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux U.S.A. et dans les autres pays. ©2018 Wizards.

Traduction française : Quentin Boussardon, Grégory Defosse, Stéphane Guilbert, Loïc Hervier, Daniel Kitachewsky, Pierre Laquerre, Sophie Pagès, Camille Poquet, Alexis Rassel, Gérard Terpin.