GUIDA ALLE PROCEDURE PER LE INFRAZIONI DI MAGIC™

Valida a partire dal 3 Luglio 2020

INTRODUZIONE

La Guida alle Procedure per le Infrazioni di Magic fornisce agli arbitri le appropriate penalità e procedure per gestire le violazioni delle regole che vengono commesse durante i tornei gestiti a REL Agonistico e Professionistico, indicando anche una descrizione della filosofia retrostante che ne regola l'attuazione (per la definizione di REL, consulta le Regole da Torneo di Magic). Lo scopo di questo documento è quello di proteggere i giocatori dalla potenziale condotta scorretta di altri giocatori e di proteggere l'integrità del torneo stesso. Le violazioni delle regole richiedono di solito l'assegnazione di penalità, necessarie per imporre il rispetto delle regole stesse. I tornei gestiti a REL Amatoriale si basano sul documento Arbitrare a REL Amatoriale.

STRUTTURA DEL DOCUMENTO

Questo documento è suddiviso in due parti principali: Definizioni Generali e Filosofia (sezione 1) e Infrazioni (sezioni 2-4). Le infrazioni sono divise in categorie (Errori di Gioco, Errori di Torneo e Condotta Antisportiva) e sottocategorie di infrazioni specifiche.

Per la definizione dei termini utilizzati in questo documento, vedere le Regole di Torneo di Magic.

Questo documento viene tradotto in diverse lingue. In caso di differenze tra la versione inglese e una versione tradotta, i partecipanti ai tornei devono fare riferimento alla versione inglese per qualsiasi dubbio relativo all'interpretazione della Guida alle Procedure per le Infrazioni di Magic.

Questo documento viene aggiornato regolarmente.
Vai su http://www.wizards.com/wpn/Events/Rules.aspx per la versione più aggiornata.

La traduzione di questo documento è stata realizzata dagli arbitri italiani. Puoi trovare le traduzioni aggiornate di questo documento nella sezione "Download" del sito www.italianmagicjudges.net.

CONTENUTI

Introduzione 1

Struttura del Documento 1

1. Filosofia Generale 4
- 1.1. Definizione delle Penalità 4
- 1.2. Applicazione delle Penalità 5
- 1.3. Randomizzare un grimorio 6
- 1.4. Tornare Indietro 6
- 1.5. Insiemi 7

2. Errori di Gioco 8
- 2.1. Errore di Gioco — Abilità Innescata Dimenticata 8
- 2.2. Errore di Gioco — Guardare Carte Addizionali 10
- 2.3. Errore di Gioco — Errore con Carte Nascoste 11
- 2.4. Errore di Gioco — Errore nella Procedura di Mulligan 13
- 2.5. Errore di Gioco — Violazione delle Regole di Gioco 13
- 2.6. Errore di Gioco — Incapacità a Mantenere lo Stato del Gioco 15

3. Errori di Torneo 16
- 3.1. Errore di Torneo — Ritardo 16
- 3.2. Errore di Torneo — Aiuto Esterno 17
- 3.3. Errore di Torneo — Gioco Lento 17
- 3.4. Errore di Torneo — Problema di Lista 18
- 3.5. Errore di Torneo — Problema di Mazzo 19
- 3.6. Errore di Torneo —Violazione delle Procedure Limited 21
- 3.7. Errore di Torneo — Violazione delle Regole di Comunicazione 22
- 3.8. Errore di Torneo — Carte Segnate 22
- 3.9. Errore di Torneo — Mescolata Insufficiente 23

4. Condotta Antisportiva 24
- 4.1. Condotta Antisportiva — Minore 24
- 4.2. Condotta Antisportiva — Maggiore 25
- 4.3. Condotta Antisportiva — Scelta Impropria del Vincitore dell'Incontro 26
- 4.4. Condotta Antisportiva — Corruzione e Scommesse 26
- 4.5. Condotta Antisportiva — Comportamento Aggressivo 27
- 4.6. Condotta Antisportiva — Furto di Materiale da Torneo 27
- 4.7. Condotta Antisportiva — Stallo 28
- 4.8. Condotta Antisportiva — Barare 28

Appendice A — Tabella delle Penalità 30

Appendice B — Modifiche Rispetto alle Versioni Precedenti 31

1. FILOSOFIA GENERALE

Gli arbitri devono essere imparziali e devono far rispettare le regole e le policy. Un arbitro non deve intervenire in una partita a meno che ritenga sia stata commessa un'eventuale infrazione, un giocatore chieda assistenza per un dubbio o una domanda, oppure voglia evitare che un problema degeneri. Gli arbitri non devono prevenire gli errori dei giocatori, bensì devono gestire gli errori che sono stati commessi, assegnare penalità a chi infrange regole o policy e contribuire alla correttezza del gioco e al comportamento sportivo con il loro buon esempio e la loro diplomazia. Gli arbitri possono intervenire per prevenire o anticipare gli errori che avvengono al di fuori delle partite. Conoscere la reputazione di un giocatore o la sua abilità di gioco non deve influenzare la valutazione di una infrazione da lui commessa, ma questi fattori possono essere presi in considerazione durante un'indagine.

Lo scopo di una penalità è quello di educare il giocatore a non commettere lo stesso errore in futuro. Questo avviene attraverso la spiegazione di come le regole o le policy sono state violate e l'assegnazione della penalità associata. Le penalità hanno come obiettivo aggiuntivo quello di essere un deterrente per tutti gli altri giocatori dell'evento e hanno inoltre la funzione di tenere traccia del comportamento del giocatore nel lungo periodo.

Nel caso in cui una violazione minore venga gestita dai giocatori rapidamente con reciproca soddisfazione, non è necessario l'intervento di un arbitro. Se i giocatori stanno giocando la loro partita in un modo che è chiaro e comprensibile ad entrambi, ma che potrebbe causare confusione agli occhi di un osservatore esterno, gli arbitri possono richiedere ai giocatori di rendere la situazione chiara, ma non devono valutare se è stata commessa una infrazione o assegnare penalità. In entrambe queste situazioni l'arbitro deve assicurarsi che il gioco stia procedendo normalmente. Le violazioni più significative vengono affrontate identificando per prima cosa quale infrazione è stata commessa e successivamente applicando le istruzioni appropriate.

Solo il Capo Arbitro è autorizzato ad assegnare penalità che deviano rispetto a questo documento. Il Capo Arbitro non può deviare rispetto a queste procedure se non in situazioni molto particolari ed eccezionali oppure in situazioni in cui la filosofia di questo documento non è applicabile. Le situazioni particolari ed eccezionali sono rare (un tavolo che si ribalta, un booster che contiene carte di un'altra espansione, eccetera). Il Livello di Applicazione delle Regole, il turno del torneo, l'età o l'esperienza del giocatore, il desiderio di educare il giocatore e il livello di certificazione dell'arbitro NON sono situazioni particolari ed eccezionali. Se un arbitro ritiene che una deviazione sia appropriata, deve consultarsi con il Capo Arbitro.

Gli arbitri sono persone normali e possono commettere errori. Nel caso in cui un arbitro commetta un errore deve riconoscerlo, scusarsi con i giocatori e rimediare se non è troppo tardi. Se un membro dello staff del torneo dà ad un giocatore un'informazione errata che lo porta a compiere una violazione, il Capo Arbitro è autorizzato a diminuire la penalità. Per esempio, un giocatore chiede ad un arbitro se una carta è legale in un certo formato e l'arbitro risponde di sì. Quando viene appurato che il mazzo del giocatore è illegale a causa di tale carta, il Capo Arbitro deve applicare la normale procedura per correggere la lista, ma può diminuire la penalità ad Ammonizione in conseguenza dell'errore diretto dell'arbitro. Se un giocatore chiaramente agisce basandosi su un'informazione errata fornita da un arbitro durante la partita, il Capo Arbitro può considerare di far tornare indietro il gioco al momento dell'azione, anche se l'azione non ha portato a una violazione.

1.1. Definizione delle Penalità

Ammonizione (Warning)

Le Ammonizioni vengono usate in caso di errori di gioco che necessitano di poco tempo per essere corretti. L'obiettivo di una Ammonizione è di avvisare arbitri e giocatori che si è verificato un problema e di avere una traccia permanente dell'infrazione. Se l'intervento arbitrale è durato più di un minuto, deve essere assegnato tempo addizionale.

Partita Persa (Game Loss)

Una penalità di Partita Persa fa terminare immediatamente la partita in corso e, ai fini del calcolo del risultato dell'incontro, si considera che il giocatore che ha commesso l'infrazione abbia perso quella partita. Il giocatore che riceve una Partita Persa sceglie se giocare o pescare nella partita successiva dell'incontro, se necessario. Se viene assegnata una Partita Persa prima dell'inizio dell'incontro, nessun giocatore di quell'incontro può usare il sideboard (se il torneo prevede l'uso di sideboard) per la prima partita di gioco.

La penalità di Partita Persa deve essere applicata immediatamente se la partita è ancora in corso, o alla partita successiva del giocatore altrimenti, eccetto quando diversamente specificato. Se un giocatore deve ricevere più di una Partita Persa nello stesso momento, ne riceve solo una. Se tutti i giocatori ricevono contemporaneamente una Partita Persa, le penalità vengono registrate, ma non contano ai fini del risultato dell'incontro.

Incontro Perso (Match Loss)

Un Incontro Perso è una penalità elevata che viene di solito assegnata quando l'incontro è stato compromesso.

La penalità di Incontro Perso deve essere applicata all'incontro in cui è avvenuta l'infrazione, a meno che l'incontro del giocatore che dovrebbe ricevere la penalità non sia già terminato; in questo caso la penalità si applica all'incontro successivo di quel giocatore.

Squalifica (Disqualification)

Una Squalifica viene assegnata in seguito ad attività che danneggiano l'integrità dell'intero torneo o per condotta antisportiva grave.

Una Squalifica può anche essere assegnata a una persona che non sta giocando il torneo. Può essere uno spettatore o una qualsiasi persona presente in sala torneo. In questo caso, la persona viene inserita nel torneo nel Wizards Event Reporter (WER), in modo che la Squalifica possa essere inviata alla DCI.

Una Squalifica può essere assegnata anche in assenza di prove; è sufficiente che il Capo Arbitro abbia raccolto abbastanza informazioni da essere convinto che l'integrità del torneo potrebbe essere stata compromessa. Il Capo Arbitro deve inserire nel report le motivazioni della squalifica.

Quando viene applicata questa penalità, il giocatore perde l'incontro in corso e viene rimosso dal torneo. Se un giocatore ha già ricevuto un premio quando viene squalificato, quel giocatore può tenere il premio che ha già ricevuto, ma non riceverà ulteriori premi o inviti. Un giocatore che viene squalificato da un torneo non riceve punti Planeswalker per quel torneo.

Quando un giocatore viene squalificato da un torneo, viene rimosso dal torneo e non appare in classifica. Questo significa che alcuni giocatori avanzeranno di una posizione, potendo quindi ricevere premi in base alla nuova classifica. Se la Squalifica viene assegnata dopo che è stato fatto un taglio, non viene ripescato alcun giocatore per sostituire il giocatore squalificato, anche se alcuni giocatori salgono di una posizione nella classifica finale. Per esempio, se un giocatore viene squalificato durante i quarti di finale di un **Magic** Tabletop Mythic Qualifier, il precedente nono classificato non viene ripescato per i quarti di finale, anche se risulterà ottavo nella classifica finale.

Ulteriori informazioni riguardo le procedure di squalifica possono essere trovate a questo indirizzo http://blogs.magicjudges.org/o/disqualification-process/.

1.2. Applicazione delle Penalità

Tutte le penalità devono essere inserite e inviate insieme al report del torneo, in modo che venga tenuta traccia permanente nell'Archivio delle Penalità DCI. Inoltre, ogni penalità di Partita Persa o superiore deve essere comunicata al Capo Arbitro; si raccomanda che solo il Capo Arbitro assegni penalità di questo livello (ad eccezione

di Ritardo, sezione 3.1, e Problema di Lista, sezione 3.4).

Non è necessario essere iscritti al torneo per ricevere una penalità. Anche se in questa guida si fa riferimento ai giocatori, le altre persone presenti in sala torneo, come gli spettatori, i membri dello staff o gli arbitri, possono essere inseriti nel torneo (e cancellati subito dopo) per ricevere una penalità. Le penalità vengono comunque assegnate anche se un giocatore si ritira dal torneo prima che queste abbiano effetto.

Ogni volta che viene assegnata una penalità, l'arbitro deve spiegare a tutti i giocatori coinvolti l'infrazione, la procedura per correggere la situazione e la penalità. Se il Capo Arbitro decide di deviare rispetto a questa guida, deve comunque spiegare la penalità di base prevista e le motivazioni della deviazione.

Alcune infrazioni prevedono rimedi per gestire l'errore, oltre alla penalità di base. Queste procedure hanno l'obiettivo di proteggere gli ufficiali di torneo da accuse di parzialità, ingiustizia o favoritismi. Se l'arbitro prende una decisione che è in linea con questa guida, un'eventuale lamentela dei giocatori non è più un'accusa di ingiustizia nei confronti del singolo arbitro ma diventa un'accusa di ingiustizia nei confronti delle policy qui descritte. Deviare rispetto a questa guida può portare ad accuse nei confronti dell'arbitro da parte dei giocatori coinvolti o da parte di chi può venire a conoscenza dell'accaduto.

Queste procedure non prendono e non devono prendere in considerazione la partita in corso, la situazione sul tavolo e quale giocatore otterrà vantaggio strategico una volta corretto l'errore. Anche se si è tentati di cercare di "sistemare" una situazione di gioco, c'è il pericolo di aver trascurato un piccolo dettaglio o di fare favoritismi nei confronti di un giocatore (anche se involontariamente).

Se un errore porta a più di un'infrazione, assegnare soltanto una singola infrazione tra quelle con la penalità più severa.

1.3. Randomizzare un grimorio

Il rimedio per alcune infrazioni all'interno di questo documento include il rimescolare la parte sconosciuta del grimorio. Per prima cosa, bisogna determinare se c'è una parte del grimorio non casuale, ad esempio nel caso in cui alcune carte siano state manipolate in cima o in fondo al grimorio; queste parti non casuali devono essere separate dal resto. L'arbitro deve controllare insieme ai giocatori se nel cimitero, sul campo di battaglia o nella zona di esilio ci siano carte che hanno permesso di manipolare il grimorio, come Tempesta Cerebrale e carte con profetizzare. Una volta rimescolato il grimorio, si rimettono le parti non casuali nella posizione in cui si devono trovare.

Una mescolata fatta da un arbitro come parte di un rimedio non è considerata una mescolata ai fini del gioco.

1.4. Tornare Indietro

Alcune infrazioni in questo documento permettono all'arbitro di considerare la possibilità di far tornare indietro il gioco. Visto l'ammontare di informazioni che possono diventare disponibili per i giocatori e influenzare il loro gioco, far tornare indietro è visto come ultima soluzione possibile, applicabile soltanto in quelle situazioni in cui lasciare inalterato lo stato di gioco è una soluzione notevolmente peggiore. Far tornare indietro è lecito se porta ad una situazione in cui le informazioni ottenute non fanno differenza e la linea di gioco rimane la stessa (fatta eccezione per l'errore che è stato corretto). Questo significa limitarsi a situazioni con un albero decisionale minimale.

Solo il Capo Arbitro può autorizzare a far tornare indietro il gioco. In tornei di grandi dimensioni, i Capi Arbitro possono scegliere di delegare questa responsabilità ai Team Leader.

Per far tornare indietro il gioco, ogni singola azione viene annullata fino al punto dell'errore, partendo dalla più

recente e andando a ritroso. Tutte le azioni devono essere annullate; nessuna parte della sequenza deve essere omessa o riordinata. Se l'identità di una carta coinvolta nell'annullare una azione non è conosciuta da uno dei giocatori (tipicamente perché è stata pescata), viene scelta una carta a caso tra le possibili candidate. Le azioni che hanno portato un giocatore a conoscere l'identità di carte in una specifica posizione nel grimorio vengono annullate rimescolando quelle carte nella parte sconosciuta del grimorio, a meno che queste siano state successivamente pescate; le carte che devono essere rimesse nel grimorio come parte del processo di tornare indietro non devono essere rimescolate in questo modo se la loro identità era nota solo ad un giocatore.

Quando tornare indietro coinvolge elementi casuali o sconosciuti, si deve usare estrema cautela, specialmente nei casi in cui si arriva, o c'è la possibilità di arrivare, ad una situazione in cui un giocatore si ritrova con carte diverse da quelle che dovrebbe avere dopo aver pescato correttamente tali carte. Per esempio, rirnettere carte in cima al grimorio quando un giocatore ha la possibilità di mischiarlo è una cosa che non dovrebbe essere fatta se non in situazioni estreme.

Alcune procedure addizionali prevedono che si possa far tornare indietro il gioco di un passo. In questo caso, viene annullata solo l'ultima azione completata (o quella attualmente in corso), spesso necessario per meglio applicare un'altra parte del rimedio previsto. Non è possibile tornare indietro di un passo se ciò coinvolge elementi casuali.

1.5. Insiemi

Alcune infrazioni in questo documento si riferiscono a "insiemi" di carte. Un insieme è un gruppo di carte definito da una regola o da un effetto, fisicamente distinto dalle altre carte. Può corrispondere ad una zona specifica, oppure può rappresentare solo una parte di una zona. Un insieme può essere costituito da una sola carta. Le carte fanno parte di un insieme fino al momento in cui entrano in un altro insieme. Non c'è uno stato intermedio e una carta che non è stata ancora vista fa parte dell'insieme precedente (a meno che il nuovo insieme sia nascosto).

2. ERRORI DI GIOCO

Gli errori di gioco sono causati da gioco scorretto o impreciso al punto da violare le Regole Complete di Magic. Molte infrazioni fanno parte di questa categoria e sarebbe impossibile elencarle tutte. Questa guida ha l'obiettivo di fornire agli arbitri uno schema per decidere come gestire gli Errori di Gioco.

La maggior parte delle infrazioni della categoria Errori di Gioco sono considerate non intenzionali. Se un arbitro ritiene che un'infrazione sia stata commessa in maniera intenzionale, per prima cosa deve considerare se è stata commessa l'infrazione Condotta Antisportiva - Barare.

In caso di terza o successiva Ammonizione per un Errore di Gioco appartenente alla stessa sottocategoria la penalità deve essere aumentata a Partita Persa, con l'eccezione di Incapacità a Mantenere lo Stato del Gioco, che non viene mai aumentata. Per i tornei disputati in più giorni, il conto delle penalità per queste infrazioni viene azzerato alla fine di ogni giorno.

Penalità
Nessuna

2.1. Errore di Gioco — Abilità Innescata Dimenticata

Definizione

Un'abilità innescata si innesca, ma il giocatore che la controlla non dimostra di essere a conoscenza della sua esistenza entro il primo momento in cui l'abilità interagisce con il gioco in maniera visibile.

Il momento in cui il giocatore deve dimostrare di essere a conoscenza dell'esistenza dell'abilità innescata dipende dall'impatto che l'abilità ha sul gioco:

- **Per un'abilità innescata che richiede che il controllore debba scegliere un bersaglio (diverso da "un avversario bersaglio") o un modo, oppure debba compiere altre scelte quando l'abilità viene messa in pila**: il controllore deve annunciare queste scelte prima di passare priorità.
- **Per un'abilità innescata che causa un cambiamento visibile sullo stato del gioco (inclusi i punti vita) o richiede una scelta durante la risoluzione**: il controllore deve compiere le azioni fisiche appropriate o deve dimostrare di essere a conoscenza della specifica abilità innescata prima di compiere una azione di gioco (come lanciare una magia stregoneria o esplicitamente eseguire una azione nella fase o sottofase successiva) che può essere compiuta solo dopo il momento in cui l'abilità innescata avrebbe dovuto risolversi. Notare che passare priorità, lanciare una magia istantaneo o attivare un'abilità non significa che l'abilità innescata è stata dimenticata, poiché potrebbe essere ancora in pila.
- **Per un'abilità innescata che cambia le regole del gioco**: il controllore deve dimostrare di esserne a conoscenza o impedire che un avversario compia una azione resa illegale dall'abilità.
- **Per un'abilità innescata che agisce sullo stato del gioco in modo non visibile**: il controllore deve rendere noto il cambiamento la prima volta che il cambiamento ha un effetto visibile sullo stato del gioco.
- **Per le abilità che consistono di una azione seguita da "quando lo fai" nella stessa abilità:** annunciare di compiere l'azione è sufficiente per dimostrare di essere a conoscenza dell'abilità.

Una volta assolti gli obblighi qui sopra, ulteriori problemi ricadono in Errore di Gioco —Violazione delle Regole di Gioco.

Le abilità innescate che hanno come effetto soltanto quello di creare abilità innescate ritardate si risolvono automaticamente senza che sia richiesto di esserne a conoscenza. Essere a conoscenza delle abilità innescate ritardate create deve essere dimostrato nel momento appropriato. Le abilità innescate che hanno come effetto

soltanto quello di creare una o più copie di una magia o abilità (come tempesta o cifrare) si risolvono automaticamente, ma si deve dimostrare di essere a conoscenza degli oggetti creati usando gli stessi requisiti descritti sopra (anche se gli oggetti possono non essere abilità innescate).

Per le abilità che consistono di una azione seguita da "quando lo fai" nella stessa abilità, annunciare di compiere l'azione è sufficiente per dimostrare di essere a conoscenza dell'abilità. I casi più comuni sono quelli di stremare e abilità simili.

Se un'abilità innescata non ha impatto sul gioco, non dimostrare di esserne a conoscenza non è un'infrazione. Ad esempio, se l'effetto di un'abilità innescata dice al controllore di sacrificare una creatura, un giocatore che non controlla creature non deve dimostrare di essere a conoscenza dell'abilità. Analogamente, si assume che un giocatore che dimostra di essere a conoscenza di un'abilità innescata opzionale priva di effetti visibili abbia fatto la scelta affermativa a meno che l'avversario risponda.

Gli arbitri non devono intervenire in presenza di un'abilità innescata dimenticata a meno che intendano assegnare un'Ammonizione o abbiano ragione di sospettare che il controllore stia dimenticando l'abilità innescata intenzionalmente.
Un giocatore che controlla un altro giocatore è responsabile anche delle abiltà innescate del giocatore controllato oltre che delle sue.

Esempi

A. Un Cavaliere dell'Infamia (una creatura 2/1 con esaltato) attacca da sola. Il controllore dice "Prendi due danni".
B. Un giocatore si dimentica di rimuovere l'ultimo segnalino tempo da una magia sospesa e poi pesca una carta nella sua sottofase di acquisizione.
C. Un giocatore lancia un Vandalo Maniaco e si dimentica della sua abilità innescata non dichiarando un bersaglio. Se ne accorge dopo aver lanciato un'altra magia.
D. Un giocatore si dimentica di esiliare la pedina Angelo creata dal Geist di San Traft alla fine del combattimento. Si accorge dell'errore quando dichiara i bloccanti nel turno successivo.

Filosofia

Le abilità innescate sono molto comuni ed invisibili, quindi i giocatori non devono essere penalizzati pesantemente quando ne dimenticano una. I giocatori sono tenuti a ricordare le proprie abilità innescate: ignorarne una intenzionalmente può portare a Condotta Antisportiva – Barare (a meno che l'abilità non abbia alcun impatto sul gioco come descritto sopra). Anche nel caso in cui nell'annunciare o nel risolvere l'abilità è coinvolto un avversario, il controllore è ancora responsabile di assicurarsi che l'avversario faccia le scelte appropriate e compia le azioni appropriate. Non è richiesto che i giocatori facciano notare le abilità innescate dimenticate che non controllano, anche se possono farlo se lo vogliono.

Si presume che le abilità innescate non vengano dimenticate fino a che non viene indicato altrimenti, e l'impatto sullo stato del gioco può non essere immediatamente evidente. Il vantaggio per l'avversario sta nel non dover far notare le abilità innescate, anche se questo non significa che possono far dimenticare un'abilità innescata. Se un avversario richiede informazioni sulla tempistica precisa di un'abilità innescata o ha bisogno di dettagli su un oggetto del gioco su cui può aver agito un'abilità innescata che avrebbe dovuto risolversi, quel giocatore potrebbe aver bisogno di dimostrare l'esistenza di quell'abilità prima che lo faccia il controllore. Un giocatore che compie un'azione che può essere o non essere legale a seconda del fatto che un'abilità innescata non comunicata dall'avversario sia stata dimenticata oppure no non ha commesso infrazioni; l'azione rimane legale se viene confermato che l'abilità è stata dimenticata, oppure viene annullata.

I giocatori non possono far diventare dimenticate le abilità innescate controllate dai loro avversari compiendo azioni

di gioco o facendo in qualche modo avanzare prematuramente il gioco. Durante il turno di un avversario, se il controllore di un'abilità innescata dimostra di essere a conoscenza di tale abilità prima di avere un ruolo attivo (come per esempio compiere un'azione o passare esplicitamente priorità) l'abilità innescata è considerata ricordata. Le regole sulle azioni fuori sequenza (MTR 4.3) possono essere applicabili, poiché trattano di eseguire insiemi di azioni o risolvere oggetti in pila in un ordine improprio.

Procedura Addizionale

Se l'abilità è un'abilità innescata di entrata nel campo di battaglia di un'Aura che influisce solo sul permanente incantato e causa un cambiamento visibile a quel permanente, l'abilità si risolve immediatamente.

Se l'abilità è un'abilità innescata ritardata che annulla un cambio di zona (inclusa la creazione di pedine) causato dall'effetto che ha creato l'abilità innescata ritardata, l'avversario sceglie se farla risolvere la prossima volta che un giocatore riceve priorità o quando un giocatore riceve priorità all'inizio della prossima fase. La nuova zona non deve necessariamente essere la stessa da cui la carta è stata originariamente spostata.

Per tutte le altre abilità innescate, se l'abilità è stata dimenticata prima della fase corrente nel turno precedente, invita i giocatori a continuare a giocare. Se l'abilità innescata crea un effetto la cui durata è già terminata, invita i giocatori a continuare a giocare.

Se l'abilità innescata non rientra nei paragrafi precedenti, l'avversario sceglie se l'abilità innescata viene aggiunta alla pila. Se lo fa, l'abilità dimenticata viene inserita in pila nel punto appropriato, se possibile, o in fondo. Nessun giocatore può fare scelte per l'abilità innescata che coinvolgano oggetti che non sarebbero stati scelte legali quando l'abilità avrebbe dovuto innescarsi. Per esempio, se l'abilità richiede ad un giocatore di sacrificare una creatura, quel giocatore non può sacrificare una creatura che non era sul campo di battaglia quando l'abilità avrebbe dovuto innescarsi.

Penalità Aumentata: se l'abilità innescata è in genere considerata svantaggiosa per il giocatore che la controlla e il giocatore che la controlla è anche il proprietario della carta responsabile dell'esistenza dell'abilità innescata, il suo controllore riceve un'Ammonizione. Lo stato di gioco attuale non deve essere preso in considerazione quando si determina se un'abilità innescata è in genere svantaggiosa per il controllore, sebbene le abilità simmetriche (come quella della Miniera Ululante) possono essere considerate in genere svantaggiose o no a seconda su chi agiscono.

Penalità
Ammonizione

2.2. Errore di Gioco — Guardare Carte Addizionali

Definizione

Un giocatore compie un'azione che potrebbe avergli permesso di guardare il lato frontale di una o più carte che non aveva il diritto di vedere.

Se vengono guardate più carte nella stessa azione o nella stessa sequenza di azioni, la penalità viene applicata una volta sola.

Esempi

A. Un giocatore rivela accidentalmente una carta (facendola cadere oppure scoprendola), mentre mescola il grimorio dell'avversario.
B. Un giocatore prende una carta in più dal proprio grimorio mentre pesca.
C. Un giocatore vede la carta in fondo al proprio mazzo mentre lo presenta all'avversario per farlo mescolare o alzare.

Filosofia

Può capitare facilmente che un giocatore guardi carte addizionali e questa infrazione gestisce le situazioni in cui un errore manuale o di regole ha portato un giocatore a vedere carte che non avrebbe dovuto vedere. Le carte nel grimorio sono considerate parte del grimorio fino a quando non entrano in contatto con le carte in un altro insieme nascosto. Se le carte si sono unite ad un altro insieme nascosto, l'infrazione è Errore con Carte Nascoste o Violazione delle Regole del Gioco.

I giocatori non devono usare questa infrazione per ottenere una "mescolata gratuita" o per rimescolare carte che non vogliono pescare. In questo caso, l'infrazione è Condotta Antisportiva – Barare. Inoltre, i giocatori non devono usare questa infrazione come metodo per "stallare". Dato che il grimorio è già ben mescolato, rimescolarlo non necessita di tanto tempo.

Procedura Addizionale

Se le carte erano nel grimorio, rimescola le carte precedentemente sconosciute nella parte di quel grimorio che risulta casuale, poi rimetti ogni carta precedentemente nota nella corretta posizione.

Penalità
Ammonizione

2.3. Errore di Gioco — Errore con Carte Nascoste

Definizione

Un giocatore commette un errore durante una partita che non può essere corretto soltanto con informazioni pubblicamente disponibili. L'infrazione non è Errore con Carte Nascoste se l'avversario ha consentito l'azione o controlla l'effetto continuo che modifica la regola del gioco che ha reso l'azione illegle.

Questa infrazione si applica solo quando una carta, la cui identità è nota solo ad un giocatore, si trova in un insieme di carte nascosto sia prima che dopo l'errore.

Se una carta viene vista ma non viene aggiunta all'insieme, l'infrazione è Errore di Gioco - Guardare Carte Addizionali..

Esempi

A. Un giocatore pesca quattro carte dopo aver giocato un Ancestral Recall.
B. Un giocatore profetizza due carte invece di una.
C. Un giocatore risolve l'abilità innescata del suo Confidente Oscuro, ma si dimentica di rivelare la carta prima di metterla in mano.
D. Un giocatore ha in mano carte in eccesso inspiegabilmente.
E. Un giocatore lancia un Anticipare e prende le prime quattro carte del suo grimorio.
F. Un giocatore che ha deciso di iniziare, pesca la carta del turno nel suo primo turno.

Filosofia

Sebbene lo stato del gioco non possa essere riportato allo stato 'corretto', questo errore può essere compensato dando all'avversario sufficienti informazioni e la possibilità di mitigare l'errore in modo che sia meno probabile che generi un vantaggio.

Se vengono messe carte in una zona pubblica, il loro ordine è noto e l'infrazione può essere gestita come Violazione delle Regole di Gioco. L'ordine non può essere determinato dai lati frontali di carte visibili solo ad un giocatore, eccetto il caso in cui la carta sia in una posizione univocamente identificabile (come, ad esempio, la prima carta del

grimorio o l'unica carta in mano).

Occorre fare attenzione a non applicare questa infrazione alle situazioni in cui un errore che può essere corretto con informazioni pubblicamente disponibili porti successivamente ad una situazione non correggibile, come nel caso di una Tempesta Cerebrale lanciata con mana verde. In queste situazioni, l'infrazione si deve basare sulla causa originale.

Le informazioni sulle carte precedentemente conosciute dall'avversario, come una carta in cima al grimorio precedentemente rivelata o una mano che è stata precedentemente guardata, possono essere prese in considerazione per determinare l'insieme di carte a cui applicare il rimedio.

Per applicare il rimedio, operare sempre sul più piccolo insieme possibile. Questo può significare dover applicare il rimedio solo ad una parte dell'insieme definito da una istruzione. Ad esempio, se un giocatore mentre risolve una Compagnia a Raccolta prende prima tre carte con una mano e poi quattro con l'altra, per il rimedio deve essere usato l'insieme delle ultime quattro carte pescate, non l'intero insieme di sette carte.

Procedura Addizionale

Nei casi in cui l'infrazione è stata immediatamente seguita da spostare carte dall'insieme interessato ad una posizione nota, come scartare una carta, rimettere carte in cima al grimorio o giocare una terra, il gioco può essere fatto tornare indietro di un passo fino al momento subito dopo l'errore.

Se l'insieme di carte che conteneva il problema non esiste più, non si applica alcun rimedio.

Se l'errore ha portato carte in un insieme troppo presto, e prima avrebbero dovuto essere compiute altre operazioni con le carte dell'insieme, il giocatore rivela l'insieme di carte che contiene le carte in eccesso e il suo avversario sceglie un numero di carte non precedentemente conosciute. Queste carte sono tenute separate dal resto fino al momento in cui avrebbero dovuto legalmente essere aggiunte all'insieme, momento in cui vengono rimesse nell'insieme.

Se l'errore coinvolge una o più carte che dovevano essere rivelate, il giocatore rivela l'insieme di carte che contiene le carte non rivelate e il suo avversario sceglie un pari numero di carte non precedentemente conosciute. Trattare le carte scelte come le carte che sono state "rivelate" e rimetterle nell'insieme originale da cui sono state scelte; il giocatore quindi ripete l'azione. Se ricreare l'insieme originale e ripetere l'azione dovesse essere troppo distruttivo, lasciare le carte scelte nella mano del giocatore.

Se un insieme influenzato dall'errore contiene più carte di quelle che dovrebbe contenere, il giocatore rivela l'insieme di carte che contiene le carte in eccesso e il suo avversario sceglie un numero di carte non precedentemente conosciute sufficiente a ridurre le carte dell'insieme al numero corretto. Queste carte in eccesso vengono rimesse nella corretta posizione. Se devono essere rimesse nel grimorio, le carte devono essere rimescolate nella porzione casuale a meno che il proprietario conoscesse l'identità delle carte spostate illegalmente. In questo caso, altrettante carte scelte dall'avversario vengono rimesse nella corretta posizione. Ad esempio, se un giocatore controlla una Sfinge dell'Isola Jwar e pesca illegalmente una carta, quella carta deve essere rimessa in cima al grimorio.

Penalità Aumentata: Se durante la partita si scopre che una carta a faccia in giù lanciata usando un'abilità di metamorfosi non ha un'abilità di metamorfosi, la penalità è Partita Persa. Se il giocatore ha in mano una o più carte con un'abilità di metamorfosi, dopo aver lanciato la carta incriminata non ha aggiunto alla sua mano carte precedentemente non note e ha scoperto da solo l'errore, la penalità non viene aumentata e la carta può essere scambiata con una di quelle in mano.

Penalità
Ammonizione

2.4. Errore di Gioco — Errore nella Procedura di Mulligan

Definizione

Un giocatore commette un errore in uno dei passi della procedura di Mulligan. Dopo che la procedura di mulligan è terminata e la partita è iniziata, avere carte in eccesso dovute ad un mulligan improprio è Errore di Gioco — Errore con Carte Nascoste, mentre avere carte in meno è Errore di Gioco — Violazione delle Regole di Gioco.

Errori non intenzionali che non portano vantaggi, come dichiarare di voler prendere un Mulligan troppo presto, o esiliare troppe carte per una Polvere di Siero , non costituiscono infrazione.

Esempi

A. Un giocatore pesca otto carte all'inizio della partita (invece di sette).
B. Un giocatore dichiara di non prendere un Mulligan, ma poi lo fa dopo aver visto che l'avversario prende un Mulligan.

Filosofia

Gli errori commessi prima dell'inizio della partita hanno a disposizione un rimedio meno problematico (un Mulligan forzato) che non è disponibile a partita iniziata.

Procedura Addizionale

Il giocatore prende un Mulligan addizionale.

Penalità
Ammonizione

2.5. Errore di Gioco — Violazione delle Regole di Gioco

Definizione

Questa infrazione comprende la maggior parte delle situazioni di gioco nelle quali i giocatori commettono errori o non seguono correttamente una procedura di gioco. Gestisce le violazioni alle Regole Complete che non fanno parte delle altre categorie di Errori di Gioco.

Esempi

C. Un giocatore lancia un'Ira di Dio pagando 3W (invece di 2WW).
D. Un giocatore non attacca con una creatura che deve attaccare ogni turno.
E. Un giocatore non mette nel cimitero una creatura con danno letale e se ne accorge alcuni turni dopo.
F. Un Revocatore di Phyrexia si trova sul campo di battaglia senza che sia stata nominata una carta.
G. Un giocatore lancia una Tempesta Cerebrale e si dimentica di mettere due carte in cima al grimorio.

Filosofia

Anche se le Violazioni delle Regole di Gioco sono di solito errori di un solo giocatore, avvengono molto spesso in una zona pubblica ed entrambi i giocatori sono responsabili di ciò che avviene nella partita. Anche se è normale che si voglia cercare di "sistemare" questi errori, è fondamentale che tutti gli arbitri siano in grado di correggere gli errori nello stesso modo, indipendentemente dall'impatto sul gioco.

Procedura Addizionale

Per prima cosa, considerare se far tornare indietro il gioco di un passo (vedi sezione 1.4).

Se far tornare indietro il gioco di un passo non è sufficiente e l'infrazione ricade in una o più delle seguenti categorie, e solo in quelle categorie, effettuare il rimedio parziale specificato:

- Se un giocatore ha dimenticato di stappare uno o più permanenti all'inizio del suo turno, e quel turno non è ancora terminato, quel giocatore stappa quegli oggetti.
- Se un giocatore ha compiuto una scelta illegale (incluso il non compiere una scelta quando invece richiesto) per un'abilità statica che genera un effetto continuo ancora presente sul campo di battaglia, quel giocatore fa una scelta legale in questo momento.
- Se un giocatore non ha pescato, scartato o messo delle carte dalla mano in un'altra zona, lo fa in questo momento.
- Se un oggetto è nella zona sbagliata, sia perché un cambio di zona richiesto non è stato eseguito, sia perché è stato messo nella zona sbagliata quando ha cambiato zona, quel preciso oggetto è ancora noto a tutti i giocatori e può essere spostato senza che lo stato del gioco risulti troppo alterato, l'oggetto viene messo nella zona corretta in questo momento.
- Se un ordine di assegnazione del danno non è stato dichiarato, il giocatore appropriato sceglie l'ordine in questo momento.

Per questi rimedi, si può preventivamente considerare di far tornare indietro il gioco di un passo se questo rende più facile applicare il rimedio. Come risultato di questi rimedi parziali, vengono generate abilità innescate solo se queste avrebbero dovuto accadere se l'azione fosse stata eseguita nel momento corretto.

In ogni altra circostanza, può essere presa in considerazione la possibilità di far tornare indietro il gioco completamente oppure è possibile lasciare lo stato del gioco inalterato.

Se la partita è continuata fino a dopo il punto in cui un avversario avrebbe potuto ragionevolmente scoprire l'errore, anche l'avversario ha commesso un'infrazione. Il più delle volte l'infrazione è Errore di Gioco – Incapacità a Mantenere lo Stato del Gioco. Tuttavia, se l'arbitro ritiene che entrambi i giocatori siano responsabili della Violazione delle Regole di Gioco, ad esempio dovuta al fatto che l'avversario controlla l'effetto continuo che modifica le regole del gioco che hanno portato alla Violazione delle Regole di Gioco, oppure dovuta ad un giocatore che compie un'azione richiesta da un'istruzione di un altro giocatore, l'avversario ha invece commesso l'infrazione Errore di Gioco - Violazione delle Regole di Gioco. Per esempio, se un giocatore lancia un Sentiero per l'Esilio su una creatura dell'avversario e l'avversario mette la creatura nel cimitero, se la partita è continuata entrambi i giocatori hanno commesso una Violazione delle Regole di Gioco..

Penalità
Ammonizione

2.6. Errore di Gioco — Incapacità a Mantenere lo Stato del Gioco

Definizione

Questa infrazione viene commessa da un giocatore che ha permesso a un altro giocatore di commettere un Errore di Gioco e non lo ha fatto notare immediatamente. Se un arbitro ritiene che un giocatore abbia tenuto nascosto intenzionalmente un errore dell'avversario, sia per ottenere un vantaggio che per correggere l'errore successivamente in un momento più strategico, deve prima considerare l'infrazione Condotta Antisportiva – Barare. Non far notare un'abilità innescata dell'avversario non porta mai a Incapacità a Mantenere lo Stato del Gioco o a Barare.

Esempi

A. L'avversario di un giocatore si dimentica di rivelare la carta trovata con un Tutore Terreno. I giocatori se ne accorgono alla fine del turno.
B. Un giocatore non si accorge che l'avversario ha un Mantello di Armadillo su una creatura con protezione dal verde.

Filosofia

Se un errore viene scoperto prima che un giocatore possa trarne un vantaggio, il pericolo di avere uno stato di gioco corrotto è molto più ridotto. Se un errore persiste, anche l'avversario di chi commette l'errore iniziale ha commesso l'errore di non accorgersene.

3. ERRORI DI TORNEO

Gli errori di torneo sono violazioni delle Regole di Torneo di Magic. Se l'arbitro ritiene che l'errore sia stato intenzionale, deve prima valutare l'infrazione Condotta Antisportiva – Barare.

Se un giocatore viola le Regole di Torneo di Magic in un modo non coperto delle infrazioni listate di seguito, l'arbitro deve spiegare la procedura appropriata al giocatore ma non assegnare penalità. Violazioni continuate o intenzionali di queste regole possono richiedere un'ulteriore indagine.

Una Ammonizione per un Errore di Torneo viene aumentata a Partita Persa se il giocatore ha già ricevuto una Ammonizione per aver commesso una infrazione nella stessa sottocategoria. Per i tornei disputati in più giorni, il conto delle penalità per queste infrazioni viene azzerato alla fine di ogni giorno.

Penalità
Partita Persa

3.1. Errore di Torneo — Ritardo

Definizione

Un giocatore non è seduto al posto assegnatogli all'inizio di un turno del torneo, o non ha completato un compito assegnatogli nel tempo previsto. Se un turno è iniziato prima di quando il turno precedente avrebbe dovuto finire (perché tutti i giocatori hanno finito prima del previsto), l'infrazione non viene assegnata fino al momento in cui doveva terminare il turno precedente.

Se, prima o durante un incontro, un giocatore chiede ed ottiene da un arbitro il permesso di una pausa per un valido motivo, come andare al bagno o cercare dei rimpiazzi per delle carte mancanti, quel giocatore ha fino a 10 minuti per terminare ciò di cui ha bisogno prima di essere considerato in ritardo. Se il giocatore impiega più di 10 minuti, viene applicata la penalità di Partita Persa. Altrimenti, non vengono applicate penalità e viene assegnato del tempo addizionale pari al tempo impiegato.

Esempi

A. Un giocatore arriva al suo tavolo dopo 5 minuti dall'inizio del turno.
B. Un giocatore consegna la sua lista dopo il termine del tempo annunciato dall'arbitro o dall'organizzatore.
C. Un giocatore perde il suo mazzo e non riesce a trovare carte in sostituzione entro 10 minuti dall'inizio del turno.
D. Un giocatore si siede al tavolo sbagliato e gioca contro un avversario che non è il suo.

Filosofia

I giocatori hanno la responsabilità di essere in orario per gli incontri, di essere al giusto tavolo e di registrare il mazzo entro i tempi previsti. L'organizzatore può annunciare che verrà concesso ai giocatori del tempo addizionale prima che la penalità venga attribuita. Altrimenti la penalità viene attribuita non appena il turno comincia.

Procedura Addizionale

Assegnare ai giocatori tempo addizionale pari alla durata del ritardo.

Penalità Aumentata: Un giocatore non al tavolo dopo 10 minuti dall'inizio del turno riceve la penalità di Incontro Perso e viene rimosso dal torneo se non si presenta dal Capo Arbitro o dallo Scorekeeper entro la fine del turno.

Penalità Diminuita: Un giocatore che arriva al tavolo entro 1 minuto dall'inizio del turno riceve la penalità di Ammonizione.

Penalità
Incontro Perso

3.2. Errore di Torneo — Aiuto Esterno

Definizione

Un giocatore, spettatore o partecipante al torneo compie una delle azioni seguenti:

- Chiede ad altri un aiuto di gioco oppure richiede da altri informazioni private relative al suo incontro dopo essersi seduto per il suo incontro.
- Dà un aiuto di gioco oppure fornisce informazioni private a un giocatore dopo che si è seduto per il suo incontro.
- Durante una partita, guarda appunti che aveva preso prima dell'inizio dell'incontro in corso (escluse note riportanti testi Oracle).

Questi criteri si applicano anche alle porzioni di costruzione dei mazzi e di draft dei tornei Limited. Inoltre, durante i draft non è permesso prendere alcun tipo di appunti. Alcuni formati a squadre prevedono regole di comunicazione aggiuntive che modificano la definizione di questa infrazione.

Gli appunti presi al di fuori dell'incontro in corso possono essere consultati solo tra una partita e l'altra; devono essere appunti in possesso del giocatore dall'inizio dell'incontro.

Esempi

A. Durante una partita, un giocatore guarda gli appunti che aveva preparato a casa.
B. Uno spettatore indica il miglior modo di giocare a un giocatore che non l'ha richiesto.

Filosofia

I tornei mettono alla prova i giocatori sulle capacità di gioco e non sulla capacità di seguire i consigli esterni. Ogni consiglio strategico, di gioco o di costruzione da una fonte esterna è illegale.

Le modifiche visive alle carte, che possono anche contenere alcune parole, che potrebbero indirettamente fornire informazioni strategiche o consigli minori sono accettabili e non sono considerate appunti. Istruzioni dettagliate o complicati aiuti strategici non possono essere scritti su una singola carta. Il Capo Arbitro è l'autorità che decide quali carte e appunti sono accettabili in un torneo. Agli spettatori che commettono questa infrazione e che non sono iscritti al torneo potrebbe essere richiesto di abbandonare la sala del torneo.

Penalità Diminuita: se l'informazione acquisita è una informazione a cui il giocatore può accedere tra una partita e l'altra, la penalità è Partita Persa.

Penalità
Ammonizione

3.3. Errore di Torneo — Gioco Lento

Definizione

Un giocatore sta giocando lentamente se impiega più del tempo ragionevolmente richiesto per compiere le azioni di gioco. Se un arbitro ritiene che un giocatore stia giocando lentamente in maniera intenzionale per ottenere un

vantaggio dal limite di tempo, l'infrazione è invece Condotta Antisportiva – Stallo.

Viene considerato Gioco Lento anche il caso in cui un giocatore continua ad eseguire un loop senza essere capace di stabilire un esatto numero di iterazioni e lo stato del gioco finale previsto.

Esempi

A. Un giocatore controlla ripetutamente il cimitero dell'avversario senza che lo stato del gioco sia sensibilmente cambiato.
B. Un giocatore perde tempo per scrivere il contenuto del grimorio dell'avversario, mentre sta risolvendo un'Emorragia di Pensieri.
C. Un giocatore usa un tempo eccessivo per mescolare il suo mazzo tra una partita e l'altra.
D. Un giocatore si alza dal suo posto per guardare la classifica o va in bagno senza il permesso di un ufficiale del torneo.

Filosofia

Tutti i giocatori hanno la responsabilità di giocare abbastanza velocemente da non mettere l'avversario in una posizione di svantaggio a causa del limite di tempo. Un giocatore può giocare lentamente senza accorgersene. Di solito è sufficiente un semplice commento "Puoi giocare più velocemente, per favore?". Se la velocità di gioco non cambia, si assegna la penalità.

Procedura Addizionale

Nel caso in cui l'incontro vada oltre i limiti di tempo, due turni addizionali vengono aggiunti al numero di turni addizionali giocati. Questi turni addizionali vengono giocati prima della procedura di fine incontro e dopo l'eventuale tempo addizionale.

Se la partita si trova già ai turni addizionali, non vengono assegnati altri turni addizionali: l'Ammonizione viene comunque assegnata.

Penalità
Partita Persa

3.4. Errore di Torneo — Problema di Lista

Definizione

La lista è illegale, non corrisponde a ciò che il giocatore intende giocare, o deve essere modificata a causa di carte perse durante il torneo.

Questa infrazione non riguarda gli errori di registrazione dell'insieme di carte commessi da un altro giocatore prima dello scambio dei mazzi, i quali vengono corretti a discrezione dell'arbitro.

Esempi

A. Un giocatore di un torneo in formato Legacy ha Mana Drain (una carta bandita) sulla lista.
B. Un giocatore ha una lista con 56 carte. Il suo mazzo contiene 60 carte, di cui 4 Sfatare non listati.
C. Un giocatore ha scritto sulla lista "Sarkhan" in un formato in cui sono legali Sarkhan, il Dragofono e Sarkhan Integro.
D. Un giocatore perde delle carte e non riesce a trovare delle copie per rimpiazzarle, rendendo impossibile giocare un mazzo conforme alla lista.
E. Un giocatore ha scritto sulla lista "Ajani, Protettore Impavido" ma gioca "Ajani, l'Inflessibile".

Filosofia

Le liste vengono usate per garantire che i mazzi non vengano modificati durante il torneo. Prima dell'inizio del torneo, gli arbitri e gli altri ufficiali di torneo devono ricordare ai giocatori l'importanza di consegnare una lista legale e di giocare con un mazzo legale. Un giocatore normalmente riceve una Partita Persa se la sua lista viene modificata dopo che il primo turno del torneo è iniziato.

Le penalità per errori di lista scoperti al di fuori del contesto dell'incontro e delle sue procedure (come quelli scoperti durante il conteggio delle liste) vengono assegnate all'inizio dell'incontro, a meno che il judge creda ci siano prove evidenti che il mazzo sia illegale.

Scrivere nomi ambigui o non leggibili sulla lista può dare a un giocatore la possibilità di modificare il contenuto del mazzo fino al momento in cui il problema non viene scoperto. I nomi abbreviati dei personaggi della storia (i planeswalker e gli altri permanenti leggendari e) sono accettabili a patto che siano l'unica rappresentazione di quei personaggi nel formato e vengono considerati tali carte, anche se esistono altre carte che iniziano con lo stesso nome.

Il Capo Arbitro può scegliere di non dare la penalità nel caso in cui creda che ciò che ha scritto il giocatore sulla sua lista sia ovvio e non ambiguo, anche se non completamente accurato. Nei tornei Limited, il Capo Arbitro può scegliere di non dare la penalità nel caso di terre base listate in modo non corretto se crede che le terre corrette siano ovvie. Questo deve essere determinato soltanto da ciò che è scritto sulla lista e non basato sull'intenzione o sull'effettivo contenuto del mazzo; la necessità di controllare il mazzo per avere conferma è segno che il nome scritto non è ovvio.

L'abilità compagno influisce su cosa un giocatore intende giocare e può produrre una situazione in cui il mazzo e la lista coincidono ma violano la restrizione imposta dal compagno scelto. In queste situazioni è accettabile alterare la configurazione del mazzo e del sideboard per soddisfare la restrizione.

Procedura Addizionale

Se la lista contiene carte illegali, rimuovile. Se la lista viene modificata per permettere il compagno scelto, il giocatore scambia carte tra mazzo e sideboard finché la restrizione è soddisfatta.

Modifica la lista per farla corrispondere al mazzo che il giocatore sta effettivamente giocando. Se sia il mazzo/sideboard che la lista violano una regola sul massimo numero di carte (di solito troppe carte nel sideboard, più di quattro copie di una carta oppure la stessa carta in due mazzi in un formato con Costruzione Unificata), rimuovi carte su indicazione del giocatore per rendere la lista legale.

Se il mazzo risulta avere un numero di carte inferiore al minimo previsto, il giocatore aggiunge carte di nome Pianura, Isola, Palude, Montagna o Foresta in qualsiasi combinazione a sua scelta fino a raggiungere il minimo previsto. Modificare la lista di conseguenza. Queste modifiche possono essere annullate in un momento successivo senza penalità se il giocatore riesce a trovare dei sostituti identici alle carte legali originali.

Penalità
Ammonizione

3.5. Errore di Torneo — Problema di Mazzo

Definizione

Il contenuto del mazzo o del sideboard non coincide con quanto segnato sulla lista e la lista corrisponde a ciò che il giocatore intende giocare.

Se sono presenti carte addizionali insieme al sideboard che potrebbero essere giocate nel mazzo del giocatore, queste carte vengono considerate parte del sideboard a meno che non siano:

- Carte promozionali che sono state date ai giocatori come parte dell'evento.
- Carte bifronte rappresentate nel mazzo da carte checklist.
- Carte danneggiate per cui è stata creata una proxy ufficiale da utilizzare nel torneo.
- Carte bifronte usate per rappresentare il retro di una carta nel mazzo. Queste carte non devono avere bustine protettive identiche a quelle usate per il mazzo e/o il sideboard.

Se in un mazzo sono presenti carte in bustine protettive diverse da quelle usate per il mazzo, pedine o carte bifronte per cui vengono usate carte checklist, queste vengono ignorate per decidere la legalità del mazzo (ma non del sideboard).

Se un giocatore non riesce a trovare delle carte che fanno parte del suo mazzo (o dei sostituti identici), trattare il problema come un Problema di Lista, invece che Problema di Mazzo. Se manca qualche carta del sideboard, è sufficiente prenderne nota, senza assegnare penalità.

Scoprire una carta che viola la restrizione di un'abilità compagno è un Problema di Mazzo se il giocatore non vuole modificare la lista per soddisfare la restrizione.

Esempi

A. Un giocatore ha 59 carte nel mazzo, ma sulla lista ne sono indicate 60.
B. Un giocatore ha nel mazzo un Pacifismo del suo precedente avversario.
C. Nella prima partita di un incontro, un giocatore ha un Ago Spinale nel mazzo, ma sulla lista risulta solo un Ago Spinale nel sideboard.

Filosofia

I giocatori sono tenuti a segnalare gli errori di mazzo immediatamente e a non guadagnare un potenziale vantaggio dall'avere carte estranee nel loro mazzo.

Gli errori di mazzo più comuni sono dimenticarsi di togliere dal mazzo una carta del sideboard e avere nel mazzo una carta di un altro mazzo. In entrambe queste situazioni, è difficile guadagnare un vantaggio senza barare in modo evidente. Permettere all'avversario di scegliere quali carte avrebbero dovuto essere giocate è sufficiente per compensare l'errore nelle situazioni di facile individuazione. Il caso di carte in più che sono duplicati di carte che fanno parte del mazzo fin dall'inizio dell'incontro è più problematico, dato che non è facile accorgersi dell'errore e scoprirlo, e quindi richiede una penalità aumentata.

Un intervallo in cui l'errore viene penalizzato con una Partita Persa è necessario per scoraggiare abusi intenzionali del numero minimo di carte in un mazzo. Passato quel momento, l'avversario accetta che il mazzo è valido. Gli arbitri devono sempre essere consapevoli delle possibilità di abuso quando indagano su questa infrazione.

Procedura Addizionale

Identificare e trovare le carte mancanti dal mazzo e le carte nelle zone di gioco che non dovrebbero esserci. Rivelare tali carte all'avversario. L'avversario decide quali tra le carte mancanti rimpiazzano le carte che non dovrebbero esserci, mentre le eventuali carte in più vengono rimescolate nella parte sconosciuta del mazzo. Se devono essere rimosse più carte di quelle da aggiungere, dare la priorità a quelle che non si trovano nel grimorio. Se ci sono ancora altre carte non nel grimorio che devono essere sostituite, vengono sostituite da carte prese dalla parte randomica del grimorio. Se le carte mancanti si trovano nel sideboard e non siamo alla prima partita, scegliere a caso tra le carte del mazzo presenti nel sideboard quelle da rimettere nel mazzo.

Se l'errore ha portato alla violazione della restrizione di un'abilità compagno e per la partita era permesso usare il sideboard, (o non era permesso e il giocatore ha deciso di continuare con il mazzo che ha listato e che non soddisfa alla restrizione del compagno rivelato), scegliere a caso tra le carte dal sideboard che soddisfano la restrizione; l'avversario sceglie dove va ogni carta scelta. Se è impossibile fare in modo che il mazzo soddisfi alla restrizione, aumentare la penalità a Partita Persa.

Se le carte mancanti si trovano nel mazzo dell'attuale avversario o di un avversario precedente, entrambi i giocatori ricevono la penalità.

Penalità Aumentata: quando il mazzo viene presentato all'avversario per la mescolata pre-partita o durante un deck check, se viene scoperto che il mazzo contiene un numero insufficiente di carte (e qualche carta mancante non si trova nel mazzo dell'avversario) o il sideboard contiene troppe carte, la penalità è Partita Persa.

Penalità Aumentata: se un avversario potrebbe aver preso delle decisioni strategiche basandosi sulla presenza di una carta del sideboard (come, ad esempio, dopo averla vista nella mano o nel grimorio mentre lo passava in rassegna), la penalità è Partita Persa.

Penalità Aumentata: se l'errore ha fatto sì che il giocatore stia giocando con più copie di una carta del mazzo di quelle registrate sulla lista o da quelle permesse da un'abilità compagno e l'errore è stato scoperto dopo che la partita è iniziata, la penalità è Partita Persa, a meno che le copie della carta siano ancora nella parte sconosciuta del grimorio. Ad esempio, se sulla lista sono registrati due Shock nel mazzo e due Shock nel sideboard ma una ricerca trova due Shock nel grimorio mentre uno è nel cimitero, la penalità viene aumentata.

Penalità
Ammonizione

3.6. Errore di Torneo —Violazione delle Procedure Limited

Definizione

Un giocatore commette un errore tecnico durante un draft.

Esempi

A. Un giocatore passa le carte a sinistra quando dovrebbe passarle a destra.
B. Un giocatore impiega troppo tempo per effettuare la sua scelta.
C. Un giocatore sceglie una carta, la mette nella pila delle carte draftate e poi la riprende in mano.
D. Un giocatore gira la testa di lato in un momento inappropriato.

Filosofia

Gli errori durante un draft possono creare problemi se non vengono corretti in fretta. Gli annunci prima del draft e le Regole di Torneo specifiche per il formato possono indicare penalità addizionali in caso di Violazioni delle Procedure Limited.

Penalità
Ammonizione

3.7. Errore di Torneo — Violazione delle Regole di Comunicazione

Definizione

Un giocatore viola le regole di Comunicazione dettagliate nella sezione 4 delle Regole da Torneo di **Magic** e l'arbitro crede che l'avversario abbia compiuto una azione di gioco, o abbia chiaramente scelto di non agire, basandosi su informazioni errate. Questa infrazione si applica solo alle violazioni di quelle regole, non alle situazioni in cui la comunicazione è confusa.

Esempi

A. A un giocatore viene chiesto quante carte ha in mano e risponde "Tre". Qualche momento dopo, l'avversario lancia una magia che fa scartare e il giocatore si accorge di averne quattro.
B. Un giocatore tiene un Elfo di Llanowar insieme alle sue terre e l'avversario lo attacca pensando che non avesse bloccanti.
C. Un giocatore lancia un Sentiero dell'Esilio, si dimentica di ricordare all'avversario che ha la possibilità di cercare una terra base e, come risultato, l'avversario non la cerca.

Filosofia

Una comunicazione chiara è fondamentale per tutte le partite di Magic. Sebbene molte infrazioni possano essere intenzionali, è possibile che un giocatore commetta un errore sincero che causa confusione per cui non deve essere penalizzato severamente.

Un giocatore può commettere questa infrazione in una situazione in cui non ha parlato. Una disposizione degli oggetti di gioco fisicamente ambigua non porta automaticamente a una penalità, ma gli arbitri sono incoraggiati a dire ai giocatori di correggere la disposizione ambigua prima che possa diventare problematica.

L'errata applicazione di uno shortcut di solito non è una Violazione delle Regole di Comunicazione, dato che nelle situazioni ambigue si applicano le interpretazioni di default e l'avversario può agire secondo quello shortcut. Ogni deviazione da una shortcut di torneo richiede una spiegazione chiara.

Procedura Addizionale

Può essere presa in considerazione la possibilità di far tornare indietro il gioco fino al momento dell'azione, non al momento dell'informazione non corretta.

Penalità
Ammonizione

3.8. Errore di Torneo — Carte Segnate

Definizione

Alcune carte o bustine protettive del mazzo di un giocatore hanno delle differenze che potrebbero permettere di riconoscerle mentre si trovano nel grimorio. Questo include graffi, unghiate, declorazione, angoli piegati e foil imbarcate.

Esempi

A. Un giocatore ha piccoli segni su alcune bustine. Queste bustine segnate contengono una Montagna, un Gerarca Lossodonte e una Spirale Fulminante.
B. Un giocatore ha varie carte foil nel mazzo che si riconoscono rispetto alle altre.

C. Le terre base in un mazzo che non usa le bustine protettive provengono da una espansione il cui retro è sensibilmente più chiaro delle altre carte.

Filosofia

Le bustine protettive e le carte spesso diventano usurate nel corso di un torneo; a patto che il giocatore non cerchi di ottenerne vantaggio, la semplice gestione delle bustine/carte segnate è sufficiente nella maggior parte dei casi. Nota che quasi tutte le bustine protettive possono essere considerate segnate in qualche modo; gli arbitri devono tenerne conto nel momento in cui decidono la penalità. Nel caso di carte segnate, è importante educare i giocatori a mischiare carte e bustine protettive prima di imbustare.

Questa infrazione si applica solo alle carte nel mazzo di un giocatore. Bustine protettive segnate per carte del sideboard non sono illegali a meno che tali carte non vengano inserite nel mazzo senza cambiare bustine. Gli arbitri sono incoraggiati ad avvertire i giocatori sulle possibili carte segnate nel sideboard, se non sono oggetto di indagine.

Procedura Addizionale

Il giocatore deve sostituire le carte o le bustine con altre non segnate oppure, se il giocatore non usa bustine protettive, deve giocare con le bustine protettive per nascondere i segni delle carte. Se le carte sono diventate segnate a causa del gioco durante il torneo, il Capo Arbitro può decidere di creare proxy.

Penalità Aumentata: se il giocatore non è in grado di trovare carte sostitutive, può sostituirle con qualsiasi combinazione di carte di nome Pianura, Isola, Palude, Montagna o Foresta. Poiché la lista viene modificata per rispecchiare il nuovo contenuto del mazzo, la penalità è Partita Persa. Se successivamente il giocatore trova carte sostitutive può reinserirle nel mazzo senza ulteriori penalità.

Penalità Aumentata: nel caso in cui il Capo Arbitro ritenga che il proprietario del mazzo, accorgendosi delle carte segnate, potrebbe trarne un sostanziale vantaggio, la penalità è Partita Persa.

Penalità
Ammonizione

3.9. Errore di Torneo — Mescolata Insufficiente

Definizione

Un giocatore, in maniera non intenzionale, non mescola sufficientemente il suo mazzo (o una porzione di esso) prima di presentarlo all'avversario oppure non presenta il mazzo all'avversario per una ulteriore mescolata. Un mazzo non è mescolato in maniera sufficiente se un arbitro ritiene che il giocatore possa conoscere la posizione o la distribuzione di una o più carte nel proprio mazzo.

Esempi

A. Un giocatore si dimentica di rimescolare il suo grimorio dopo aver cercato una carta.
B. Un giocatore cerca una carta dal suo grimorio, poi lo mescola una volta sola prima di presentarlo all'avversario.
C. Un giocatore non mescola la porzione del suo grimorio rivelata durante la risoluzione dell'abilità cascata.

Filosofia

Ci si aspetta che i giocatori mescolino i loro mazzi in maniera corretta quando richiesto, che conoscano il concetto di "mescolare abbastanza" e che abbiano la capacità di farlo. Comunque, dato che l'avversario ha l'opportunità di mescolare il mazzo dopo il proprietario, il potenziale vantaggio che può essere ottenuto viene ridotto, nel caso la regola di torneo venga seguita.

Ogni volta che può essere vista una carta di un mazzo, anche durante una mescolata, il mazzo non è più considerato casuale, anche se il giocatore conosce la posizione solo di una o due carte. I giocatori devono fare attenzione quando mescolano, in modo da non far vedere le carte a loro stessi, ai compagni di squadra o agli avversari.

Un giocatore deve mescolare il mazzo in modi diversi. I metodi ordinati per mescolare (come il pile shuffling) sono permessi solo all'inizio di una partita. Qualsiasi manipolazione prima di mescolare è accettabile, a patto che il mazzo venga successivamente mescolato in maniera sufficiente.

Procedura Addizionale

Mescolare la parte appropriata del mazzo.

4. CONDOTTA ANTISPORTIVA

La condotta antisportiva è un comportamento scorretto che può minacciare in maniera significativa la sicurezza di un torneo, la correttezza o l'integrità della competizione, o la possibilità di divertirsi.

Condotta antisportiva e mancanza di comportamento sportivo non sono la stessa cosa. C'è un grande intervallo di comportamento "competitivo" che li separa, che non è sicuramente definibile come "sportivo" o "gentile", ma che non si può neanche definire "antisportivo". Il Capo Arbitro ha l'autorità di decidere ciò che è considerato condotta antisportiva.

Gli arbitri devono informare i giocatori sul motivo per cui il loro comportamento è considerato antisportivo. I giocatori hanno la responsabilità di correggere il loro comportamento e la situazione immediatamente. Tuttavia, anche se gli arbitri devono far comprendere ai giocatori la gravità delle loro azioni, è importante che gli arbitri cerchino di stemperare gli animi, preoccupandosi delle penalità solo in un secondo tempo.

Penalità
Ammonizione

4.1. Condotta Antisportiva — Minore

Definizione

Un giocatore compie delle azioni che risultano negative per il torneo o per i partecipanti. Tali azioni possono disturbare le persone vicine, anche se non è necessario dimostrarlo.

Esempi

A. Un giocatore usa linguaggio eccessivamente volgare o profano.
B. Un giocatore richiede in maniera inopportuna che un arbitro assegni una penalità all'avversario.
C. Un giocatore si appella al Capo Arbitro senza aspettare che l'arbitro prenda la sua decisione.
D. Un giocatore getta a terra il suo mazzo dopo aver perso una partita.
E. Un giocatore lascia rifiuti nell'area di gioco dopo la fine dell'incontro.
F. Un giocatore non segue l'istruzione datagli da un ufficiale di torneo di lasciare l'area di gioco.

Filosofia

Tutti i partecipanti devono poter giocare i torneo in un ambiente sicuro e piacevole; un giocatore che commette condotta antisportiva deve essere avvisato che il suo comportamento non è accettabile e che un buon ambiente di gioco è indispensabile.

Procedura Addizionale

Il giocatore deve correggere immediatamente il problema. Successive infrazioni di Condotta Antisportiva – Minore, anche se per motivi diversi, portano a una penalità di Partita Persa. Se viene assegnata una Partita Persa per infrazioni ripetute alla fine di una partita, l'arbitro può applicare la penalità alla partita successiva.

Penalità
Incontro Perso

4.2. Condotta Antisportiva — Maggiore

Definizione

Un giocatore compie azioni verso uno o più individui che possono ragionevolmente creare una sensazione di essere molestati, minacciati, intimiditi o perseguitati. Questo può includere insulti basati su razza, colore della pelle, religione, nazione di origine, età, genere, disabilità o orientamento sessuale. Minacce di violenza fisica devono essere trattate come Condotta Antisportiva - Comportamento Aggressivo.

È possibile che la persona che commette questa infrazione lo faccia senza cattiveria e senza voler intenzionalmente procurare danno al soggetto della molestia.

Esempi

A. Un giocatore fa un commento razzista contro il suo avversario.
B. Un giocatore fa foto inopportune ad un altro giocatore senza il suo esplicito consenso.
C. Un giocatore chiede un appuntamento ad uno spettattore e insiste dopo un rifiuto.
D. Un giocatore ostacola di proposito un altro giocatore con l'intento di indurre un contatto fisico.
E. Il giocatore usa i social media per prendere in giro un altro giocatore.

Filosofia

Un ambiente sicuro è una delle aspettative base dei partecipanti ad un torneo. Le molestie minano la tranquillità e l'integrità di un torneo. I giocatori che di proposito creano situazioni dannose o non gradite ad un torneo devono immediatamente correggere il loro comportamento e dimostrare di essersi pentiti oppure vanno allontanati.

Vista l'aggressività insita in questa infrazione, i judge possono aver bisogno di terminare l'incontro in corso e di separare i giocatori. Deve essere prestata molta attenzione a far sì che la situazione non degeneri se è possibile. La persona che ha commesso l'infrazione deve essere allontanata dall'area di gioco per poi ricevere la penalità e la spiegazione del perchè il suo atteggiamento non è accettabile, indipendentemente dal fatto che egli si sia scusato o meno. La persona può avere bisogno di qualche momento per calmarsi. Andare a scusarsi e chiarirsi deve essere incoraggiato, ma deve anche essere rispettato il desiderio dell'altra persona di non voler interagire con chi ha commesso l'infrazione.
Gli ufficiali di torneo devono investigare su queste situazioni non appena ne vengono a conoscenza. Qualora determinino che l'infrazione non soddisfi i criteri per Condotta Antisportiva - Maggiore, si raccomanda comunque di parlare ai giocatori per evitare future incomprensioni.

Procedura Addizionale

Il giocatore deve correggere il suo comportamento immediatamente. Se l'infrazione avviene alla fine di un incontro, l'arbitro può applicare la penalità all'incontro successivo.

Penalità Aumentata: se l'infrazione è stata commessa intenzionalmente, il giocatore non mostra rimorso o l'offesa viene ripetuta successivamente, la penalità è Squalifica e la persona deve essere allontanata dal luogo del torneo.

Penalità
Incontro Perso

4.3. Condotta Antisportiva — Scelta Impropria del Vincitore dell'Incontro

Definizione

Un giocatore utilizza o propone di utilizzare un metodo che non fa parte della partita in corso (incluse azioni illegali nella partita in corso) per determinare il risultato di una partita o dell'incontro, oppure usa un linguaggio atto a indurre altri, che potrebbero non essere a conoscenza che è contro le regole, a fare tale proposta.

Se il giocatore era a conoscenza che quello che ha fatto è contro le regole, l'infrazione è Condotta Antisportiva - Barare.

Esempi

A. Quando finisce il tempo, due giocatori stanno per lanciare un dado per decidere il vincitore.
B. Un giocatore chiede all'avversario di lanciare una moneta per decidere il vincitore.
C. Due giocatori determinano il vincitore dell'incontro con una sfida a braccio di ferro.
D. Due giocatori determinano a pari e dispari se giocare o pattare.
E. Alla fine dei turni addizionali, due giocatori per decidere il vincitore comparano il costo di mana convertito della prima carta del loro grimorio.
F. Alla fine dei turni addizionali, due giocatori rivelano carte dal loro grimorio per vedere "chi avrebbe vinto".
G. Un giocatore dice: "Che peccato, la partita finirà patta, e non conviene a nessuno di noi. Se solo ci fosse qualcosa che si potrebbe fare."

Filosofia

Usare un metodo esterno al gioco per determinare il vincitore dell'incontro compromette l'integrità del torneo.

Gli incontri che terminano in parità per la fine del tempo devono essere registrati come partite patte e non sono esclusi da questa penalità se il vincitore viene determinato con un metodo illegale.

Penalità
Incontro Perso

4.4. Condotta Antisportiva — Corruzione e Scommesse

Definizione

Corruzione è quando un giocatore offre un incentivo all'avversario per concedere, pattare o in qualche modo cambiare il risultato dell'incontro; anche incoraggiare o accettare una tale offerta è considerato corruzione. Vedi la sezione 5.2 delle Regole di Torneo di **Magic** per una migliore descrizione di ciò che è considerato illegale.

Una scommessa è quando un giocatore o uno spettatore scommette o offre di scommettere qualcosa sul risultato di un torneo, di un incontro o di una parte del torneo o di un incontro. Non è necessario che la scommessa sia in denaro e non è importante se un giocatore stia scommettendo sul proprio incontro o su un altro incontro.

Se il giocatore era a conoscenza che quello che ha fatto è contro le regole, l'infrazione è Condotta Antisportiva - Barare.

Esempi

A. Un giocatore offre 100 euro al suo avversario di un turno di Svizzera affinché conceda l'incontro.
B. Un giocatore offre una carta al suo avversario in cambio di una patta.
C. Un giocatore chiede all'avversario di concedere in cambio di una suddivisione del premio (split).
D. Due giocatori si mettono d'accordo che il vincitore dell'incontro potrà prendere una carta rara dal mazzo dell'avversario dopo la fine dell'incontro.
E. Due spettatori scommettono sul numero di partite che verranno giocate in un incontro.

Filosofia

Corruzione e scommesse minano l'integrità del torneo e sono severamente proibite.

Penalità
Squalifica

4.5. Condotta Antisportiva — Comportamento Aggressivo

Definizione

Un giocatore si comporta in maniera minacciosa nei confronti di altre persone o di oggetti di altre persone.

Esempi

A. Un giocatore minaccia di picchiare un altro giocatore se non gli concede la partita.
B. Un giocatore spinge la sedia di un altro giocatore e lo fa cadere per terra.
C. Un giocatore minaccia un arbitro dopo aver ricevuto una decisione arbitrale.
D. Un giocatore strappa una carta di un altro giocatore.
E. Un giocatore ribalta un tavolo, intenzionalmente.

Filosofia

La sicurezza di tutti a un torneo è fondamentale, senza alcuna discussione. Non c'è tolleranza nei confronti delle minacce e degli abusi fisici.

Procedura Addizionale

L'organizzatore inviterà il giocatore a lasciare la sala torneo.

Penalità
Squalifica

4.6. Condotta Antisportiva — Furto di Materiale da Torneo

Definizione

Un giocatore ruba materiale dal torneo, compreso, ma non solo, carte o strumenti di torneo.

Esempi

A. Un giocatore ruba carte dal sideboard dell'avversario.
B. Un giocatore ruba il numero di un tavolo.
C. Un giocatore si accorge di avere una carta di uno dei suoi precedenti avversari, ma la nasconde invece di darla a un ufficiale di torneo.

Filosofia

I giocatori devono poter partecipare a un torneo senza la paura di essere derubati. Questo non toglie la responsabilità di fare attenzione alle proprie cose, ma ognuno si aspetta di arrivare alla fine del torneo con tutto ciò che aveva a inizio giornata o che ha ricevuto durante l'evento. Altri tipi di furto, relativi a materiale non di torneo, sono gestiti dall'organizzatore, anche se gli arbitri sono invitati a dare tutto l'aiuto possibile.

Procedura Addizionale

L'organizzatore inviterà il giocatore a lasciare la sala torneo.

Penalità
Squalifica

4.7. Condotta Antisportiva — Stallo

Definizione

Un giocatore gioca lentamente in maniera intenzionale per trarre vantaggio dal limite di tempo. Se la lentezza di gioco non è intenzionale, fare riferimento alla sezione Errore di Torneo – Gioco Lento.

Esempi

A. Un giocatore ha due terre in mano, nessuna azione disponibile per modificare in maniera significativa la partita, e passa troppo tempo a "pensare" a cosa fare, in modo da far finire il tempo del turno.
B. Un giocatore in vantaggio di partite rallenta significativamente il suo ritmo di gioco in modo che l'avversario abbia meno possibilità di recuperare.
C. Un giocatore che gioca lentamente si appella al capo arbitro dopo un'Ammonizione per ottenere maggiore tempo per decidere come giocare.
D. Un giocatore, volontariamente, impiega molto tempo per prendere i Mulligan prima della terza partita dell'incontro, per ridurre le possibilità di vittoria del suo avversario.
E. Un giocatore che sta per perdere una partita rallenta il suo ritmo di gioco in modo da far terminare il tempo del turno.

Penalità
Squalifica

4.8. Condotta Antisportiva — Barare

Definizione

Una persona viola una regola definita dai documenti di torneo, mente ad un ufficiale di torneo, o nota un'irregolarità commessa nel suo incontro (o quello di un compagno di squadra) e non richiama l'attenzione degli arbitri.

Inoltre, per essere considerata Barare, l'irregolarità deve soddisfare i seguenti criteri:

- Il giocatore deve aver cercato di ottenere un vantaggio dalle sue azioni.
- Il giocatore deve essere a conoscenza che quello che sta facendo è illegale.

Se i criteri non sono tutti soddisfatti, l'infrazione non è Barare e deve essere gestita con una infrazione diversa. Barare spesso appare in superficie come un semplice Errore di Gioco o Errore di Torneo e viene decisa dall'arbitro dopo un'indagine per accertare l'intento e la consapevolezza.

Esempi

A. Un giocatore modifica il foglietto del risultato di un incontro senza che l'avversario ne sia a conoscenza.
B. Un giocatore mente a un ufficiale di torneo su cosa è successo durante una partita per supportare la sua versione.
C. Un giocatore non dice nulla quando l'avversario mette una creatura nel cimitero anche se non aveva ricevuto danni letali.
D. Un giocatore nota che l'avversario ha risolto solo metà abilità innescata della Spada di Abbondanza e Carestia e decide di non far notare l'errore.
E. Un giocatore guarda la carta scelta da un altro giocatore durante un draft .
F. Un giocatore aggiunge carte a quelle ricevute ad un torneo Sealed Deck.
G. Un giocatore pesca una carta in più per errore, ma non chiama un arbitro per evitare una penalità.

APPENDICE A — TABELLA DELLE PENALITÀ

Infrazione	Penalità
Errori di Gioco	
Abilità Innescata Dimenticata	Nessuna
Guardare Carte Addizionali	Ammonizione
Errore con Carte Nascoste	Ammonizione
Errore nella Procedura di Mulligan	Ammonizione
Violazione delle Regole di Gioco	Ammonizione
Incapacità a Mantenere lo Stato del Gioco	Ammonizione
Errori di Torneo	
Ritardo	Partita Persa
Aiuto Esterno	Incontro Perso
Gioco Lento	Ammonizione
Problema di Lista	Partita Persa
Problema di Mazzo	Ammonizione
Violazione delle Procedure Limited	Ammonizione
Violazione delle Regole di Comunicazione	Ammonizione
Carte Segnate	Ammonizione
Mescolata Insufficiente	Ammonizione
Condotta Antisportiva	
Condotta Antisportiva – Minore	Ammonizione
Condotta Antisportiva – Maggiore	Incontro Perso
Scelta Casuale del Vincitore dell'Incontro	Incontro Perso
Corruzione e Scommesse	Incontro Perso
Comportamento Aggressivo	Squalifica
Furto di Materiale da Torneo	Squalifica
Stallo	Squalifica
Barare	Squalifica

APPENDICE B — MODIFICHE RISPETTO ALLE VERSIONI PRECEDENTI

3 Luglio 2020

Nessun cambiamento.

17 Aprile 2020

3.4: Istruzioni su come gestire un mazzo/lista legale con un problema non voluto relativo a un'abilità compagno.
3.5: Istruzioni su come gestire un problema relativo a un'abilità compagno scoperto durante una partita.
3.5: Riscritta la penalità aumentata per problema scoperto durante la presentazione.

24 Gennaio 2020

2: Aumentare una penalità si basa solo sul numero di Ammonizioni precedenti (come nella sezione 3).
2.1: Le limitazioni per la scelta sono solo per le scelte dell'abilità inescata.
2.4: Scoprire di aver pescato meno carte dopo che la partita è iniziata è GRV
3.5: Le carte Promo di tutto l'evento sono OK, non solo quelle del torneo.
3.5: Le carte danneggiate che sono state proxate da un judge possono essere tenute insieme al sideboard.
3.5: La penalità aumentata per il sideboard tiene di conto che non c'è infrazione per carte mancanti.
3.7: Aggiornato l'Esempio C: l'avversario non deve cercare per essere CPV.

4 Ottobre 2019

2.3: Modificata per chiarire le situazioni in cui l'evento non modificato porta a HCE.
2.4: Chiarito che l'infrazione si applica solo a errori fatti durante la procedure di mulligan.
2.5: Chiarito che l'avversario riceve una penalità solo se la partita è continuata.
3: La penalità viene aumentata per infrazioni ripetute solo dopo aver ricevuto una Ammonizione.
3.5: Tutte le carte tlte o rimesse nel mazzo vengono rivelate all'avversario.
3.5: Troppe carte nel sideboard sono un'infrazione.

12 Luglio 2019

2.1: Chiarito che l'eccezione del cambio di zona non richiede rimettere nella zona originale.
2.2: Il rimedio si applica solo per le infrazioni che coinvolgono il grimorio.
2.3: Non è Errore con Carte Nascoste se l'avversario controlla l'effetto continuo che ha causato l'infrazione.
2.4: Section rivista per il London Mulligan.
2.5: Più chiaro quando dare il doppio Violazione delle Regole del Gioco.
3.1: I giocatori sono perdonati per un minuto di ritardo… ma solo una volta.
3.4: L'accuratezza delle liste dei mazzi non si riferisce solo agli errori sul nome completo.
3.5: I Problemi di Mazzo si risolvono in modo analogo a Errore con Carte Nascoste.
3.5: L'upgrade se scoperto durante la partita solo se l'avversario ha preso decisioni basandosi sulla presenza della carta.
3.7: Corretto un Player Communication Violation.

All trademarks are property of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. ©2020 Wizards.

Ultimo aggiornamento Wizards: 3 Luglio 2020
Ultimo aggiornamento traduzione italiana: Luglio 2020
Traduzione a cura di Sandro Manfredini, L2 e Andrea Sciarrotta L2.
(per commenti e segnalazione errori, scrivici dal sito www.italianmagicjudges.net)