

# РУКОВОДСТВО ПО РАБОТЕ С НАРУШЕНИЯМИ (MAGIC INFRACTION PROCEDURE GUIDE)

*Вступает в силу 5 октября 2018 г.*

## ВСТУПЛЕНИЕ

Руководство по работе с нарушениями в **Magic™** содержит описание наказаний и процедур для работы с нарушениями правил, возникающими во время турниров, проводимых на Соревновательном и Профессиональном уровнях применения правил (УПП), а также основополагающую философию, на которую эти правила опираются. Его задача – предупредить возможные нарушения со стороны игроков и сохранить целостность самого турнира. За нарушение правил обычно полагается наказание, иначе правила теряют смысл. Турниры, проводимые на Обычном УПП, вместо данного Руководства следуют документу «Судейство на Обычном УПП».

## СТРУКТУРА ДОКУМЕНТА

Документ состоит из двух основных частей: основные определения и философия (раздел 1) и нарушения (разделы 2-4). Нарушения разбиты на основные классы (игровые нарушения, турнирные нарушения, неспортивное поведение) и далее на подклассы по различным видам нарушений.

Полные определения терминов, встречающихся в этом документе, вы можете найти в Турнирных правилах Магии.

Этот документ опубликован на различных языках. В случае обнаружения противоречий между английской и локализованной версиями при разрешении спорных ситуаций на турнирах приоритет отдается оригинальной английской версии руководства по работе с нарушениями.

Этот документ регулярно обновляется. Пожалуйста, ознакомьтесь с актуальной версией по адресу: <http://wpm.wizards.com/en/document/magic-infraction-procedure-guide>

Переводы официальных документов на русский язык находятся по адресу:

<http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/?lang=ru>

Авторы перевода: Алексей Чернышов, Арман Габбасов, Андрей Гусев

Редакторы перевода: Лев Котляр, Алексей Чернышов

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Вступление .....</b>	<b>1</b>
<b>Структура документа.....</b>	<b>1</b>
<b>1. Общая философия .....</b>	<b>3</b>
1.1. Определения наказаний .....	4
1.2. Применение наказаний.....	5
1.3. Перетасовывание колоды.....	6
1.4. Откаты .....	6
1.5. Наборы карт .....	7
<b>2. Игровые нарушения .....</b>	<b>8</b>
2.1. Игровое нарушение — Пропущенная срабатывающая способность .....	8
2.2. Игровое нарушение — Просмотр лишних карт .....	11
2.3. Игровое нарушение — Ошибка, связанная с неизвестной картой .....	12
2.4. Игровое нарушение — Ошибка при передаче .....	13
2.5. Игровое нарушение — Нарушение правил игры .....	14
2.6. Игровое нарушение — Невнимательность к состоянию игры .....	16
<b>3. Турнирные нарушения.....</b>	<b>17</b>
3.1. Турнирное нарушение — Опоздание .....	17
3.2. Турнирное нарушение — Посторонняя помощь.....	18
3.3. Турнирное нарушение — Медленная игра .....	19
3.4. Турнирное нарушение — Проблема с деклистом.....	19
3.5. Турнирное нарушение — Проблема с колодой.....	21
3.6. Турнирное нарушение — Нарушение процедуры ограниченного формата.....	22
3.7. Турнирное нарушение — Нарушение правил общения .....	23
3.8. Турнирное нарушение — Меченые карты.....	24
3.9. Турнирное нарушение — Недостаточное перетасовывание.....	25
<b>4. Неспортивное поведение.....</b>	<b>26</b>
4.1. Неспортивное поведение — Несущественное.....	26
4.2. Неспортивное поведение — Существенное .....	27
4.3. Неспортивное поведение — Определение победителя ненадлежащим образом.....	28
4.4. Неспортивное поведение — Подкуп или пари.....	28
4.5. Неспортивное поведение — Агрессивные действия .....	29
4.6. Неспортивное поведение — Кража турнирного имущества.....	29
4.7. Неспортивное поведение — Затягивание времени .....	30
4.8. Неспортивное поведение — Жулничество .....	30
<b>Приложение А — Краткий перечень наказаний .....</b>	<b>32</b>
<b>Приложение В — Изменения по сравнению с предыдущей версией .....</b>	<b>33</b>

## 1. ОБЩАЯ ФИЛОСОФИЯ

Судьи призваны быть нейтральными арбитрами, претворяющими в жизнь правила игры и нормы проведения турниров. Судье следует вмешиваться в игру только если произошло нарушение правил, если у игрока есть вопрос или просьба к судье или для предотвращения обострения ситуации. Судьи не предотвращают игровые ошибки, но разбираются с теми, которые уже произошли, наказывают нарушителей правил или норм и стимулируют честную игру и спортивное поведение как путем убеждения, так и собственным примером. Однако судья имеет право вмешаться в ситуацию, чтобы предотвратить неигровую ошибку. Знание предыстории игрока или информация о его уровне мастерства не меняет классификацию нарушения, но эта информация может быть принята во внимание во время расследования.

Цель наказания — научить игрока не совершать подобные ошибки в будущем. Это достигается как с помощью устного объяснения нарушенных правил или норм, так и с помощью собственно наказания, служащего для закрепления знаний. Также наказания служат для обучения остальных участников турнира и предотвращения аналогичных нарушений с их стороны; кроме того, нарушения фиксируются и используются для наблюдения за поведением игрока на протяжении длительного времени.

Если незначительное нарушение было быстро улажено игроками к их взаимному согласию, судье не нужно вмешиваться. Если игроки играют так, что происходящее понятно им обоим, но может вызывать вопросы у зрителя, судье рекомендуется попросить игроков прояснить ситуацию. При этом не надо пытаться найти нарушение или выдать наказание. В обеих вышеуказанных ситуациях судья должен убедиться, что игра продолжается правильным образом. Более серьезные нарушения должны рассматриваться так: сначала определяется какой тип нарушения подходит для данной ситуации, после этого производятся соответствующие действия.

Только главный судья может выносить наказания, отклоняющиеся от рекомендованных. Главный судья не может отклоняться от процедур, описанных в этих рекомендациях за исключением серьезных и исключительных обстоятельств, или при возникновении ситуации, для которой нет подходящей философии ни в одном разделе. Серьезные и исключительные обстоятельства редки: сломался стол, в бустере обнаружена карта из другой редакции, и т.п. Уровень применения правил, раунд турнира, возраст или уровень мастерства игрока, желание научить игрока и уровень сертификации судьи не являются исключительными обстоятельствами. Если другой судья считает, что отклонение уместно, нужно проконсультироваться с главным судьей.

Судьи ошибаются, как и все люди. В случае ошибки судье нужно признать ее, извиниться перед игроками и, если еще не поздно, исправить ситуацию. Если кто-либо из официальных лиц турнира предоставил игроку ошибочную информацию, на основании которой последний совершил нарушение, главный судья может смягчить наказание. Например, судья ошибочно сказал игроку, что определенная карта легальна в формате. Если из-за этого колода игрока оказалась нелегальной, главный судья должен следовать стандартной процедуре по исправлению деклиста, но при этом он может смягчить наказание до предупреждения, приняв во внимание явную ошибку судьи. Если во время игры один из игроков действовал, полагаясь на неверную информацию, полученную от

судьи, главный судья может рассмотреть возможность отката до момента такого действия, даже если оно не привело к нарушению.

## **1.1. ОПРЕДЕЛЕНИЯ НАКАЗАНИЙ**

### **Предупреждение**

Предупреждение — это официально отслеживаемое наказание. Предупреждения используются в случае игровых ошибок, когда для процедуры исправления требуется немного времени. Предупреждения нужны для того, чтобы обратить внимание судей и участников ситуации на то, что возникла проблема, и зафиксировать нарушение в базе данных нарушений DCI. Если вынесение решения заняло более минуты, необходимо назначить дополнительное время.

### **Проигрыш партии**

Проигрыш партии немедленно заканчивает текущую партию, и при определении счета матча наказанный игрок считается проигравшим. Игрок, получивший проигрыш партии, выбирает, кто ходит первым в следующей партии матча, если она состоится. Если проигрыш партии назначен до начала матча, оба игрока не могут использовать сайдборды (если таковые используются на турнире) в первой состоявшейся партии.

Если не указано иного, то проигрыш партии применяются к текущей игре, если таковая есть, и к следующей в противном случае. Если все игроки за столом одновременно получили проигрыш партии, наказания фиксируются, но не влияют на счет матча.

### **Проигрыш матча**

Проигрыш матча — это серьезное наказание, которое чаще всего выносится, если произошло грубое вмешательство в ход матча.

Проигрыш матча применяется к матчу, во время которого произошло нарушение, если он еще не завершен; в противном случае, это наказание применяется к следующему матчу провинившегося игрока.

### **Дисквалификация**

Дисквалификация выдается за действия, которые наносят вред целостности всего турнира или за грубое неспортивное поведение.

Дисквалифицируемый не обязательно должен быть игроком, участвующим в турнире. Это может быть и наблюдатель, и просто находящийся рядом. В таком случае нарушителя нужно добавить в турнир в Wizards Event Reporter (WER), чтобы его можно было дисквалифицировать и уведомить об этом DCI.

Если главный судья владеет достаточной информацией о событии, которое подвергает риску целостность турнира, он может использовать дисквалификацию, не имея исчерпывающих доказательств. Главному судье следует упомянуть об этом в своем отчете.

Если вынесено это наказание, игрок немедленно проигрывает свой текущий матч и покидает турнир. Если он уже получил часть призов, он может оставить их себе, но

остальных призов и наград не получает. Также дисквалифицированный игрок не получает очков Planeswalker за турнир.

Дисквалифицированный во время турнира игрок удаляется из него и не попадает в финальные результаты. Это означает, что часть игроков поднимается в результатах на одну строчку и получает право на соответствующие призы. Если Дисквалификация произошла после отсечки, место дисквалифицированного никто не занимает, но позиции в результатах смещаются. Например, игрока дисквалифицировали во время четвертьфинала предварительной квалификации к Про Туру. Бывшее 9-ое место не сможет участвовать в играх на вылет среди лучшей восьмерки, но переместится на 8-ое место в результатах.

Дополнительную информацию о процессе дисквалификации можно получить на сайте <http://blogs.magicjudges.org/o/disqualification-process/>.

## **1.2. ПРИМЕНЕНИЕ НАКАЗАНИЙ**

Любое наказание вносится в отчет о турнире, чтобы попасть в базу данных нарушений DCI. Кроме того, о любом наказании уровня проигрыша партии и выше необходимо сообщить главному судье. Рекомендуется, чтобы только главный судья выносил такие наказания (за исключением Опозданий (3.1) и Проблем с деклистом (3.4)).

Не обязательно быть участником турнира, чтобы получить наказание. Хотя это руководство ссылается на игроков, остальные люди в помещении — то есть зрители, персонал и судьи — могут быть добавлены в турнир (и затем исключены), чтобы записать наказание. Даже если игрок покинул турнир перед тем, как наказание вступило в силу, наказание следует вынести, а нарушение — зарегистрировать.

Во время вынесения наказания судья должен объяснить суть нарушения, процедуру исправления ситуации и сообщить полагающееся наказание всем задействованным игрокам. Если главный судья решает отклониться от данного руководства, необходимо, чтобы он сообщил игрокам стандартное наказание и объяснил причину для отклонения.

Некоторые категории нарушений включают в себя дополнительные меры по исправлению ситуации, возникшей вследствие нарушения. Эти процедуры служат для защиты судей от обвинений в нечестности, предвзятости и проявления симпатии к одной из сторон. Если судья выносит решение согласно официальной рекомендации, претензии игрока по поводу несправедливости судьи становятся претензиями по поводу несправедливости политики. Отклонения от этих процедур могут вызвать упреки в адрес судьи от игроков или зрителей. Эти процедуры не принимают во внимание конкретную игру, ситуацию на столе, возможное преимущество, полученное вследствие процедуры исправления ситуации, и не должны этого делать. Заманчиво желание «починить» ситуацию, но вследствие опасности упустить из виду мелкую деталь или неосознанно проявить предвзятое отношение к игроку, этого делать не следует.

Если ошибка приводит к нескольким связанным нарушениям, выносите только одно нарушение с наиболее серьезным наказанием.

### 1.3. ПЕРЕТАСОВЫВАНИЕ КОЛОДЫ

В этом документе некоторые из дополнительных действий включают в себя перетасовывание неизвестной части библиотеки. Для этого вначале требуется выяснить, известен ли порядок карт в какой-то части библиотеки, например, вследствие манипуляций с ее верхом или низом, и отделить известные карты. Уточните это у обоих игроков, а затем проверьте кладбища, поле боя и зону изгнания на предмет карт, манипулирующих библиотекой, таких как Brainstorm или карт с механикой предсказания. После перетасовывания библиотеки эти карты нужно вернуть на свои места.

Выполненное судьей перетасовывание не считается перетасовыванием для игровой машины.

### 1.4. ОТКАТЫ

Некоторые нарушения, описанные в этом документе, позволяют судьям рассмотреть возможность отката. Из-за количества информации, которое может открыться игрокам и повлиять на их действия, откаты рассматриваются как самая крайняя мера, используемая только в ситуациях, где сохранение текущего состояния игры является худшим решением. Хороший откат приводит к ситуации, где раскрытая информация не играет роли и последовательность игровых действий (за исключением исправленной ошибки) остается той же. Таким образом, откаты лучше использовать в ситуациях, когда спектр доступных игрокам решений минимален.

Только главный судья может разрешить откат. На крупных турнирах главный судья может наделить такими полномочиями руководителей групп.

Чтобы произвести откат следует по отдельности откатить каждое действие, произведенное с момента совершения ошибки — от последнего к первому. Необходимо отменить все действия, и их порядок должен быть соблюден. Если в процессе отката задействована карта, чье название не известно хотя бы одному из игроков (чаще всего потому, что ее взяли в руку из колоды), выберите случайную из подходящих карт. Действия, приведшие к тому, что игрок увидел карты в определенных зонах библиотеки, следует откатывать замешиванием этих карт в неизвестную часть библиотеки, за исключением случаев, когда эти карты были впоследствии взяты; на этом этапе возвращаемые в библиотеку карты не нужно перемешивать, если их видел только один игрок.

При откатах, связанных со случайными/неизвестными переменными, нужно соблюдать особую осторожность, особенно если в результате они приводят или угрожают привести к ситуации, когда у игрока в руке окажутся карты, отличные от тех, которые должны там оказаться после правильного взятия карт. Например, не рекомендуется возвращать карты в библиотеку, если у игрока есть возможность эту библиотеку перемешать за исключением очень редких случаев.

В качестве некоторых дополнительных действий может выступать простой откат. Простой откат подразумевает откат последнего совершенного действия (или действия, которое сейчас выполняется). Он может быть использован, чтобы сделать другие выполняемые дополнительные действия легче.

## **1.5. НАБОРЫ КАРТ**

В описании некоторых нарушений речь идет о "наборе" карт. Набор карт — это физически отдельная группа карт, заданная правилами игры или эффектом. Она может представлять собой зону целиком или часть ее. В наборе может быть только одна карта.

Считается, что карты находятся в наборе до тех пор, пока они не станут частью другого набора. Не существует промежуточного состояния — любая карта, которую еще не увидели, является частью предыдущего набора (за исключением случаев, когда новый набор скрыт).

## 2. ИГРОВЫЕ НАРУШЕНИЯ

Игровые нарушения вызваны неверной или неаккуратной игрой, которая приводит к нарушениям Полных правил Магии. К этой категории относится множество нарушений, и перечислить все невозможно. Задача этого раздела — предоставить судьям общую систему работы с игровыми нарушениями.

Большинство наказаний за игровые нарушения подразумевают, что ошибка была совершена неумышленно. Если судья считает, что ошибка была преднамеренна, необходимо вначале определить, не является ли она Неспортивным поведением — жульничеством.

Третье и все следующие наказания за игровые нарушения одной категории ужесточаются и становятся проигрышем партии, за исключением игрового нарушения — невнимательность к состоянию игры, которое никогда не ужесточается. Если турнир длится несколько дней, при ужесточении наказания учитываются только нарушения текущего дня.

### 2.1. Игровое нарушение — Пропущенная срабатывающая способность

Нет наказания
---------------

#### Определение

После срабатывания срабатывающей способности контролирующий ее игрок не продемонстрировал, что он в курсе существования этой способности до момента, когда она первый раз должна оказать видимое влияние на игру.

Момент, к которому игрок должен продемонстрировать, что он не забыл о сработавшей способности, зависит от ее игрового эффекта:

- **Срабатывающая способность, предписывающая контролирующему ее игроку выбрать цели (кроме «целевой оппонент»), режимы или сделать иной выбор, который необходимо делать при помещении способности в стек:** Игрок должен объявить о сделанном выборе до передачи приоритета.
- **Срабатывающая способность, влияющая на видимое состояние игры (в том числе количество жизней) или требующая сделать выбор на разрешении:** контролирующий игрок должен произвести соответствующее действие или продемонстрировать свою осведомленность о способности, прежде чем предпринимать другие игровые действия (такие как розыгрыш волшебства или явный переход к следующему шагу или фазе), которые могут быть предприняты только после разрешения сработавшей способности. Помните, что передача приоритета, розыгрыш мгновенного заклинания или активация способности не означают, что сработавшая способность уже пропущена, ведь она может оставаться в стеке.
- **Срабатывающая способность, меняющая правила игры:** Игрок, контролирующий способность, должен либо продемонстрировать свою осведомленность о сработавшей способности, либо остановить оппонента, пытающегося совершить действие, ставшее нелегальным из-за этой способности.



- **Срабатывающая способность, невидимо влияющая на состояние игры:** Игрок должен явно указать на изменение, как только способность может первый раз повлиять на визуальное состояние игры.

Если одно из перечисленных требований удовлетворено, все проблемы, возникшие в результате нарушения, считаются игровыми нарушениями — нарушениями правила игры.

Срабатывающие способности, создающие отложенные срабатывающие способности и ничего более, автоматически разрешаются и не могут считаться пропущенными. Однако, в соответствующее время игроки должны продемонстрировать, что сама отложенная срабатывающая способность не пропущена. Срабатывающие способности, создающие копии заклинаний или способностей и ничего более (такие как Шторм и Шифр), разрешаются автоматически, но ожидают подтверждения от игроков об их осведомленности о появлении соответствующего объекта (несмотря на то, что такие объекты не обязательно будут срабатывающими способностями).

Если сработавшая способность никак не влияет на игру, не будет нарушением ее проигнорировать. Например, если эффект срабатывающей способности предписывает контролирующему игроку пожертвовать существо, то игрок, не имеющий под контролем существа, не обязан демонстрировать осведомленность о ней. Также считается, что игрок, продемонстрировавший осведомленность о способности с выбором, которая не влияет на видимое состояние игры, выбирает положительный ответ за исключением случаев, когда оппонент играет что-то в ответ на эту способность.

Судья вмешивается в ситуации с пропущенными срабатывающими способностями, только если он собирается выдать предупреждение, или у него есть повод считать, что способность пропущена контролирующим игроком намеренно.

Игрок, контролирующий другого игрока, несет ответственность за срабатывающие способности последнего в дополнение к своим собственным.

### **Примеры**

- А. Рыцарь Бесславия (2/1 с повышением) атакует в одиночку. Контролирующий его игрок говорит: «на два».
- В. Игрок забыл убрать последний временной жетон с отсроченного заклинания и взял карту за ход.
- С. Игрок разыгрывает Маниакального Вандаля и забывает указать цель для его срабатывающей способности.
- Д. Игрок забывает изгнать в конце боя фишку Ангела, созданную Привидением Святого Трафта. Он осознает это только во время объявления блокирующих во время следующего хода.

### **Философия**

Срабатывающие способности встречаются часто, но срабатывают невидимо, поэтому игроков не следует сильно наказывать, когда они забывают о них. Игроки должны помнить о своих срабатывающих способностях и не пропускать их умышленно (это будет считаться неспортивным поведением — жульничеством) за исключением уже описанных ранее случаев, когда сработавшая способность не влияет на игру. Даже если оппонент

участвует в объявлении или разрешении способности, хозяин способности отвечает за то, чтобы эти выборы и действия были совершены оппонентом. Игроки не обязаны напоминать о чужих способностях, но могут это сделать по своему желанию.

Предполагается, что срабатывающие способности не пропущены, пока не стало явно обратное. Обычно оппоненту выгодно не напоминать о пропущенных способностях, но в то же время он не сможет заставить пропустить такую способность. Если оппоненту понадобится точная информация о времени срабатывания способности или какие-либо детали об игровом объекте, который может быть затронут на ее разрешении, возможно, он будет вынужден напомнить об этой способности до того, как это сделает ее хозяин. Игрок, совершающий игровое действие, которое легально или нет в зависимости от того, сработала ли не озвученная способность, не нарушает правила. Игровое действие либо разрешается, подтверждая, что способность пропущена, либо откатывается.

Игрок не может вынудить оппонента пропустить срабатывающую способность, предприняв какое-либо игровое действие. Если контролирующая способность игрок продемонстрирует осведомленность о срабатывающей способности во время хода оппонента до того, как примет активную роль (например, разыграет заклинание или явно спасует), то такая способность не считается пропущенной. Правила «Неправильного порядка действий» (раздел 4.3 ТПМ) также могут быть применимы, особенно в части группировки действий и разрешении объектов стека в неправильном порядке.

### **Дополнительные действия**

Существует три типа срабатывающих способностей, которые нужно разрешить сразу после обнаружения:

- Срабатывающие способности, имеющие действие по умолчанию, связанное с выбором, который необходимо делать контролирующему способность игроку (обычно «Если вы не...»). Оппонент может выбрать не разрешать такую способность. В противном случае, должно быть выбрано действие по умолчанию.
- Способность Ауры, срабатывающая при её выходе на поле битвы, если эта способность влияет только на зачарованный перманент и изменяет видимое состояние игры.
- Отложенная срабатывающая способность, меняющая зону одного или нескольких объектов, определенных во время создания этой способности. Для этого типа способностей оппонент может выбрать: разрешить способность в следующий раз, когда один из игроков должен получить приоритет, либо в тот момент, когда игрок должен получить приоритет в начале следующей фазы.

Способности, состоящие из действий, за которыми следует "когда вы это делаете" ("when you do") считаются объявленными, если игрок заявил первое действие. Яркий пример такой способности — Подстегивание.

Если способность была пропущена перед текущей фазой во время предыдущего хода, попросите игроков продолжать играть. Если срабатывающая способность создала эффект, чье время действия уже истекло, попросите игроков продолжать играть.

Если способность не попадает под определения, описанные в предыдущих двух абзацах, оппонент решает, положить ли такую способность в стек. Если оппонент решает положить способность в стек, то поместите ее в подходящее место стека, если это возможно. Иначе — положите ее в низ стека. Игроки не могут выбирать объекты, не находившиеся в подходящих зонах в момент срабатывания способности. Например, если способность предписывает пожертвовать существо, нельзя жертвовать существо, не находившееся на поле битвы в момент срабатывания способности.

**Ужесточение наказания:** если срабатывающая способность обычно считается вредной для контролирующего игрока, то выносятся предупреждение. Текущее состояние игры не учитывается при определении вредности, однако симметричные способности (например, способность Воющей Шахты) могут быть как вредными, так и нет, в зависимости от того, какого игрока способность затрагивает.

## 2.2. Игровое нарушение — Просмотр лишних карт

**Предупреждение**

### Определение

Игрок совершил действие, в результате которого он мог увидеть в колоде карты, которые видеть не должен был.

Наказание следует назначать единожды, если игрок увидел более одной карты в результате одного действия или последовательности действий.

### Примеры

- А. Игрок случайно открыл (уронил, перевернул) карту, тасуя колоду оппонента.
- В. Игрок потянул на себя две карты вместо одной во время взятия карты из колоды.
- С. Игрок увидел нижнюю карту своей колоды, когда передавал ее противнику для срезания или перетасовывания.

### Философия

Игрок запросто может случайно увидеть лишние карты, это нарушение охватывает случаи, когда игрок увидел карты, которые не должен был увидеть из-за неловкости или нарушения правил игры. Считается, что карты находятся в библиотеке до тех пор, пока они не коснутся карт другого скрытого набора. Как только эти карты стали частью другого набора, нарушение рассматривается как Нарушение правила игры или Ошибка, связанная с неизвестной картой.

Игроки не должны использовать это наказание ради «бесплатного перетасовывания» или затасовывания в колоду нежелательных карт. Такие действия могут быть расценены как неспортивное поведение — жульничество. Игроки также не должны использовать это наказание как механизм для затягивания времени. Колода уже неизвестна, так что затасовывание открытых карт не должно требовать значительных усилий.

### Дополнительные действия

Втасуйте неизвестные ранее карты в неизвестную часть библиотеки, затем верните известные карты на свои места.

### 2.3. Игровое нарушение — Ошибка, связанная с неизвестной картой

Предупреждение

#### Определение

Игрок без подтверждения от оппонента совершает игровую ошибку, которую нельзя исправить на основе только общеизвестной информации.

Нарушение применимо только в тех случаях, когда неизвестная карта находится в закрытой зоне и до, и после ошибки.

Нарушение неприменимо в случае ошибок, произошедших по неловкости — например, когда к карте, которую берут из библиотеки, приклеилась следующая за ней или когда одну из карт библиотеки случайно перевернули. Карты, с которыми произошло нарушение, должны быть частью отдельного набора, который игрок собирался получить.

#### Примеры

- A. Игрок берет четыре карты за Ancestral Recall.
- B. Игрок предсказывает две карты, когда должен был посмотреть только одну.
- C. В процессе разрешения срабатывающей способности Темного Наперсника игрок забывает показать карту перед тем, как поместить ее в руку.
- D. У игрока в руке находятся лишние карты, наличие которых он не может объяснить.
- E. Игрок разыгрывает Предвосхищение и берет верхние четыре карты колоды.
- F. Игрок, ходящий первым, берет карту за ход.

#### Философия

Несмотря на то, что игру нельзя вернуть к "естественному" состоянию, ошибка может быть нейтрализована, если дать оппоненту необходимую информацию и возможность исправить эту ошибку так, чтобы снизить вероятность получения преимущества.

Если карты перемещены в публичную зону и известен их порядок, то с нарушением нужно работать как с нарушением правила игры. Порядок не может быть определен, если лицевая сторона карт была известна только одному игроку, за исключением случаев, когда эта карта находится в известной позиции (например, карта наверху библиотеки или единственная карта в руке).

Будьте внимательны и не используйте это нарушение в случаях, когда ошибка, которую оппонент мог предотвратить, приводит к неисправимым ситуациям — например, Brainstorm, разыгранный за зеленую ману. В таких случаях нарушением является изначальная ошибка.

Для определения набора карт в процессе исправления ошибки можно брать во внимание известную оппоненту информацию: например, карты, которые были показаны с верха колоды или показанные в результате просмотра руки.

Применяйте дополнительные действия к минимально возможному набору карт. Иногда это может означать исправление только части набора, заданного эффектом. Например, если игрок в процессе разрешения Сборной Роты берет три карты в одну руку, а затем

четыре карты в другую, то проблема заключается в наборе из четырех карт, и именно к нему и нужно применять меры.

### **Дополнительные действия**

В случаях, когда сразу после ошибки игрок перемещает карту из затронутого набора в известную зону, например, сбрасывая карту, кладя карту наверх библиотеки или же разыгрывая землю, перед применением дополнительных мер можно сделать простой откат.

Если ошибочного набора карт больше не существует, никакие меры принимать не нужно.

Если карта попала в набор преждевременно, перед тем, как другие операции должны были произойти с картами в этом наборе, игрок показывает набор, содержащий лишние карты, а оппонент выбирает из него такое же количество неизвестных ранее карт. Отложите эти карты в сторону до тех пор, когда они должны были бы попасть в набор по правилам, затем верните их в этот набор.

Если ошибка заключается в том, что некоторые карты должны были быть показаны, но не были, нарушивший игрок показывает набор, содержащий непоказанные карты, а оппонент выбирает из него ранее неизвестные карты по количеству непоказанных. Считайте, что это должны были быть "показанные" карты верните их в набор, из которого происходил выбор, а затем попросите игрока сделать выбор заново. Если воссоздание такого набора и повторный выбор сильно нарушает текущее состояние игры, оставьте выбранные карты в руке.

Если в ошибочном наборе находится больше карт, чем должно было бы, игрок показывает этот набор, а оппонент выбирает из него ранее неизвестные карты, чтобы количество карт в наборе стало правильным. Эти лишние карты нужно вернуть в правильное место. Если этим местом является библиотека, то их следует замешать в неизвестную часть за исключением тех случаев, когда владелец этих карт заранее знал, какие это карты; в этом случае оппонент выбирает нужное число карт, и они помещаются наверх библиотеки. Например, если игрок контролирует Сфинкса с Острова Джвар и случайно берет лишнюю карту, то одна карта должна быть возвращена из руки наверх библиотеки.

**Ужесточение наказания:** если во время игры выясняется, что карта, находящаяся рубашкой вверх и разыгранная с помощью способности Оборотень, на самом деле не имеет способности Оборотень, наказанием будет проигрыш партии. Если игрок сам обнаруживает ошибку, имеет в руке карту со способностью Оборотень и с момента розыгрыша существа не помещал новые, ранее неизвестные, карты в руку, то в таком случае ужесточение не применяется, и игрок может заменить неверную карту на поле боя на правильную карту из руки.

## **2.4. Игровое нарушение — Ошибка при передаче**

**Предупреждение**

### **Определение**

Игрок совершает ошибку во время процесса передачи. Это нарушение неприменимо к ошибкам, совершенным после завершения предыгровых процедур. Предсказание более

чем одной карты после взятия пересдачи является ошибкой, связанной с неизвестной картой.

Небольшие ошибки, не дающие преимущества, например, раннее заявление о пересдаче, не являются нарушением.

### **Примеры**

- A. Игрок взял восемь карт в начале игры (вместо семи).
- B. Игрок взял семь карт в начале игры (вместо шести) после первой пересдачи.
- C. Игрок принял решение оставить руку, предсказал, а затем взял пересдачу.
- D. Игрок решил оставить руку, а как только оппонент объявил о пересдаче, решил и сам взять пересдачу.

### **Философия**

Для исправления ошибок, совершенных до начала игры, есть особое средство — принудительная пересдача. Однако, игроки не должны быть заинтересованы в том, чтобы подождать и "обнаружить" ошибку уже тогда, когда она станет ошибкой, связанной с неизвестной картой. Чтобы стимулировать нарушившего игрока как можно раньше сообщить об ошибке, ему предлагается выбор варианта исправления ситуации, если она обнаружена до начала игры.

Если игрок смотрит верхнюю карту своей библиотеки после пересдачи, считается, что этот игрок решил оставить руку, за исключением случаев, когда игрок явно продемонстрировал намерение взять пересдачу либо вербально, либо посмотрев несколько карт колоды.

### **Дополнительные действия**

Если у игрока слишком много карт в руке, он может решить показать руку оппоненту, чтобы тот выбрал карту, которая будет замешана в библиотеку. Если игрок взял более чем одну лишнюю карту (например, игрок взял восемь карт после пересдачи до шести), его оппонент продолжает выбирать карты, которые замешиваются в библиотеку до тех пор, пока у нарушившего игрока не останется правильное количество карт в руке.

Если в результате исправления карты не были удалены из руки (либо из-за ошибки, не заключающейся в большом числе карт в руке, либо если игрок решил не показывать руку), то нарушивший игрок берет пересдачу.

После применения исправлений игрок может брать пересдачи дальше.

## **2.5. Игровое нарушение — Нарушение правил игры**

**Предупреждение**

### **Определение**

К этому разделу можно отнести большинство игровых ситуаций, в которых игроки совершают ошибки или неверно следуют игровым процедурам. Все нарушения полных правил, которые не подпадают ни под одну из других категорий игровых нарушений, относятся к этому разделу.

## Примеры

- A. Игрок сыграл Гнев Божий за 3W (реальная стоимость 2WW).
- B. Игрок не атаковал существом, обязанным атаковать каждый ход.
- C. Игрок не положил существо со смертельными повреждениями на кладбище и обнаружил это через несколько ходов.
- D. На поле битвы находится Фирексийский Отзыватель, для которого при входе не была названа карта.
- E. Игрок сыграл Brainstorm и забыл положить две карты обратно наверх библиотеки.

## Философия

Несмотря на то, что нарушения правил игры совершаются одним игроком, они обычно происходят открыто, поэтому оба игрока должны следить за ходом игры и действиями соперника. Заманчиво попробовать «исправить» эти ошибки, но очень важно, чтобы одинаковые ошибки обрабатывались одинаково, независимо от их влияния на игру.

## Дополнительные действия

В первую очередь рассмотрите возможность простого отката (см. секцию 1.4).

Если простого отката недостаточно и нарушение попадает в одну или несколько из следующих категорий, но только в них, примените указанное исправление:

- Если игрок забыл развернуть какой-либо перманент в начале хода, и сейчас все еще тот ход, разверните эти объекты
- Если игрок сделал нелегальный выбор для перманента (или не сделал такой выбор вообще), находящегося на поле битвы, он делает этот выбор заново.
- Если игрок не взял карты, не сбросил карты или не вернул карты из своей руки в другую зону, он делает это.
- Если известный всем игрокам объект находится в неправильной зоне из-за того, что не был перемещен или был перемещен в неверную зону, и его можно переместить, не повредив текущее состояние игры, переместите объект в правильную зону.
- Если порядок блокирующих или атакующих существ не был назначен, соответствующий игрок объявляет этот порядок.

Перед любым из предложенных исправлений можно применить простой откат, если от этого исправление станет органичнее. Срабатывающие способности от частичных исправлений срабатывают только в том случае, если они бы сработали, если бы действие было совершено в правильное время.

В остальных случаях можно рассмотреть возможность отката, либо оставить состояние игры как есть.

За большинство игровых ошибок, не замеченных за разумное время, оппонент получает игровое нарушение — невнимательность к состоянию игры. Если судья полагает, что оба игрока несут ответственность за нарушение правила игры, например, из-за существования эффектов замещения или в случае, когда игрок допускает ошибку в результате эффекта под контролем оппонента, оба игрока получают наказание за игровое нарушение — нарушение правила игры. Например, если игрок сыграл Дорогу Изгнания, целя существо

противника, а тот положил существо на кладбище, оба игрока получают наказание за это нарушение.

## 2.6. Игровое нарушение — Невнимательность к состоянию игры

Предупреждение

### Определение

Игрок позволил другому игроку совершить игровое нарушение и не обратил на это внимание сразу. Если судья считает, что игрок намеренно не указал на нелегальные действия другого игрока в надежде получить преимущество, или рассчитывая сообщить о них в более выгодное для себя время, такое нарушение следует расценивать как Неспортивное поведение — Жульничество. Умалчивание о пропущенной оппонентом сбавляющей способности никогда не считается ни невнимательностью к состоянию игры, ни жульничеством.

### Примеры

- А. Игрок не заметил, что оппонент не показал карту, найденную с помощью Worldly Tutor. Это обнаружилось только в конце хода.
- В. Игрок не заметил, что оппонент зачаровал существо с защитой от белого с помощью Armadillo Cloak.

### Философия

Если ошибка была обнаружена до того, как игрок мог получить преимущество, опасность искажения игровой ситуации резко снижается. В противном случае некоторая часть вины ложится на оппонента, который также не обратил на нее внимания.



### 3. Турнирные нарушения

Турнирные нарушения — это нарушения Турнирных правил Магии. Если судья считает, что ошибка была преднамеренна, ему необходимо вначале проверить не является ли она Неспортивным поведением — Жульничеством.

Если игрок нарушает турнирные правила Магии каким-либо способом, не описанным ниже, судья должен объяснить правильный образ действий игроку и не выдавать наказания. Повторные нарушения или осознанное нежелание следовать рекомендациям может потребовать дополнительного расследования.

Второе и последующие предупреждения за турнирные нарушения одной категории ужесточаются до проигрыша партии. Если турнир длится несколько дней, при ужесточении наказания учитываются только нарушения, произошедшие после последней отсечки.

#### 3.1. Турнирное нарушение — Опоздание

<b>Проигрыш партии</b>
----------------------------

##### Определение

Игрок не находится на своем месте в начале раунда, не смог выполнить требующиеся действия за отведенное ему время. Если раунд начался раньше, чем должен был закончиться предыдущий (из-за того, что все игроки быстро сыграли), опоздание не назначается до времени конца предыдущего раунда.

Если до или во время матча игрок просит у судьи разрешения задержаться по уважительной причине, например, для посещения туалета или поиска карт взамен утерянных, и получает это разрешение, то у игрока есть на это 10 минут, по истечению которых он считается опоздавшим. Если игрок не укладывается в эти 10 минут, то наказанием является проигрыш матча. В противном случае не назначайте наказания и добавьте этому матчу дополнительное время.

##### Примеры

- A. Игрок занял свое место через 5 минут после начала раунда.
- B. Игрок сдал свой деклист позже срока, установленного для этого судьей или организатором.
- C. Игрок потерял свою колоду и не смог найти карт для замены за первые 10 минут раунда.
- D. Игрок сидит за неправильным столом и играет с чужим оппонентом.

##### Философия

Игроки должны являться на матчи вовремя и садиться за правильные столы, а также своевременно проводить регистрацию. Организатор турнира может объявить, что у игроков есть дополнительное время до того, как это нарушение будет выдано. В противном случае наказание выносится сразу же после начала раунда.

##### Дополнительные действия

Игрокам дается дополнительное время, равное времени опоздания.

**Ужесточение наказания:** если игрок не явился на свое место через 10 минут после начала раунда, он наказывается проигрышем матча и удаляется из турнира, если не сообщит о своем возвращении главному судье или судье-регистратору до конца раунда.

### 3.2. Турнирное нарушение — Посторонняя помощь

<b>Проигрыш матча</b>
---------------------------

#### Определение

Игрок, зритель или другой участник турнира делает следующее:

- Пытается получить совет по игре или закрытую информацию о своем матче у окружающих, находясь за игровым столом.
- Дает совет по игре или сообщает закрытую информацию игроку, находящемуся за игровым столом.
- Во время партии просматривает записи (кроме записей текста Oracle™), сделанные до официального начала текущего матча.

Также это относится к помощи игроку в процессе драфта или при составлении колоды на Limited турнире. Кроме того, запрещено делать любые записи во время драфта. Некоторые командные форматы включают в себя дополнительные правила общения, которые могут менять определение того, что считается нарушением, а что - нет.

К записям, сделанным до начала текущего матча, можно обращаться только между партиями, и только если записи находились в распоряжении игрока с начала матча.

#### Примеры

- А. Игрок во время партии обратился к игровым записям, подготовленным до турнира.
- В. Зритель подсказал игроку правильный ход, когда тот не спрашивал совета.

#### Философия

Турниры испытывают мастерство игрока, а не его способность следовать советам и указаниям. Любой совет по стратегии, тактике игры, составлению колоды из внешнего источника считается посторонней помощью.

Изменение внешнего вида карт, в том числе краткий текст, предоставляющий незначительную стратегическую информацию или подсказку, является допустимым и не считается записями. Подробные инструкции и сложные стратегические советы на карты наносить запрещено. Окончательное решение о допустимости тех или иных карт или записей на турнире принимает главный судья. Зрителей, совершивших это нарушение, можно попросить покинуть место проведения турнира, если они не являются его участниками.

**MTG\_IPG\_5Oct18\_EN.trackchanges (1).docxСмягчение наказания :** если информация, которую получил игрок, доступна ему между играми одного матча, наказанием является проигрыш партии.

### 3.3. Турнирное нарушение — Медленная игра

Предупреждение

#### Определение

Игрок тратит больше времени, чем необходимо, на совершение игровых действий. Если судья считает, что игрок делает это умышленно, для получения преимущества от ограничения по времени, такое нарушение расценивается как Неспортивное поведение — Затягивание времени.

Также Медленной игрой является повторение игроком цикла действий в случае, если он не может назвать точное количество итераций и конечное ожидаемое состояние игры.

#### Примеры

- A. Игрок постоянно просматривает кладбище оппонента, хотя существенных изменений в состоянии игры не происходит.
- B. Игрок тратит время на запись содержимого колоды оппонента, во время разрешения Кровотечения Мыслей.
- C. Игрок слишком долго перемешивает колоду между играми.
- D. Игрок встает со своего места для того, чтобы посмотреть на промежуточные результаты или посетить туалетную комнату без разрешения судьи.

#### Философия

Все игроки должны играть достаточно быстро, чтобы оппоненты не оказывались в невыгодном положении из-за ограничения по времени. Игрок может не осознавать, что играет медленно. Фразы "Играйте, пожалуйста, быстрее" обычно достаточно. Дальнейшая медленная игра должна быть наказана.

#### Дополнительные действия

В случае, если матч не закончится в отведенное для этого время, нужно добавить игрокам два дополнительных хода. Эти дополнительные ходы начинаются, когда истечет все добавленное время.

Если в матче уже идут дополнительные ходы, то новые не добавляются, но Предупреждение все равно выдается.

### 3.4. Турнирное Нарушение — Проблема с деклистом

Проигрыш  
партии

#### Определение

Деклист является нелегальным, не совпадает с колодой, которой игрок собирается играть или должен быть изменен в результате потери карт во время турнира.

Нарушение не распространяется на ошибки, совершенные при регистрации запечатанного набора другим участником турнира. Такие ошибки должны быть исправлены с разрешения судьи.

## Примеры

- A. На турнире в формате Наследие игрок записал в деклист Mana Drain (запрещенную карту).
- B. В деклисте записано 56 кард. Сама колода содержит 60 карт, среди которых находятся четыре не записанных карты Рассеять.
- C. Игрок записал в деклист "Сархан", играя в формате, в котором разрешены и Сархан, Говорящий с Драконами, и Сархан Несломленный.
- D. Игрок потерял несколько карт и не смог найти такие же на замену, что привело к тому, что он не может играть колодой, совпадающей с деклистом.
- E. В деклисте указан Аджани, Доблестный Защитник, хотя в колоде игрока находится Аджани, Непокколебимый.

## Философия

Деклисты используются, чтобы удостовериться, что колоды не изменяются в течение турнира. Судьи и другие официальные лица турнира должны перед его началом напомнить игрокам о том, как важно предоставить деклист и играть легальной колодой. В обычных условиях игрок наказывается проигрышем партии, если его деклист приходится редактировать после начала турнира.

Наказания за ошибки с деклистом, обнаруженные вне контекста матча и связанных процедур (например, найденные в процессе подсчета карт в деклисте), назначаются в начале следующего матча за исключением случаев, когда судья полагает, что колода нелегальна.

Неоднозначные или непонятные названия в деклисте позволяют игроку манипулировать содержимым колоды, пока они не будут обнаружены. Сокращенные имена персонажей мира Магии (Planeswalker'ов и других легендарных перманентов) допустимы, если они представлены единственной карте в данном формате. В этом случае их имена однозначно ссылаются на эти карты, даже если существуют другие карты, начинающиеся с того же имени.

Главный судья может решить не назначать наказание за это нарушение, если решит, что написанное в деклисте очевидно соответствует конкретной карте, даже если указано неполное название карты. На Limited турнирах главный судья может не наказывать игроков за это нарушение, если оно вызвано неправильно записанным типом используемых базовых земель, если полагает, что правильная запись очевидна. Такое решение должно приниматься исключительно на основании написанного в деклисте, а не исходя из намерений или действительного содержимого колоды. Необходимость проверки колоды является подтверждением того, что указанная карта не очевидна.

## Дополнительные действия

Если деклист содержит нелегальные карты, удалите их.

Исправьте деклист, чтобы он соответствовал колоде. Если и колода, и деклист нарушают ограничение на максимальное количество карт (обычно слишком много карт в сайдборде или более четырех копий одной карты), удалите из листа карты по выбору игрока.

Если теперь в колоде не хватает карт, добавьте Равнины, Острова, Болота Горы или Леса в любой комбинации по выбору игрока для достижения необходимого минимума. Соответственно измените деклист. Это изменение может быть впоследствии отменено, если игрок найдет замену потерянным картам.

### 3.5. Турнирное нарушение — Проблема с колодой

**Предупреждение**

#### **Определение**

Содержимое колоды или сайдборда не соответствует деклисту, при этом деклист соответствует намерениям игрока.

Посторонние карты, хранящиеся вместе с сайдбордом, которыми теоретически можно играть в данной колоде, следует считать частью сайдборда, кроме следующих случаев:

- Это промо карты, выданные в ходе данного турнира.
- Это двусторонние карты, представленные в колоде с помощью чеклистов.
- Это двусторонние карты, необходимые для представления ночной стороны аналогичных карт в колоде. Такие карты должны находиться в протекторах, отличных от основной и дополнительной колод.

Карты в отличающихся протекторах, фишки и двусторонние карты, для которых в основной колоде используются чек-карты, при определении легальности основной колоды (но не сайдборда) игнорируются.

Если игрок не может найти карты (или идентичной замены) из основной колоды, трактуйте нарушение как проблему с деклистом. Если карты из сайдборда утеряны, отметьте это, но не выносите наказания.

#### **Примеры**

- A. В колоде игрока находится 59 карт, хотя в зарегистрированном реестре 60.
- B. В колоде игрока находится Пацифизм из колоды предыдущего оппонента.
- C. В первой игре матча в колоде находится Смертельная Игла, зарегистрированная в сайдборде.

#### **Философия**

Ожидается, что игроки сразу же привлекут внимание к ошибочному состоянию колоды, как только заметят это, чтобы не получить преимущества от наличия в колоде неверных карт.

Чаще всего ошибки заключаются в том, что игрок забыл убрать карты сайдборда из колоды, или же карта находится в неверной колоде. От обеих таких ошибок трудно получить преимущество без очевидного жульничества. В простых случаях для компенсации достаточно убрать у игрока карту, которая у него была бы, не соверши он эту ошибку. Копии карт, которые исходно находятся в основной колоде сложнее заметить, поэтому такие случаи заслуживают более серьезного наказания.

Период времени, когда наказанием становится проигрыш партии, необходим для того, чтобы предотвратить злоупотребление правилами. Как только этот период закончился, оппонент признает, что колода легальна.

### **Дополнительные действия**

Удалите из колоды все ошибочные карты, включая карты сайдборда, если ими еще нельзя пользоваться. Найдите недостающие карты и затасуйте их в неизвестную часть колоды. Если недостающие карты находятся вместе с картами дополнительной колоды, и сейчас не первая игра матча, выберите и замешайте в колоду случайные карты из этого набора. Если ошибка была обнаружена во время набора стартовой руки, игрок должен взять пересдачу. В противном случае, не заменяйте обнаруженные ошибочные карты в руке или других наборах (например, в картах, которые предсказывают или берут из библиотеки).

Если отсутствующие карты находятся в колоде предыдущего или текущего оппонентов, вынесите наказания обоим игрокам.

**Ужесточение наказания:** если во время предоставления колоды оппоненту обнаруживается, что колода или сайдборд нелегальны и при этом недостающие карты находятся не в колоде оппонента, наказанием является проигрыш партии.

**Ужесточение наказания:** если нелегальную карту в колоде или руке становится видна оппоненту (например, если нужно показать всю руку или сбросить эту карту) или обнаружена судьей во время проверки колоды, наказанием является проигрыш партии. Это ужесточение также применяется, если игрок зовет судью в тот момент, когда в стеке находится эффект, который может привести к обнаружению карты.

**Ужесточение наказания:** если в результате ошибки в основной колоде оказалось больше копий карты, чем должно было, и это обнаружено в процессе игры, наказанием является проигрыш партии за исключением случаев, когда все копии такой карты находятся в неизвестной части библиотеки. Например, если в деклисте записано, что в колоде и сайдборде находятся по две карты Шок, но в процессе поиска игрок находит две таких карты в библиотеке при том, что одна уже находится в кладбище, наказание нужно ужесточить.

## **3.6. Турнирное нарушение — Нарушение процедуры ограниченного формата**

<b>Предупреждение</b>
-----------------------

### **Определение**

Игрок совершил техническую ошибку во время драфта.

### **Примеры**

- A. Игрок передал бустер налево, хотя должен был передать направо.
- B. Игрок превысил разрешенное время размышления над выбором.
- C. Игрок положил карту наверх своей стопки, а затем вернул ее обратно.

## **Философия**

Нарушения процедуры драфта опасны и могут стать еще опаснее, если их быстро не исправить. Объявления перед началом драфта или специфические турнирные правила для данного турнира могут определять дополнительные наказания за Нарушении Процедуры Ограниченного Формата.

### **3.7. Турнирное нарушение — Нарушение правил общения**

**Предупреждение**

#### **Определение**

Игрок нарушает рекомендованные Правила Общения, детально описанные в разделе 4.1 Турнирных Правил Магии (MTR) и судья полагает, что оппонент этого игрока действовал или не действовал, основываясь на неверной информации. Данный пункт применим только к нарушениям описанных там Правилам Общения, а не к любой путанице в общении.

#### **Примеры**

- A. Игрока спросили о количестве карт в руке, и он ответил «Три». Через несколько мгновений его оппонент разыграл заклинание, чтобы заставить сбросить карты, и тут он понял, что на самом деле карт в руке четыре.
- B. Игрок положил Лановарских Эльфов вместе с землями, и оппонент назначил атакующих, думая, что у игрока нет существ, чтобы заблокировать.
- C. Игрок разыграл Дорогу Изгнания и не напомнил оппоненту о том, что тот может поискать базовую землю.

## **Философия**

Четкая коммуникация необходима для игры в Магию. Хотя множество нарушений будут сознательными, существует вероятность непреднамеренной ошибки, также вызывающей путаницу, и в этом случае игрока не следует наказывать строго.

Это нарушение можно совершить, не разговаривая вообще. Если карты на столе расположены так, что могут помешать прочитать состояние игры одному из игроков, судьи не стоит выносить наказание сразу, но нужно попросить игроков исправить такое неоднозначное расположение.

Неправильное использование турнирного сокращения обычно не является Нарушением правил общения, поскольку для таких неоднозначных ситуаций есть интерпретация по умолчанию, и у оппонента есть возможность отреагировать на сокращение. Любые отклонения от турнирных сокращений требуют четкого объяснения.

#### **Дополнительные действия**

Можно рассмотреть возможность отката к моменту совершению действия, основанного на неверно предоставленной информации, но не к моменту ошибки в коммуникации

### 3.8. Турнирное нарушение — Меченые карты

Предупреждение

#### Определение

Карты или протекторы в колоде игрока различаются таким образом, с помощью которого можно отличить такие карты в библиотеке. Такие различия включают в себя потертости, следы от ногтей, цвет, загнутые уголки и погнутые фольгированные карты.

#### Примеры

- А. У игрока есть небольшие метки на некоторых кармашках. Метки находятся на Горе, Локсодонском Иерархе и Спирали Молний.
- В. У игрока в колоде находятся несколько фольгированных карт, которые явно отличаются от остальных карт колоды.
- С. В колоде без кармашков у базовых земель рубашка заметно светлее остальных карт.

#### Философия

Карты и кармашки часто пачкаются во время турнира, и пока игрок не пытается получить от этого преимущество, в большинстве случаев достаточно просто обратить внимание на ситуацию. Обратите внимание, что практически все кармашки можно расценить как немного помеченные, и судьи должны об этом помнить, вынося наказания. В случае помеченных карт очень важно порекомендовать игроку перемешивать карты и кармашки перед процессом «одевания».

Это нарушение применяется только к картам, находящимся в колоде. Помеченные протекторы на картах сайдборда не являются нарушением, пока их они не окажутся в основной колоде без замены протекторов. Судьям рекомендуется рассказывать игрокам об обнаруженных пометках на картах сайдборда за исключением случаев, требующих дальнейшего расследования.

#### Дополнительные действия

Игрок должен заменить карты или кармашки на непомеченные аналоги или «одеть» колоду в кармашки, чтобы скрыть метки на картах. Если сами карты были помечены в процессе игры на турнире, главный судья может выдать прокси-карты.

**Ужесточение наказания:** если игрок не находит карт на замену, их можно заманить любой комбинацией из Равнин, Островов, Болот, Гор или Лесов. Так как деклист придется исправлять, наказанием будет являться проигрыш партии. Это изменение может быть позже отменено, если игрок найдет замену меченым картам без дополнительных наказаний.

**Ужесточение наказания:** если главный судья полагает, что владелец колоды может получить существенное преимущество, заметив пометки, наказанием будет проигрыш партии.



#### Определение

Игрок непреднамеренно недостаточно перетасовал свою колоду или ее часть перед тем, как отдать ее оппоненту для дополнительного перемешивания или же не предоставил колоду оппоненту для дополнительного Колода считается неперетасованной, если судья считает, что игрок может знать положение или распределение одной или нескольких карт в его колоде.

#### Примеры

- А. Игрок забыл перетасовать колоду после того, как искал в ней карту.
- В. Игрок поискал в колоде карту, затем перетасовал ее одиночной врезкой и предоставил оппоненту.
- С. Игрок не перетасовал часть колоды, которая была показана в процессе разрешения способности Каскад.

#### Философия

Игроки должны тщательно тасовать свою колоду, когда это необходимо, и должны обладать соответствующими навыками и пониманием смысла процедуры. Однако, так как у оппонента всегда есть возможность перетасовать колоду последним, возможность для получения преимущества незначительна, если игроки следуют турнирной политике.

Как только игрок увидел несколько карт в колоде, в том числе во время перетасовывания, она перестает считаться перетасованной, даже если он узнал положение всего одной или двух карт. Игроки должны тасовать колоду аккуратно, чтобы не показывать карты себе, партнерам по команде или соперникам.

Игрокам следует тасовать колоду несколькими способами. Тасовать колоду, раскладывая ее на кучки, разрешается только один раз в начале игры. Любые предварительные манипуляции с колодой (например, равномерное распределение земель) допустимы, если впоследствии колода будет тщательно перетасована.

#### Дополнительные действия

Тщательно перемешайте нужную часть колоды.

#### 4. НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Неспортивным называется поведение, явно несущее угрозу безопасности, целостности, уровню комфорта и состязательности турнира.

Неспортивное поведение — это не то же самое, что и отсутствие спортивного поведения. Есть множество вариантов «соревновательного» поведения, которое не назовешь ни «благородным», ни «спортивным», однако оно не квалифицируется как «неспортивное». Главный судья — последняя инстанция, определяющая, что является несportивным поведением.

Судьи должны сообщать игрокам, что в их поведении представляет угрозу. Игроки обязаны немедленно исправить ситуацию и свое поведение. Хотя необходимо объяснить игроку всю серьезность его поступков, судьи должны вначале приложить все силы, чтоб нейтрализовать ситуацию, а затем разбираться с нарушениями и наказаниями.

##### 4.1. Несportивное поведение — Несущественное

<b>Предупреждение</b>
-----------------------

###### Определение

Действия игрока мешают проведению турнира или его участникам. Они могут причинить дискомфорт окружающим, но определять, действительно ли это так в конкретном случае, не требуется.

###### Примеры

- A. Игрок говорит слишком грубо или пошло.
- B. Игрок неуместно требует от судьи выдать оппоненту наказание.
- C. Игрок апеллирует к главному судье не дожидаясь, пока полевым судья вынесет решение.
- D. Игрок кидает свою колоду на пол после проигрыша.
- E. Покидая игровой стол, игрок оставляет много мусора.
- F. Игрок не выполняет просьбу официального лица, например, просьбу покинуть игровую зону.

###### Философия

Все участники турнира имеют право ожидать приятную и безопасную атмосферу, и нарушителя спокойствия необходимо указать на то, что его действия вредят поддержанию такой атмосферы.

###### Дополнительные действия

Игрок должен немедленно исправить поведение. В случае повторного нарушения этого типа (Несportивное поведение — Несущественное), наказание должно быть ужесточено до проигрыша партии, даже если предыдущее нарушение имело другую природу. Если за повторное нарушение назначен Проигрыш партии, и это произошло в конце партии, допустимо применить наказание к следующей партии.

## 4.2. Неспортивное поведение — Существенное

Проигрыш  
матча

### Определение

Действия игрока в отношении одного или нескольких человек могут быть расценены как домогательства, угроза, запугивание или преследование. Сюда могут относиться оскорбления по принципу религии, расовой принадлежности, возраста, пола, состояния здоровья или сексуальной ориентации. Угрозы физического насилия должны рассматриваться как Неспортивное поведение — Агрессивные действия.

Это нарушение можно совершить ненамеренно.

### Примеры

- A. Игрок отпускает расистский комментарий в адрес оппонента.
- B. Игрок делает неподобающие фотографии другого игрока без явного согласия последнего.
- C. Игрок приглашает зрителя на свидание, получает отказ, но продолжает настаивать.
- D. Игрок намеренно мешает пройти другому игроку с целью спровоцировать физический контакт.
- E. Игрок использует социальные медиа, чтобы оказать давление на другого игрока.

### Философия

Безопасная среда — естественное ожидание от турнира. Оскорбления подрывают безопасность и целостность турнира. Игроки, намеренно создающие некомфортные или недоброжелательные ситуации во время мероприятия, должны немедленно исправить свое поведение и продемонстрировать раскаяние. В противном случае их необходимо удалить из турнира.

Из-за конфликтной природы этого нарушения судьям нужно закончить текущий матч и разделить игроков. Нужно принять все меры, чтобы не обострять ситуацию, если это возможно. Нарушителя нужно удалить с территории, чтобы выдать наказание и объяснить, почему такое поведение неприемлемо ни при каких обстоятельствах. После этого им может понадобиться некоторое время, чтобы успокоиться. Извинения приветствуются, но необходимо уважать желание другого человека не взаимодействовать с обидчиком.

Официальные лица должны расследовать подобные инциденты сразу же когда они о них узнают. Если они выяснят, что нарушение не подпадает под критерии Неспортивного поведения — Существенное, рекомендуется все равно разделить игроков, чтобы избежать дальнейшего недопонимания.

### Дополнительные действия

Игрок должен немедленно исправить свое поведение. Если нарушение произошло в конце матча, допустимо применить наказание не к текущему, а к следующему матчу.

**Ужесточение наказания:** если нарушение было совершено со злым умыслом, игрок не проявляет раскаяния, или нарушение повторяется позднее, наказание ужесточается до дисквалификации и удаления с места проведения турнира.

#### **4.3. Неспортивное поведение — Определение победителя ненадлежащим образом**

**Дисквалификация**

##### **Определение**

Для определения исхода партии или матча игрок использует или предлагает использовать метод, не являющийся частью текущей партии (включая действия не легальные в текущей партии).

Если игрок получает такое предложение и не сообщает немедленно об этом официальному лицу турнира, то такой игрок считается соучастником и получает такое же наказание.

##### **Примеры**

- A. После объявления конца раунда, два игрока, заканчивающие партию вничью, бросают кубик, чтобы определить победителя.
- B. Игрок предлагает бросить монетку, чтобы определить победителя в матче.
- C. Два игрока определяют победителя в матче с помощью армрестлинга.
- D. Два игрока играют в Камень-Ножницы-Бумага, чтобы решить, играть им партию или заключить ничью.
- E. Два игрока сравнивают конвертированные мановые стоимости верхних карт своих колод, чтобы определить победителя партии после окончания дополнительных ходов.
- F. Игроки показывают верхние карты колод, чтобы определить, кто бы победил после окончания дополнительных ходов.

##### **Философия**

Использование неигрового способа для определения победителя подрывает целостность турнира.

Матчи, которые закончились вничью из-за истечения времени, должны быть запротocolированы как ничья, и в случае использования запрещенного метода для определения результата попадают под это наказание.

#### **4.4. Неспортивное поведение — Подкуп или пари**

**Дисквалификация**

##### **Определение**

Игрок предлагает другому игроку вознаграждение за сдачу, ничью или изменение результата матча, или принимает подобное предложение. Обратитесь к секции 5.2 Турнирных правил Магии для детального определения подкупа.

Пари происходит, когда игрок или зритель делает ставку или предлагает сделать ставку на результат турнира, матча, или любой их части. Ставка не обязательно должна быть денежной, также не имеет значения, участвует ли игрок в том матче, на который ставит.

Если игрок получает такое предложение и не сообщает немедленно об этом официальному лицу турнира, то такой игрок считается соучастником и получает такое же наказание.

### **Примеры**

- A. Игрок во время одного из раундов группового этапа предложил сопернику сдаться за \$100.
- B. Игрок предлагает оппоненту карту в обмен на ничью.
- C. Игрок предлагает сдаться в обмен на общий раздел призов.
- D. Два игрока условились, что победитель получит любую редкую карту из колоды соперника после партии.
- E. Два зрителя заключили пари на количество партий, которое потребуется для определения победителя в матче.

### **Философия**

Подкуп и заключение пари подрывают целостность турнира и строго запрещены.

## **4.5. Неспортивное поведение — Агрессивные действия**

<b>Дисквалификация</b>
------------------------

### **Определение**

Игрок действует угрожающе по отношению к окружающим или их имуществу.

### **Примеры**

- A. Игрок угрожает ударить оппонента, если тот не сдастся.
- B. Игрок выбил стул из-под другого игрока, и сидящий упал на пол.
- C. Игрок угрожает судье после вынесения им решения.
- D. Игрок разрывает на кусочки чужую карту.
- E. Игрок намеренно переворачивает стол.

### **Философия**

Безопасность всех людей на турнире – важнейшая задача. Угрозы и физическое насилие недопустимы

### **Дополнительные действия**

Организатор должен попросить нарушившего игрока покинуть помещение.

## **4.6. Неспортивное поведение — Кража турнирного имущества**

<b>Дисквалификация</b>
------------------------

### **Определение**

Игрок крадет с турнира такие предметы как, например, карты или другое турнирное оборудование.

## Примеры

- А. Игрок украл карты из сайдборда оппонента.
- В. Игрок украл номер со стола.
- С. Игрок нашел у себя карту из колоды предыдущего оппонента, но спрятал ее, никому не рассказав.

## Философия

Игроки приходят на турнир с уверенностью в том, что их имущество будет в безопасности. Это не освобождает игроков от необходимости следить за своими вещами, но они имеют полное право сохранить игровые предметы, с которыми они пришли на турнир или получили непосредственно на нем. Остальными проявлениями воровства, не затрагивающими турнирное имущество, занимается организатор турнира, а судьи по возможности должны ему помогать.

## Дополнительные действия

Организатор должен попросить нарушившего игрока покинуть помещение.

### 4.7. Неспортивное поведение — Затягивание времени

<b>Дисквалификация</b>
------------------------

#### Определение

Игрок умышленно медленно играет, чтобы получить преимущество от ограничения по времени. Если он делает это неумышленно, обратитесь к разделу Турнирное нарушение — Медленная игра.

#### Примеры

- А. В руке игрока есть только две земли, и нет возможных вариантов значительно повлиять на игру. Однако, он существенное время «раздумывает», что же сделать, с целью потратить время раунда.
- В. Игрок опережает соперника по количеству выигранных партий и значительно замедляет свою скорость игры, чтобы оппонент не смог сравнять счет.
- С. Играющий медленно игрок апеллирует к предупреждению, в надежде получить больше времени на принятие решения, и таким образом получить преимущество.
- Д. Игрок намеренно медленно осуществляет передачи перед началом третьей партии матча, чтобы его оппоненту было сложнее выиграть в матче до его окончания.
- Е. Игрок, проигрывающий партию, начинает играть заметно медленнее, чтобы партия не успела завершиться до конца раунда.

### 4.8. Неспортивное поведение — Жульничество

<b>Дисквалификация</b>
------------------------

#### Определение

Субъект нарушает правила, описанные в турнирных документах, обманывает официальных лиц, или, заметив нарушение в своем матче или матче партнера по команде, умалчивает о нем.

Кроме того, нарушение должно отвечать следующим критериям, чтобы считаться Жульничеством:

- Игрок должен пытаться получить преимущество от своего действия.
- Игрок должен осознавать, что он делает что-то запрещенное.

Если нарушение не отвечает всем указанным критериям, оно не является Жульничеством и регулируется другим пунктом. Жульничество на первый взгляд обычно выглядит, как Игровое или Турнирное нарушение, и задача судьи провести расследование, чтобы определить наличие намерения и осознанности со стороны игрока.

### **Примеры**

- A. Игрок без ведома оппонента исправляет результат матча, записанный в слипе.
- B. Игрок обманывает официальное лицо на турнире чтобы приукрасить свою позицию во время разбора спорной ситуации.
- C. Игрок разрешает оппоненту положить на свое кладбище существо, хотя тому не были нанесены летальные повреждения.
- D. Игрок замечает, что оппонент разрешил только часть срабатывающей способности Меча Пиршества и Голода, и решает не обращать на это внимания.
- E. Игрок подглядывает, что выбирает его сосед на драфте.
- F. Игрок добавляет карты к своему набору запечатанной колоды.
- G. Игрок понимает, что случайно взял лишнюю карту, но не зовет судью, чтобы избежать наказания.

**ПРИЛОЖЕНИЕ А — КРАТКИЙ ПЕРЕЧЕНЬ НАКАЗАНИЙ**

<b><u>Нарушение</u></b>	<b><u>Наказание</u></b>
<b>Игровые нарушения</b>	
<b>Пропущенная срабатывающая способность</b>	Нет
<b>Просмотр лишних карт</b>	Предупреждение
<b>Ошибка, связанная с неизвестной картой</b>	Предупреждение
<b>Ошибка при передаче</b>	Предупреждение
<b>Нарушение правил игры</b>	Предупреждение
<b>Невнимательность к состоянию игры</b>	Предупреждение
<b>Турнирные нарушения</b>	
<b>Опоздание</b>	Проигрыш партии
<b>Посторонняя помощь</b>	Проигрыш матча
<b>Медленная игра</b>	Предупреждение
<b>Проблема с деклистом</b>	Проигрыш партии
<b>Проблема с колодой</b>	Предупреждение
<b>Нарушение процедуры ограниченного формата</b>	Предупреждение
<b>Нарушение правил общения</b>	Предупреждение
<b>Меченые карты</b>	Предупреждение
<b>Недостаточное перетасовывание</b>	Предупреждение
<b>Неспортивное поведение</b>	
<b>Неспортивное поведение — Несущественное</b>	Предупреждение
<b>Неспортивное поведение — Существенное</b>	Проигрыш матча
<b>Определение победителя ненадлежащим образом</b>	Дисквалификация
<b>Подкуп или пари</b>	Дисквалификация
<b>Агрессивные действия</b>	Дисквалификация
<b>Кража турнирного имущества</b>	Дисквалификация
<b>Затягивание времени</b>	Дисквалификация
<b>Жульничество</b>	Дисквалификация



## **ПРИЛОЖЕНИЕ В — ИЗМЕНЕНИЯ ПО СРАВНЕНИЮ С ПРЕДЫДУЩЕЙ ВЕРСИЕЙ**

### **5 октября 2018**

- 1:** Главный судья теперь может откатывать действия, принятые под влиянием ложной информации, полученной от судьи.
- 2:** Наказания снова сбрасываются между днями турниров..
- 2.5:** Частичные исправления теперь могут попадать в несколько категорий.
- 2.5:** Разворачивать можно только перманенты.
- 3.2:** Using private information instead of hidden information for what a player might seek.
- 3.4:** Planeswalker'ы теперь легендарные.
- 3.4:** Игроки решают, какие карты нужно удалить из листа.
- 3.5:** Последний пример исправлен для ясности.
- 3.9:** Better wording to handle effects that only shuffle a set of cards in the deck.

### **13 июля 2018**

- 1:** Уточнение формулировки про время вынесение проигрыша партии.
- 2.5:** В список частичных исправлений добавлена секция про разворот перманентов.
- 3.1:** Чтобы получить 10 минут на собственные нужды, игроки должны получить разрешение, а не просто запросить его.
- 3.4:** Перефразирована секция об ошибках в деклисте, которые откладываются до начала следующего матча. Большинство выносятся немедленно.
- 3.5:** Наказание не ужесточается, если все копии карты, которых слишком много, находятся в библиотеке.
- 3.7:** Если игрок решил бездействовать, опираясь на неверную информацию, то то такое нарушение тоже может быть определено как CPV.
- 3.8:** Из второго примера убрано замечание про кармашки.
- 3.8:** Карты можно заменить на базовые земли. Явное указание, что при изменении деклиста выносятся проигрыш партии.

All trademarks are property of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. ©2018 Wizards.