

Судейство на Обычном УПП

Редакция 3 мая 2019 года

Большинство игроков в **Магию (Magic™)** играют ради удовольствия и рассматривают турниры как дружескую встречу. Обычный уровень применения правил (УПП) поощряет доброжелательный настрой и дружеское состязание. Ваше поведение должно отражать это, неважно, играете ли вы, судите или и то, и другое. Приветствуется взаимная помощь игроков и судей в установленные моменты, например, во время составления колоды или между матчами. Судьи имеют последнее слово в спорах и разрешении вопросов по правилам, и мы должны быть максимально дипломатичны и беспристрастны.

Для многих игроков первое знакомство с турнирной магией происходит на обычном УПП, поэтому очень важно поддерживать доброжелательную и приветливую атмосферу. Игроку, чьи действия могут расстроить или доставить неудобства остальным, нужно немедленно об этом сказать и попросить перестать. Если они никак не стараются изменить свое поведение, наказание в виде Проигрыша игры поможет подчеркнуть серьезность проблемы. Если и после этого нежелательное поведение не прекратится, или же игрок угрожает, проявляет агрессию или пристает к другим игрокам, - такие ситуации относятся к Серьезным проблемам.

Магия - сложная игра. Хотя мы не можем помешать игрокам совершать ошибки, мы должны приложить все усилия, чтобы исправить ситуацию настолько справедливо, насколько возможно. Важно, чтобы игроки знали: если нужна помощь или что-то пошло не так, позвать судью - самое лучшее решение. При вынесении решений мы должны сосредоточиться на том, чтобы научить игроков и позволить игре продолжаться, а не беспокоиться о влиянии на игру. Вам следует вмешаться, если вы видите нарушения во время матча, в остальных случаях используйте свой здравый смысл. Например, вы можете вмешаться, когда видите, что игрок пропустил триггерную способность, в зависимости от того, какой тон вы хотите задать вашему турниру: в более непринужденной обстановке можно немного помочь игрокам, но от этого стоит воздержаться, если ваша игровая группа настроена соревновательно.

Отвечая на вопросы, дополнительно сверьтесь с правилами, если вы не уверены в своем ответе. Не забудьте добавить игрокам время для завершения матча, чтобы компенсировать время, потраченное на вынесение решения. Меры, рекомендованные в Руководстве по работе с нарушениями (IPG), разработаны для более серьезных мероприятий и не применяются на обычном УПП. Если игрок случайно нарушил правила, используйте описанные ниже варианты исправления и свой здравый смысл, чтобы вынести наилучшее возможное решение. Если вы чувствуете, что предложенный вариант решения плохо подходит к вашей конкретной ситуации и вы можете предложить более подходящий вариант, с которым согласны оба игрока, примените свой вариант решения. Обучение игроков стоит на первом месте; напомните игрокам играть внимательнее. Постарайтесь не быть слишком суровыми, чтобы сохранить веселую и непринужденную атмосферу. Если игрок продолжает повторять одну и ту же ошибку несмотря на многочисленные напоминания, вы можете предупредить его, что следующая такая ошибка будет наказана поражением. В идеале, эта крайняя мера не потребуется, однако знание о такой возможности должно заставить игрока исправить свое поведение. Осознанное нарушение правил является относится к Серьезным проблемам (см. ниже).

Если ваш турнир использует листы колод, предлагает существенный призовой фонд или в целом носит более соревновательный характер, может быть предпочтительнее проводить его на соревновательном, а не на обычном УПП. В этом случае необходимо использовать Руководство по работе с нарушениями (IPG) вместо текущего документа, поэтому постарайтесь ознакомиться с ним до того, как будете применять более высокий УПП.

Распространенные ошибки

Игрок забывает триггерную способность (такие способности содержат слова "когда", "каждый раз, когда" и "в начале" обычно в начале текста способности).

Такая способность считается пропущенной, если игрок как-либо не показал свою осведомленность об этой способности в тот момент, когда она требует сделать выбор или оказывает видимое влияние на игровую ситуацию. Если способность содержит слово "может(е)", считается, что игрок решил не выполнять ее. В противном случае, поместите способность в стек, если только вы не считаете, что это окажет существенное негативное влияние на игру. Не помещайте его в стек, если значимые решения были приняты исходя из того, что эффект не произошел! В отличие от других нелегальных действий (на которые необходимо указывать), игроки могут выбирать, напоминать про пропущенные триггеры оппонентам или нет.

Игрок увидел в колоде карту, которую не должен был видеть.

Замешайте увиденную карту в неизвестную часть колоды. Если игроку известно положение каких-либо карт в колоде благодаря игровым эффектам, убедитесь, что эти карты остались на своих местах.

Игрок случайно берет больше карт или имеет в руке больше карт, чем должен.

Если все игроки знают, какие это карты, верните их на свои места. В противном случае, посчитайте, сколько было взято лишних карт, выберите случайно столько же карт из руки игрока и положите их на верх колоды. Не тасуйте колоду после этого! Если же лишние карты были взяты во время взятия стартовой руки, замешайте лишние карты в колоду, и игрок может продолжить брать муллиганы с оставшимися в руке картами.

Игрок совершает игровую ошибку, не описанную выше.

Этот пункт охватывает основную массу ошибок, совершаемых игроками. Обычно наилучшим вариантом будет оставить игру как есть, исправив все, что сейчас противоречит правилам (например, аура, неправильно прикрепленная к перманенту). Если в результате ошибки игрок забыл взять или сбросить карты, пусть он сделает это сейчас. Если ошибку удалось быстро обнаружить, и откат не представляет проблемы, вы можете вернуть игру к моменту совершения нелегального действия. Такой откат может включать возврат случайных карт из руки на верх колоды, чтобы отменить взятие карт (не мешайте колоду в этом случае), разворот перманентов и откат боя. Это может сильно помешать игре, если с момента совершения нелегального действия было принято много решений или была раскрыта скрытая информация, поэтому не переусердствуйте с откатами!

В колоде игрока слишком мало карт, содержатся нелегальные карты или карты других игроков.

Удалите из колоды все карты, которых там не должно быть, добавьте все карты, которые должны там быть. Затем, добавьте базовые земли по выбору игрока, если в колоде меньше карт, чем положено. Любые карты, добавленные в колоду, должны быть замешаны в колоду. Если ошибка была обнаружена во время взятия карт, позвольте игроку завершить взятие карт после того, как колода будет исправлена и перемешана. Посоветуйте игрокам пересчитывать колоду и представлять сайдборд (лицом вниз) оппонентам перед началом игры, чтобы избежать подобных ошибок.

Примеры нежелательного поведения

- Недостаточно тщательная тасование колоды.
- Трата слишком большого количества времени на сайдборд или принятие игровых решений.
- Просьба или предоставление стратегических советов во время матча или драфта.
- Опоздание (игрок, который опаздывает к своему матчу на 10 или более минут, считается покинувшим турнир и должен быть дропнут в конце раунда, если будет отсутствовать).
- Определение результатов матча путём подкупа, неигровыми методами, или заключением пари по любой части турнира.

Приоритетом является воспитание игроков, которые демонстрируют подобное поведение. Может быть полезно закрепить урок Проигрышем партии в случае, если нежелательное поведение сохраняется. Намеренное выполнение перечисленных действий в случае, когда игрок знает, что это против правил, а также провокация оппонента с целью заставить его выполнить одно из этих действий является Серьезной проблемой.

Серьезные проблемы

Некоторые действия нельзя допускать ни при каких обстоятельствах. Необходимо приложить все усилия, чтобы объяснить это игрокам до и во время мероприятия, однако любой игрок, ведущий себя подобным образом, должен быть удален из турнира, и, с согласия организатора, удален из помещения.

- Агрессивные, насильственные, оскорбительные действия и домогательства (физические или вербальные).
- Осознанное нарушение правил игры или турнира, позволение оппоненту нарушить правила игры или турнира, ложь, направленные на получение преимущества. "Блеф" относительно карт, которые оппонент не должен видеть, допускается.
- Воровство (сюда также относится замена карт, надрафченных игроком, на карты из обменника).

Удаление игроков из турнира таким образом называется дисквалификацией, и мы всегда должны постараться донести до игроков, почему их поведение недопустимо. Также сообщите игроку, что, хотя ваше решение является окончательным, Судейская программа хотела бы услышать его версию произошедшего. Вы можете связаться с вашим региональным координатором, судьей высокого уровня или представителем WPN, чтобы помочь вам с процедурой дисквалификации.

Ресурсы:

Остались вопросы? Зайдите на apps.magicjudges.org, или, если вам нужен ответ прямо сейчас, попробуйте chat.magicjudges.org.

Турнирные Правила Магии содержат больше информации о том, как проводить турниры на любом УПП и могут быть найдены по адресу <http://wpn.wizards.com/en/document/magic-gathering-tournament-rules>.

Последняя версия перевода официальных документов на русский язык находится на сайте: <http://blogs.magicjudges.org/rscr/>

А также по адресу <http://blogs.magicjudges.org/translatrules/?lang=ru>

Все торговые знаки являются собственностью Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2019 Wizards.

Редактор: Лев Котляр

Автор перевода: Лев Котляр, Арман Габбасов.