

Турнирные правила Magic

Magic: The Gathering® Tournament Rules
Действительны с 3 мая 2019

Оглавление

Введение	5
1. Основы проведения турниров	7
1.1 Виды турниров.....	7
1.2 Публикация турнирной информации	7
1.3 Правила турнира	7
1.4 Право участия	7
1.5 Номер DCI.....	9
1.6 Организатор турнира	9
1.7 Главный судья.....	9
1.8 Полевой судья	10
1.9 Судья-регистратор.....	10
1.10 Игроки	10
1.11 Зрители.....	11
1.12 Уровень применения правил	12
Регулярный (Обычный).....	12
Соревновательный.....	12
Профессиональный.....	12
2. Турнирные механики	13
2.1 Структура Матча	13
2.2 Правило хода/взятия карты	13
2.3 Доигровые процедуры	13
2.4 Признание поражения и заключение ничьей в играх и матчах.....	14
2.5 Процедуры окончания матча	14
2.6 Дополнительное время	14
2.7 Регистрация колоды.....	15
2.8 Проверка колод.....	15
2.9 Апелляция к главному судье	15
2.10 Прекращение участия в турнире.....	15
2.11 Ведение записей	16

2.12 Электронные устройства	17
2.13 Видеотрансляция	17
3. Турнирные правила.....	18
3.1 Тай-брейки	18
3.2 Виды форматов и очков рейтинга.....	18
3.3 Допустимые карты	18
3.4 Прокси-карты.....	19
3.5 Чеклисты	20
3.6 Определение и толкование карт	20
3.7 Новые выпуски	20
3.8 Игровые маркеры.....	21
3.9 Перемешивание карт.....	21
3.10 Протекторы	21
3.11 Меченые карты.....	22
3.12 Закрытая информация	22
3.13 Повернутые и перевернутые карты.....	22
3.14 Порядок карт на кладбище	22
3.15 Сайдборд.....	23
4. Коммуникация.....	24
4.1 Общение между игроками	24
4.2 Турнирные сокращения	25
4.3 Нестандартный порядок действий	27
4.4. Циклы	27
4.5 Срабатывающие способности	29
4.6 Коммуникация внутри команды (команды из трех человек и двухголовый гигант)	29
4.7 Расположение карт на столе	29
4.8 Отмена собственных решений.....	30
5. Турнирные нарушения.....	31
5.1. Жульничество	31
5.2. Подкуп	31
5.3 Заключение пари.....	32
5.4 Неспортивное поведение.....	32
5.5 Медленная игра	32
5.6 Внешняя помощь.....	32
6. Правила турниров в Констрактед формате (Собранная колода).....	34

6.1 Ограничения на сбор колоды	34
6.2 Легальность карт	34
6.3 Правила сбора колоды в формате Стандарт	34
6.4 Правила сбора колоды в формате Модерн	36
6.5 Правила сбора колоды в формате Винтаж	37
6.6 Правила сбора колоды в формате Легаси	38
7. Правила турниров в Ограниченном формате.....	39
7.1 Ограничения на сбор колоды	39
7.2 Использование карт на турнирах в Ограниченном формате	39
7.3 Непрерывный сбор колоды.....	40
7.4 Ненормальный продукт.....	40
7.5 Регистрация запечатанных наборов.....	40
7.6 Формирование драфтовых столов.....	41
7.7 Процедура драфта на бустерах.....	41
8. Правила командных турниров	43
8.1 Названия команд.....	43
8.2 Состав и идентификация команд.....	43
8.3 Правила общения в командах	43
8.4 Правила сбора объединенной колоды	43
8.5 Турниры в формате командного Рочестер драфта	43
8.6 Командные турниры в формате Запечатанной колоды	44
9. Правила турниров в формате Двухголовый Гигант.....	46
9.1 Структура матча	46
9.2 Правила общения.....	46
9.3 Правило хода-взятия карты.....	46
9.4 Доигровые процедуры	46
9.5 Правила Двухголового Гиганта для формата Констрактед (Собранная колода).....	46
9.6 Правила Двухголового Гиганта для Ограниченных форматов.....	47
9.7 Турниры в формате Драфт для Двухголового Гиганта	47
10. Правила санкционирования.....	48
10.1. Минимальное количество участников	48
10.2 Количество раундов	48
10.3 Турниры по приглашениям	48
10.4 Механизм составления пар в начале раунда	48
Приложение А – Изменения по сравнению с прошлыми версиями	51

Приложение В – Ограничения по времени	52
Хронометраж драфта на бустерах	53
Хронометраж Рочестер Драфта	53
Хронометраж Драфта в формате Двухголового Гиганта	54
Приложение С – Тай-брейки	55
Очки за матч.....	55
Игровые очки.....	55
Процент выигранных матчей	55
Процент выигранных игр.....	56
Процент выигранных матчей оппонентов	56
Процент выигранных игр оппонентов.....	57
Автопобеды	57
Приложение D – Рекомендуемые наборы бустеров для турниров в Ограниченных форматах	58
Приложение E – Рекомендуемое количество раундов по швейцарской системе.....	59
Приложение F – Уровни применения правил на Программных турнирах	60

Введение

DCI – это международная организация, деятельность которой посвящена организации турниров. Она разрабатывает, распространяет и следит за соблюдением правил и политик в соответствии с целями и философией, обозначенными в этом документе, а также в Руководстве по работе с нарушениями (IPG). DCI постоянно пересматривает эти правила и политики, чтобы обеспечить достижение поставленных целей.

Выделяют два типа санкционированных турниров по Magic: рейтинговые и дружеские. В рейтинговых турнирах игроки получают очки Planeswalker'a за каждую победу, ничью или автопобеду, тогда как в дружеских турнирах игроки получают только одно очко Planeswalker'a – за участие.

Целью данного документа является создание инфраструктуры для проведения турниров по Magic: The Gathering (далее Magic). Достижение этой цели обеспечивается определением и описанием правил, задач и процедур, обязательных для соблюдения на всех турнирах по Magic, санкционированных DCI.

Санкционированные турниры должны проводиться одинаково вне зависимости от места их проведения. Таким образом обеспечивается одинаковое отношение к игрокам в разных регионах, а также их подготовка к международным турнирам. Все игроки обладают равными правами и обязанностями в соответствии с уровнем применения правил (УПП). И игроки, и официальные лица сотрудничают для достижения общей цели – качественного проведения турнира. Игроки и официальные лица должны относиться друг к другу справедливо и с уважением в соответствии с буквой и духом турнирных правил. Они несут ответственность за соблюдение самой последней версии Турнирных правил Magic, а также Полных правил Magic. Зрители также имеют обязанности. Для нарушителей правил, установленных DCI, предусмотрены наказания, определенные соответствующим уровнем применения правил документом.

Информация в этом документе может противоречить (или содержать дополнительную информацию) Полным правилам. В таком случае приоритет имеет этот документ.

Официальный регламент отдельных турниров, опубликованный на сайте Wizards of the Coast, может содержать дополнительные или альтернативные политики и процедуры. В случае противоречия между этим документом и официальным регламентом турнира, опубликованном на сайте Wizards of the Coast, приоритет имеет Регламент.

Wizards of the Coast оставляет за собой право изменять эти правила, а также толковать, модифицировать, разъяснять и любым другим образом вносить официальные изменения в эти правила без предварительного уведомления.

В 2019 публикация изменений в этом документе запланирована на понедельник после каждого Пререлиза. Возможны дополнительные даты внесения изменений о легальности отдельных карт в разных форматах в эти правила. Даты этих изменений будут объявлены не позднее чем за 4 недели до публикации изменений. Другие изменения, не касающиеся легальности карт, могут произойти без предварительного объявления.

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. Актуальная версия оригинала доступна по адресу: <http://wpn.wizards.com/document/magic-gathering-tournament-rules>

Переводы этого и других официальных документов на русский язык находятся по адресу:
<http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/?lang=ru>

Авторы перевода: Арман Габбасов, Лев Котляр

Редакторы перевода: Лев Котляр, Маргарита Исанова

1. Основы проведения турниров

1.1 Виды турниров

Санкционированные рейтинговые турниры делятся на два класса: премьер и непремьер. Премьер турниры проводятся Wizards of the Coast или выбранными организаторами. Они имеют уникальные названия и условия. К непремьер турнирам относятся все остальные турниры, которые не обозначены явно как премиальные.

Существует два основных формата проведения турниров: Лимитед (Ограниченный формат) и Констрактед (собранный колода). Для каждого предусмотрены свои правила. На турнирах в Ограниченном формате вся продукция для игры предоставляется во время самого турнира. На турнирах в формате Констрактед игроки соревнуются с помощью заранее собранных колод. Некоторые премьер турниры могут совмещать разные форматы в рамках одного мероприятия.

1.2 Публикация турнирной информации

Wizards of the Coast оставляет за собой право публиковать информацию о DCI-санкционированных турнирах в любое время (в том числе и во время турнира). Турнирная информация включает в себя состав колоды одного или нескольких игроков, описание стратегии или игр, текстовые и видео трансляции, но не ограничена ими. Организаторы турниров также имеют право публиковать эту информацию по завершении турнира.

Wizards of the Coast оставляет за собой право публиковать информацию о наказаниях и отстранениях.

1.3 Правила турнира

При проведении турниров для участников определены следующие роли:

- Организатор турнира,
- Главный судья,
- Полевой судья,
- Судья-регистратор,
- Игрок,
- Зритель.

Первые четыре роли являются официальными лицами. Главный судья и полевые судьи вместе являются судьями турнира. Будучи официальным лицом, один человек может выполнять несколько ролей. Участники турнира, не относящиеся к судьям, считаются зрителями по отношению ко всем матчам, в которых они не играют. Представители прессы также считаются зрителями.

1.4 Право участия

Для участия в качестве игрока в DCI-санкционированных турнирах допускаются все лица, кроме следующих:

- лица, отстраненные от участия в турнирах DCI. Лист отстраненных DCI-игроков доступен по адресу <http://www.wizards.com/default.asp?x=dc/suspended>. Лица, отстраненные DCI, не имеют права быть официальными лицами;

- другие лица, участие в турнирах для которых специально запрещено политикой DCI или Wizards of the Coast (определение круга этих лиц находится исключительно в ведении Wizards of the Coast);
- лица моложе 13 лет без разрешения родителя или опекуна;
- лица, участие которых в турнирах запрещено федеральным или местным законом, правилами Организатора турнира или руководством площадки проведения турнира;
- Организатор турниров может ввести возрастные ограничения на участие в любом турнире на Обычном УПП. Это ограничение должно быть ясно указано во всевозможных анонсах турниров, а также в описании в системе Локатор (Store and Event Locator). Например, Организатор может сделать свои FNM-турниры для игроков не старше 16 лет.

Для участия в турнире в качестве официального лица (организатор турнира, главный судья, полевой судья, судья-регистратор) допускается любой человек, кроме:

- лиц, отстраненных DCI в данный момент;
- лиц, играющих в данном турнире, если только турнир прямо не разрешает представителям организаторов играть в нем.

Официальные лица имеют право играть в DCI-санкционированном рейтинговом турнире только, если турнир относится к одному из следующих типов:

- FNM,
- Prerelease,
- Standard Showdown,
- Draft Weekend,
- Другие непремьер турниры,
- Турниры, регламент которых специально разрешает играть официальным лицам.

Если хотя бы одно официальное лицо является игроком на турнире, то этот турнир должен проводиться на регулярном уровне применения правил. Если официальное лицо играет на турнире, и турнир не относится к одному из вышеперечисленных, такой турнир будет признан недействительным. Официальные лица при исполнении своих обязанностей должны руководствоваться принципами справедливости без оглядки на собственные интересы.

Владельцы организаций, проводящих премьер турниры не имеют права играть на этих турнирах, даже если владелец не является официальным лицом (организатором или судьей) на данном турнире.

К премьер турнирам относятся: Чемпионат мира (Magic: The Gathering World Championship), Magic Tabletop Mythic Championship, Magic Tabletop Mythic Championship Qualifier, Гран При (Grand Prix), Триал к Гран При (GPT), Премиум турнир WPN (WPN Premium Tournament) и Квалификация к Премиум турниру WPN (WPN Premium Qualifier).

Для некоторых турниров существуют дополнительные условия, касающиеся допуска игроков (например, турниры только по приглашениям, такие как Magic Tabletop Mythic Championship).

Документ Premier Event Invitation Policy (Политика приглашения на премьер турниры) определяет специальные права участия для премьер турниров (например, Magic Tabletop Mythic Championship).

С вопросами, касающимися возможности участия в турнирах, можно обратиться к администратору политики DCI (esports@wizards.com).

1.5 Номер DCI

Участники турнира должны сообщить свой номер DCI судье-регистратору при регистрации. Игроки без номера DCI должны получить его на <https://accounts.wizards.com> до начала турнира. Если игрок не заведет свой DCI номер заранее, Организатор турнира может его ему предоставить. Игроки могут иметь только один номер DCI. Игроки с двумя и более номерами DCI должны связаться с Wizards of the Coast, чтобы объединить учетные записи для своих DCI номеров. Результаты турниров, содержащие временные номера игроков или временные имена не следует отправлять в DCI.

1.6 Организатор турнира

Организатор турнира несет ответственность за всю логистику турнира, включая:

- Получение номера санкционирования турнира у DCI;
- Предоставление места проведения, которое отвечает ожидаемым потребностям турнира;
- Заблаговременное размещение объявления о турнире;
- Комплектация штата официальных лиц;
- Предоставление всех необходимых для проведения турнира материалов (например, продукции для проведения турниров в Ограниченных форматах);
- Отправка результатов турнира в DCI;
- Хранение форм для записи результатов матча (слипов) для каждого проведенного турнира в течение шести месяцев (для облегчения процедуры апелляции).

1.7 Главный судья

Санкционированные турниры требуют физического присутствия главного судьи во время игр, чтобы разрешать споры, толковать правила и принимать другие официальные решения. Главный судья является последней судебной инстанцией на любом санкционированном турнире, и все участники турнира должны следовать его указаниям. Главному судье желательно, но не обязательно иметь сертификацию DCI.

В задачи главного судьи входит:

- Принять все меры по устранению нарушений правил игры или политик, которые он заметил сам или о которых ему рассказали;
- Принимать окончательные решения по всем апелляциям, в том числе отклонять решения полевых судей;
- Координировать работу полевых судей и давать им задания.

В случае если главный судья какое-то время не может выполнять свои обязанности, он может временно передать их любому судье. Также, в исключительных обстоятельствах, когда целостность турнира может быть нарушена, организатор турнира может заменить собой главного судью.

Некоторые премьер турниры имеют множество главных судей и/или разных главных судей для разных частей турнира. Все главные судьи выполняют одинаковые функции и обладают одинаковым авторитетом, исполняя роль главного судьи.

1.8 Полевой судья

Полевые судьи нужны для того, чтобы отвечать на вопросы зрителей и игроков, исправлять ошибки в игре, а также выполнять некоторые просьбы игроков. Они не обязаны иметь сертификацию DCI.

Обычно судьи не помогают игрокам разбираться в текущем состоянии игры, однако они могут отвечать на вопросы по правилам игры, взаимодействию карт, а также предоставлять оракл-текст карт. На регулярном уровне применения правил судья может помочь игрокам разбираться в текущем состоянии игры в целях обучения. Если игрок хочет задать свой вопрос в стороне от стола, то просьба обычно удовлетворяется. Игроки не могут требовать, чтобы на их вызов ответил конкретный судья, но могут попросить, чтобы кто-нибудь из официальных лиц осуществлял перевод. Такая просьба может быть удовлетворена с разрешения судьи, ответившего на вызов.

Судьи не вмешиваются в игру для того, чтобы предотвратить ошибку. Судьи вмешиваются в игру, как только нарушено правило, в том числе для того, чтобы предотвратить обострение конфликтной ситуации.

1.9 Судья-регистратор

Судья регистратор отвечает за корректное формирование парингов и ведение других турнирных записей в течение турнира. Обязанности судьи-регистратора включают:

- Формирование корректных пар оппонентов в каждом раунде, а также аккуратное внесение результатов каждого из раундов в репортер;
- Формирование таблицы рангов игроков (стендинги) для демонстрации их до и после последнего раунда по швейцарской системе. Публикация таблицы рангов по результатам других раундов допускается на усмотрение главного судьи.
- Решение всех проблем, связанных с учетом результатов, совместно с Главным судьей.
- Проверка отчета о турнире, отправляемом в DCI, на предмет наличия всей необходимой информации.

Последней инстанцией для исправления ошибок регистрации результатов является главный судья.

1.10 Игроки

Игроки обязаны:

- Вести себя вежливо по отношению к официальным лицам, другим участникам турнира и зрителям, избегать неспортивного поведения;
- Поддерживать легальность и прозрачность состояния игры;
- Соблюдать объявленные временные рамки начала и конца раундов;
- Привлекать внимание к любым нарушениям правил и политик, которые они заметили в своих матчах;
- Доносить до сведения судей любые несоответствия в их турнирных результатах;
- Сообщать DCI о любых несоответствиях в своей истории матчей, рейтинге, очках Planeswalker'a сразу при обнаружении. Если игрок считает, что в его истории матчей, рейтинге или очках Planeswalker'a была сделана ошибка, он должен ознакомиться с Политикой рассмотрения обращений по турнирным вопросам по адресу <http://wpm.wizards.com/document/magic-event-appeals-policy>;

- Иметь один DCI номер. Игроки, имеющие более одного номера DCI должны обратиться в службу поддержки Wizards of the Coast по адресу <http://www.wizards.com/customerservice>, для того, чтобы их номера объединили;
- Воздерживаться от регистрации на турниры, участие в которых для них запрещено политиками;
- Знать правила, содержащиеся в этом документе;
- Физически присутствовать на турнире. Игрокам запрещено регистрироваться на турниры исключительно с целью получения очков Planeswalker'a.

Для участия игрок обязан иметь с собой следующее:

- Предметы для корректной и наглядной фиксации игровой информации (фишки существ, жетоны, ручка с бумагой и т.д.);
- Действующий номер DCI, зарегистрированный на имя участника. Новые игроки могут получить DCI-номер во время регистрации на турнир;
- Любые материалы, требуемые для участия в турнире этого формата, например, колода и официальный деклист для турниров в формате Констрактед.

Игроки продолжают исполнять свои обязанности в том числе во время и после того, как судья предоставил им помощь.

Отдельные члены команды считаются игроками, и несут одинаковую ответственность за исполнение турнирных процедур, например, правильное заполнение бланков результатов своих матчей. Игроки несут ответственность только за те игры, в которых участвуют сами, а не за игры, в которых участвуют члены их команд, однако ожидается, что они обратят внимание официального лица турнира на нарушения, которые заметят в матчах членов своих команд.

Игроки, которые не исполняют свои обязанности, могут быть подвергнуты наказаниям и пересмотру их статуса DCI. Wizards of the Coast и DCI оставляют за собой право замораживать или отзывать членство игрока в DCI без предварительного уведомления по любой причине, которую они считают достаточной.

1.11 Зрители

Любой человек, физически присутствующий на турнире, но не попадающий ни в одну из выше перечисленных категорий, является зрителем. Зрители обязаны сохранять молчание и не вмешиваться в игру во время матча, а также в любой другой момент, когда от игроков тоже требуется сохранять молчание. Если зритель считает, что он заметил нарушение правил или политик, ему рекомендуется как можно скорее позвать судью. На регулярном и соревновательном уровнях применения правил зрители могут попросить игроков остановить игру, пока они зовут судью. На профессиональном уровне применения правил зрители, не являющиеся членами официальной команды репортеров и комментаторов, не могут напрямую вмешиваться в игру во время матча.

Игроки могут попросить, чтобы зрители не наблюдали за их матчем. Такая просьба адресуется судье. Официальные лица также могут попросить зрителей не наблюдать за матчем или матчами.

1.12 Уровень применения правил

Уровень применения правил (УПП) служит для того, чтобы игроки и судьи осознавали, что они могут ожидать от турнира в плане строгости соблюдения правил, технической чистоты игры и стандартных процедур.

Уровень применения правил чаще всего отражает размер призового фонда и расстояние, которое игрокам, возможно, придется преодолеть, чтобы его посетить.

В приложении F указаны уровни применения правил, принятые на различных турнирах.

Регулярный (Обычный)

На турнирах с регулярным уровнем применения правил основное внимание уделяется развлекательным и социальным аспектам, а не строгости соблюдения правил. Большинство турниров проводятся на этом уровне, если они не предполагают солидный призовой фонд или приглашение на закрытые турниры. От игроков ожидается, что они знают основные правила игры, осведомлены о политике и о том, как нельзя поступать, но в целом играют так же, как и вне турниров. Хотя игроки обязаны следовать правилам, на первое место ставится обучение и спортивное поведение, а не технически правильная игра. Нарушения на таких турнирах разрешаются в соответствии с документом Судейство на Регулярном уровне применения правил, размещенном по адресу <http://wpn.wizards.com/document/magic-gathering-judging-regular-rel>¹.

Соревновательный

Турниры с соревновательным уровнем применения правил обычно предполагают значительный призовой фонд или приглашение на профессиональные турниры. От игроков ожидается знание правил игры, а также политик и процедур, однако непреднамеренные ошибки не наказываются сурово. Эти турниры защищают интересы всех игроков, обеспечивая целостность турнира, в то же время признавая, что не все игроки близко знакомы со структурой турниров профессионального уровня, соответствующими процедурами и правилами. Нарушения на подобных турнирах разрешаются в соответствии с Руководством по работе с нарушениями, опубликованном по адресу <http://wpn.wizards.com/document/magic-infraction-procedure-guide>².

Профессиональный

Турниры с профессиональным уровнем применения правил предполагают большие денежные награды, престиж и другие бонусы, которые привлекают игроков из самых дальних регионов. Подобные турниры требуют от игроков следования более высоким стандартам поведения и техники игры, чем турниры с соревновательным уровнем применения правил.

Нарушения на подобных турнирах разрешаются в соответствии с Руководством по работе с нарушениями, опубликованном по адресу <http://wpn.wizards.com/document/magic-infraction-procedure-guide>³.

¹<http://blogs.magicjudges.org/translatrules/?lang=ru> – русская версия

²<http://blogs.magicjudges.org/translatrules/?lang=ru> – русская версия

³<http://blogs.magicjudges.org/translatrules/?lang=ru> – русская версия

2. Турнирные механики

2.1 Структура Матча

Матч в Magic состоит из последовательности игр, игры ведутся до тех пор, пока одна из сторон не одержит необходимое количество побед, игрок считается победителем, если выиграл большее число игр. Игры, законченные вничью, не идут в зачет побед. Если время раунда заканчивается до того, как игрок одержал необходимое количество побед, победителем матча считается тот игрок, который успел одержать больше побед к этому моменту. Если оба игрока одержали одинаковое количество побед, матч заканчивается вничью.

Организатор турнира может изменить требуемое количество побед для любого этапа турнира, но такие изменения должны быть объявлены до начала турнира. Для подсчета очков Planeswalker'a DCI учитывает результаты матчей, а не результаты отдельных игр.

2.2 Правило хода/взятия карты

В первой игре матча, в раундах по швейцарской системе игрок, определенный случайным образом (например, броском монетки или кубика), а в плей-офф игрок, находящийся выше в турнирной таблице по результатам швейцарских раундов, выбирает: будет ли он ходить первым или вторым. Игрок должен сообщить о своем решении до того, как посмотрит свою стартовую руку. Если игрок не озвучивает свой выбор, считается, что он выбрал ходить первым. Игрок, который ходит первым, пропускает шаг взятия карты на своем первом ходу. Это называется правилом хода/взятия карты.

В каждой следующей игре матча проигравший последнюю партию выбирает, кто будет ходить первым. Игрок может принять это решение после использования сайдборда. Если последняя игра закончилась вничью, выбор порядка хода остается за игроком, который выбирал очередность в начале игры, законченной вничью.

2.3 Доигровые процедуры

Перед началом каждой игры игроки должны проделать следующие действия за сообразный регламенту отрезок времени:

1. Если допускается использование сайдборда, игроки могут убрать карты из колоды и доложить карты из сайдборда. Игроки не могут использовать сайдборд во время игр, которые были начаты заново.
2. Игроки мешают свои колоды. Шаги 1 и 2 можно повторить.
3. Игроки предоставляют свои колоды оппонентам для дополнительного перемешивания. Сайдборд (если он есть) также предоставляется на данном этапе.
4. В соответствии с правилами, игрок должен принять решение, кто будет ходить первым, если это решение не было озвучено ранее. (см. раздел 2.2)
5. Каждый игрок набирает семь карт. Карты в том числе могут быть выложены рубашкой вверх на стол.
6. Каждый игрок в порядке хода берет передачи (правила взятия передач описаны в правиле 103.4 Полных правил Magic). Если игрок берет передачу, он перемешивает колоду снова и повторяет процесс предоставления колоды, описанные выше.

Началом игры считается момент, когда все игроки закончили брать передачи. Доигровые процедуры выполняются до официального начала матча.

2.4 Признание поражения и заключение ничьей в играх и матчах

Если игра или матч еще не завершены, игроки могут сдаться или заключить ничью в этой игре или в этом матче. Матч считается завершенным, когда заполнен бланк результатов матча. Если бланки результатов не используются, матч считается завершенным, когда игрок покидает стол по окончании игр. До этого момента любой игрок может сдаться или заключить ничью с остальными игроками. Если сдающийся игрок выиграл хотя бы одну игру в течение матча, результат матча должен быть записан 2-1. Заключенные ничьи, если не было фактически сыграно ни одной игры, всегда записываются как 0-0-3, либо с помощью кнопки «draw» (ничья) – 0-0 - в Wizards Event Reporter (WER).

Игроки не могут согласиться сдаться или заключить ничью в обмен на вознаграждение. Такие действия считаются подкупом (см. пункт 5.2).

Если игрок отказывается играть, считается, что он признал свое поражение в матче.

2.5 Процедуры окончания матча

Если время, отведенное на матч, истекло до того, как определен победитель, игрок, чей ход идет в данный момент, заканчивает его, после чего игрокам предоставляется возможность сделать 5 дополнительных ходов. Обычно это означает, что один игрок получает 3 хода, а другой – 2, однако получение дополнительных ходом может это изменить. Если игрок уже передал приоритет в конце своего хода в момент, когда закончилось время, считается, что время истекло во время следующего хода оппонента.

В командных турнирах, где в матче участвует больше двух игроков, (например, Двухголовый гигант) предусмотрено 3 дополнительных хода вместо 5.

После окончания лимита времени матча новые игры не могут быть начаты.

Если игра не завершена по окончании дополнительных ходов, игра завершается вничью.

Если судьей было выдано дополнительное время (например, из-за продолжительного по времени ответа на вызов, проверки колоды или по другой причине), процедура окончания матча не начинается до тех пор, пока не закончится дополнительное время.

Во время плей-офф матчи не могут быть закончены вничью. Если у всех игроков после окончания дополнительных ходов одинаковое число побед, игрок с наибольшим количеством жизней выигрывает игру. Если все игроки имеют одинаковое количество жизней (или находятся между играми и имеют одинаковое количество побед), игра или матч продолжаются с дополнительным действием, вызванным состоянием игры: если у игрока меньше жизней, чем у любого другого игрока, он проигрывает игру. При определении победителя команды в двухголовом гиганте считаются одним игроком.

2.6 Дополнительное время

Если судья останавливает матч во время раунда более чем на одну минуту, он должен выдать соответствующее количество дополнительных минут. Если матч был прерван, чтобы провести проверку колод, игрокам дается столько же времени, сколько ушло на проверку, плюс три минуты.

Специально отобранные для онлайн трансляции матчи получают дополнительное время, равное трем минутам плюс время, которое игроки потратили, чтобы добраться до игрового стола.

Дополнительное время не обязательно добавлять в том случае, если для таких матчей ведется отдельный учет времени раунда.

Некоторые наказания за медленную игру предполагают выдачу дополнительных ходов, а не минут. Эти дополнительные ходы добавляются к дополнительным ходам в конце матча.

2.7 Регистрация колоды

На турнирах с соревновательным и профессиональным уровнем применения правил игроки должны зарегистрировать свои колоды и сайдборд (при наличии). Главный судья может потребовать, чтобы игроки регистрировали колоды на и на турнире с регулярным уровнем применения правил.

Зарегистрированные деклисты описывают исходное состояние каждой колоды и сайдборда (при наличии). После того, как деклист был отдан официальному лицу турнира, его нельзя изменять.

На турнирах в Констрактед форматах игроки должны сдать деклисты официальному лицу турнира до начала первого раунда турнира даже в том случае, если игрок получил в этом раунде автопобеду.

На турнирах в Ограниченном формате игроки должны сдать деклисты официальному лицу турнира до начала первого раунда, в котором игрок будет принимать участие и не получил автопобеду.

Игроки имеют право попросить ознакомиться со своим деклистом между матчами. Такой запрос удовлетворяется, если это возможно.

Обычно деклисты не являются открытой информацией, и их содержание не раскрывается другим игрокам во время турнира. На турнирах с профессиональным уровнем применения правил (Magic Tabletop Mythic Championship, Чемпионат мира по Magic, Гран При) копия деклиста оппонента предоставляется игрокам во время плей-офф.

2.8 Проверка колод

Проверка колод должна проводиться на всех турнирах с соревновательным и профессиональным уровнем применения правил. Главный судья может проводить проверку колод на турнирах с регулярным уровнем применения правил. В течение турнира необходимо проверить не менее 10% колод. Если игрок набрал стартовую руку и мог принять решение о пересдаче, полная проверка колоды НЕ должна проводиться.

2.9 Апелляция к главному судье

Если игрок не согласен с решением судьи, он может апеллировать к главному судье. На крупных премьер турнирах (таких, как Гран При и Magic Tabletop Mythic Championship) главный судья может заранее назначить дополнительных судей для апелляций, которые получают право отвечать на апелляции. Они будут носить такую же униформу, как и главный судья.

2.10 Прекращение участия в турнире

Игроки могут прекратить свое участие в турнире в любой момент. Если игрок прекратил свое участие в турнире до начала первого раунда, считается, что он не участвовал в турнире, он не будет указан в финальных стендингах и не получит очков Planeswalker'a за участие. Игроки, прекратившие участие в турнире, должны сообщить о своем решении судье-регистратору

доступным им способом до того, как будут сформированы пары на следующий раунд. Если игроки желают покинуть турнир после того, как судья-регистратор начал формировать пары на следующий раунд, будут включены в паринги этого раунда. Если игрок не приходит играть свой матч, он будет автоматически удален из турнира, если он не подойдет к судье-регистратору. Игроки, которые неоднократно и/или намеренно прекращают свое участие в турнире, не сообщая об этом судье-регистратору, могут подвергнуться санкциям со стороны DCI, вплоть до отстранения от участия в турнирах.

Игроки, которые прекращают участие в Ограниченном турнире, сохраняют все карты, которыми они обладают на момент прекращения участия в турнире. Это распространяется и на любые нескрытые и частично раздрафченные бустеры.

Если игрок прекращает свое участие в турнире после отсечки, например, отсечка перед топ 8 плей-офф на Гран При, другие игроки не попадают в топ-8. Самый высокий из оставшихся в турнире игрок в таблице рангов получает автопобеду в этом раунде.

Игроки, прекратившие участие в турнире, могут восстановиться на усмотрение главного судьи. Игроки не могут заново зарегистрироваться в турнир на этапе, где требуется колода, которую они не собрали или не драфтили. Игроки не могут восстановиться в турнире после отсечки.

Игроки не могут прекратить участие в турнире под влиянием предложения или в обмен на предложение любого вознаграждения. Такие действия считаются подкупом (см. раздел 5.2).

2.11 Ведение записей

Игроки могут вести записи во время матча, и могут обращаться к этим записям, пока матч продолжается. В начале матча лист для записей каждого игрока должен быть пустым, и он должен оставаться в зоне видимости в течение матча. Игроки не обязаны объяснять или показывать свои записи другим игрокам. Судьи могут попросить игроков показать им свои записи и/или попросить игроков объяснить свои записи.

Игроки не могут обращаться к другим записям, включая записи, сделанные во время предыдущих матчей, во время игры.

Между играми игроки могут обращаться к кратким записям, сделанным до матча. Они не обязаны раскрывать эти записи оппонентам. Эти записи надо убрать из игровой зоны до начала следующей игры. Слишком длинные записи (больше 1-2 листов) запрещены и могут послужить причиной наказания за медленную игру.

Использование электронных устройств для ведения записей и обращения к ним разрешено на турнирах с регулярным уровнем применения правил (см. раздел 2.12).

Игроки и зрители (за исключением представителей официальных СМИ) не могут вести записи во время процедуры драфта. Игроки не могут обращаться ни к каким посторонним записям во время процедуры драфта, регистрации набора или составления колоды.

Игроки могут в любой момент обратиться к Oracle-тексту. Они должны делать это открыто и таким образом, чтобы не получить доступа к стратегической информации. Обращение к онлайн ресурсам, таким как gatherer.wizards.com, разрешено на турнирах с регулярным уровнем применения правил, даже если они содержат незначительные стратегические подсказки. Если игрок хочет посмотреть Oracle-текст в стороне от других игроков, он должен обратиться к судье.

Допустимы художественные альтерации карт, содержащие незначительную стратегическую информацию. Главный судья является последней инстанцией, определяющей, какие карты и какие записи допустимы на турнире.

2.12 Электронные устройства

На турнирах с соревновательным и профессиональным уровнем применения правил игроки не могут использовать электронные устройства, способные фиксировать и сохранять записи, обмениваться информацией с другими людьми, а также выходить в Интернет (за исключением ответов на короткие личные звонки с разрешения оппонента) во время процедуры драфта, сбора колоды и игры в матче.

На турнирах с регулярным уровнем применения правил электронные устройства разрешены, но игроки не могут использовать их, чтобы получить доступ к информации, содержащей существенные стратегические советы или информацию о колоде оппонента. Использование устройств во время матча, за исключением ответов на короткие личные звонки, должно происходить в поле зрения всех участников матча. Если игрок хочет посмотреть информацию на электронном устройстве наедине, он или она должны попросить разрешение у судьи.

Главный судья или организатор турнира могут наложить дополнительные ограничения на использование электронных устройств во время матчей.

2.13 Видеотрансляция

Некоторые турниры с соревновательным и профессиональным уровнем применения правил используют видеозапись для прямой трансляции и воспроизведения матчей. Игроки могут отказаться от записи на камеру, однако игроки, попавшие в плей-офф турнира с профессиональным уровнем применения правил, не могут отказаться от съемки на видеокамеру. Для целей турнира комментаторы видео считаются зрителями, но могут разговаривать в течение матча, если их не слышат игроки, чей матч они комментируют. Они обязаны относиться с уважением ко всем участникам турнира во время ведения трансляции.

Зрителям также разрешается вести запись матчей, если это никому не мешает.

Главный судья Чемпионата Мира или Magic Tabletop Mythic Championship также может прибегнуть к видеозаписи при вынесении решения во время матча. Видеозаписи не могут быть использованы для помощи при вынесении решения ни на каких других турнирах, кроме Чемпионата Мира или Magic Tabletop Mythic Championship. Игроки не могут попросить судью свериться с видеозаписью. Видеозаписи могут быть использованы для расследования позднее.

3. Турнирные правила

3.1 Тай-брейки

Чтобы определить положение игроков в турнирной таблице, учитываются следующие тай-брейки:

- 1) Очки за матчи
- 2) Процент выигранных матчей оппонентов
- 3) Процент выигранных игр
- 4) Процент выигранных игр оппонентов

Эти тай-брейки описаны в Приложении С. В турнирах, где игра ведется до одной победы в матче, могут быть использованы не все перечисленные тай-брейки.

3.2 Виды форматов и очков рейтинга

Wizards of the Coast санкционирует рейтинговые турниры в индивидуальном или командном - команда из трех человек и двухголовый гигант - зачетах в следующих форматах:

Констрактед форматы (собранный колода):

- Стандартный (Standard)
- Модерн (Modern)

Вечные Констрактед форматы

- Классика (Vintage)
- Наследие (Legacy)

Ограниченные форматы

- Запечатанная колода (Sealed)
- Драфт на бустерах (Booster draft, только индивидуальный зачет или двухголовый гигант)
- Рочестер драфт (Rochester draft, только для команд из трех человек)

Wizards of the Coast ведет учет очков Planeswalker'a в следующих категориях:

- За все время
- За год
- Про-очки

Игрок, дисквалифицированный с турнира, не получает очки Planeswalker'a за этот турнир.

Для получения полной информации об очках Planeswalker'a посетите сайт <http://www.wizards.com/Magic/PlaneswalkerPoints>.

3.3 Допустимые карты

Игроки могут использовать любые допустимые карты Magic: The Gathering из экспертных изданий, базовых изданий, специальных изданий, дополнительных и промо выпусков. Допустимыми картами являются карты, которые, до альтераций, отвечают следующим условиям:

- Карта является подлинной и выпущена Wizards of the Coast.

- Карта имеет стандартную рубашку карты Magic, является двухсторонней картой или является частью пары *соединяющихся* карт.
- У карты незаостренные углы.
- Карта не является фишкой.
- Карта не носит повреждений или изменений, которые могут сделать ее помеченной.
- Карта является легальной в соответствии с форматом турнира.

Главный судья турнира может разрешить использование замены (см. раздел 3.4) вместо самой карты, если она была повреждена в течение турнира.

Карты, не относящиеся к допустимым, запрещены для использования на любых санкционированных турнирах.

Игроки могут использовать оригинальные карты из издания Alpha, только если колода упакована в непрозрачные протекторы.

Карты с серебряной каемкой можно использовать на дружеских турнирах только если формат турнира явно допускает их использование.

Игроки могут использовать карты, легальные в формате, но напечатанные не на английском языке, а также карты, имеющие дефекты печати, при условии, что они используют их не для получения преимущества при помощи некорректного текста и/или изображения. Официальные промо карты заклинаний, напечатанные без текста, разрешено использовать на санкционированных турнирах, где легальна карта с таким именем.

Карты с художественными изменениями можно использовать на санкционированных турнирах при условии, что изменения не делают иллюстрацию на карте неузнаваемой, не содержат существенных стратегических советов или оскорбительных изображений. Художественные изменения также не могут искажать или перекрывать название карты или ее мановую стоимость.

Главный судья является последней инстанцией при определении возможности использования карты на турнире. Если игрок обязан заменить карту в своей колоде и не может найти замену, он может использовать карты с названием Равнина, Остров, Болото, Гора или Лес вместо нее. Это также относится к картам, которые были потеряны, и которые необходимо заменить, чтобы колода оставалась легальной.

3.4 Прокси-карты.

Карты-заменители (или прокси) используются на турнирах, чтобы обозначить допустимую карту или карту-чеклист, которая не может более использоваться в колоде, при этом не делая её меченой. Для того, чтобы выдать прокси, карта, которую она заменяет должна удовлетворять хотя бы одному из следующих критериев:

- Карта была случайная повреждена или чрезмерно изнасилась в течение этого турнира (включая запечатанный продукт, который был поврежден или имеет дефекты печати. Прокси нельзя использовать вместо карт, поврежденных владельцем специально или по небрежности.
- Карта является фойловой картой, не имеющей нефойлового аналога.

Игроки не могут сами сделать прокси, таким правом обладает только главный судья, который обладает исключительным правом определять, допустимо ли создание прокси. Когда судья делает прокси-карту, она включается в колоду игрока, эта карта должна сразу опознаваться

как заменитель. Оригинальная карта, если она все еще узнаваема, находится рядом и используется вместо карты-заменителя, когда та находится в публичной зоне. Прокси-карта может быть использована только в течение того турнира, во время которого она была сделана.

3.5 Чеклисты

Официальные чеклисты используются для обозначения двусторонних карт из соответствующих выпусков. Для обозначения двусторонних карт в колоде можно использовать только официальные чеклисты.

Использование чеклистов обязательно, если у игрока в колоде есть двусторонние карты и протекторы, которые он использует, могут просвечивать.

Если игрок использует чеклист для обозначения двусторонней карты в своей колоде, тогда все копии этой карты в колоде должны быть обозначены чеклистами. Также все копии этой карты в закрытых зонах не учитываются при определении легальности колоды.

На каждом чеклисте должен быть отмечен один (и только один) пункт.

Чеклист используется только до тех пор, пока обозначаемая им карта находится в закрытой зоне. Карта, обозначенная чеклистом, не является картой Magic, разрешенной к игре, до тех пор, пока обозначающий ее чеклист не помещен в открытую зону. Несколько чеклистов не могут соответствовать одной и той же физической копии карты Magic. Игрок должен иметь отдельную карту Magic для каждого чеклиста, который он использует. При этом, хранящиеся вместе с сайдбордом, они не считаются частью сайдборда и не предоставляются оппоненту перед началом игры.

3.6 Определение и толкование карт

Карта считается названной для игровых эффектов, когда игрок предоставил описание (в том числе название или часть названия), которое может относиться только к одной конкретной карте. Игроки и судьи должны попросить дополнительных разъяснений в случае, если определение остается неоднозначным.

Игроки имеют право попросить предоставить им официальный текст карты, которую они могут описать. Такая просьба будет удовлетворена при наличии возможности. Официальным текстом любой карты является текст, хранящийся в базе Oracle под соответствующим названием карты.

Игрокам запрещено использовать ошибки или пробелы в базе Oracle, чтобы нарушать правила. Главный судья является последней инстанцией в толковании карт, и имеет право пересмотреть запись Oracle в случае обнаружения ошибки.

3.7 Новые выпуски

Карты из новых изданий могут быть использованы на санкционированных рейтинговых турнирах начиная со следующих дат:

- War of the Spark 3 мая 2019
- Modern Horizons 14 июня 2019

Использование карт из этих изданий до официальной даты разрешается только для официальных пререлизных турниров. В этом случае на турнире будут действительны все

заявленные изменения в правилах, включая неформализованные объяснения новых правил и механик. Судьи, будучи уверенными в обновлении правил, могут применять новые правила.

Даты могут меняться. О любых изменениях будет объявлено на <http://www.magicthegathering.com>.

3.8 Игровые маркеры

В качестве маркеров можно использовать небольшие предметы (например, стеклянные бусины). Разрешено помещать их на верх колоды или кладбища игрока в качестве напоминания об игровых эффектах. Такие маркеры не должны скрывать количество карт в этой зоне, или закрывать полностью поверхность карты.

Игроки, использующие маркеры для обозначения компонентов игры (например, перманенты на поле боя), должны иметь возможность правильно отображать любой статус перманентов, например, если они повернуты. Запрещается использовать в качестве маркеров задние стороны карт или протекторы, похожие на задние стороны карт или протекторы одного из игроков. Официальное лицо турнира может запретить использовать маркеры, если они могут запутать игроков или если он сочтет их неприемлемыми или оскорбительными.

3.9 Перемешивание карт

Колоды должны быть рандомизированы в начале каждой игры, а также каждый раз, когда этого требует инструкция карты. Рандомизация - это процесс приведения колоды в состояние, при котором ни один из игроков не имеет информации о порядке или положении любых карт в любой части колоды. Раскладывание по стопкам может производиться только один раз перед началом игры для пересчета количества карт в колоде каждым из игроков.

Как только колода рандомизирована, она должна быть предоставлена оппоненту. Таким образом игроки подтверждают, что их колоды легальны и рандомизированы. Оппонент может дополнительно помешать их. Оппонент не должен таким образом повреждать карты или протекторы. Если оппонент считает, что игрок не приложил достаточных усилий для рандомизации своей колоды, он должен сообщить об этом судье. Игроки могут попросить судью перемешать их карты вместо оппонента. Такой запрос будет удовлетворен на усмотрение судьи.

Если игрок имел возможность увидеть лицевую сторону любой из карт во время перемешивания, колода не считается рандомизированной и должна быть перемешана снова.

На турнирах с соревновательным и профессиональным уровнем применения правил, игроки обязаны перемешать колоду после того, как ее помешал владелец. Главный судья может сделать процедуру обязательной и на турнирах с регулярным уровнем применения правил.

3.10 Протекторы

Игрокам разрешается использовать пластиковые протекторы и другие методы защиты карт. Если игрок решает использовать протекторы, все протекторы должны быть идентичными, и все карты в колоде должны быть помещены в них одинаковым способом. Если на протекторах есть голограммы или другие подобные отметки, карты должны быть помещены в протекторы таким образом, чтобы эти отметки были на лицевой стороне карты.

Во время матча игрок может попросить судью проверить протекторы своего оппонента. Судья может запретить использование протекторов, если он считает, что они помечены,

изношены, либо их состояние или дизайн мешают перемешиванию или игре. В целях эффективности, судья может отложить смену протекторов до конца матча.

Турниры с соревновательным и профессиональным уровнем применения правил накладывают дополнительные ограничения на протекторы. Запрещены протекторы с отражающей рубашкой. Запрещены протекторы с голографическими узорами, частично или полностью покрывающими их лицевую или заднюю стороны. Протекторы со сложным рисунком на задней стороне могут быть дополнительно обследованы, особенно, если у него не одноцветная рамка.

Протекторы не должны просвечивать, если в колоде используются двусторонние карты.

Главный судья является последней инстанцией при определении допустимости использования протекторов.

3.11 Меченые карты

Игроки несут ответственность за отсутствие отметок на их картах и/или протекторах в течение турнира. Карта или протектор считаются мечеными, если на ней есть какие-либо пометки, которые позволяют ее идентифицировать, не видя ее лицевой стороны, включая царапины, обесцвечивание, сгибы и/или другие отметки.

Если карты игрока находятся в протекторах, карты должны быть осмотрены, чтобы определить, являются ли они мечеными. Игроки должны соблюдать осторожность, помещая карты в протекторы, и должны рандомизировать колоды перед этим, чтобы снизить вероятность того, что карты станут мечеными. Игроки также должны иметь в виду, что карты или протекторы могут изнашиваться в течение турнира, и тем самым стать мечеными.

Полномочия определять, является ли карта в колоде игрока меченой, имеет главный судья. Судьи могут попросить игрока убрать свои протекторы или заменить часть протекторов незамедлительно или до начала следующего раунда.

3.12 Закрытая информация

К закрытой информации относится лицевая сторона карт и другие объекты, на которые правила игры или формата запрещают вам смотреть.

В течение матча, драфта, доигровой процедуры игроки ответственны за нахождение своих карт выше уровня игровой поверхности, и за предотвращение раскрытия скрытой информации. Игроки, однако, могут раскрыть содержимое своей руки или любую другую скрытую информацию, к которой они имеют доступ, если им это не запрещено правилами. Игроки не должны предпринимать попыток получить доступ к скрытой от них информации, но они не обязаны извещать оппонента, который случайно раскрыл скрытую информацию.

3.13 Повернутые и перевернутые карты

Если карта должна быть повернута или перевернута, она должна быть повернута приблизительно на 90 градусов (повернута) или 180 градусов (перевернута).

3.14 Порядок карт на кладбище

В форматах, в которых легальны только карты из Urza's Saga и более поздних изданий, игроки могут менять порядок карт на кладбище в любой момент. Игрок не может менять порядок карт на кладбище оппонента.

3.15 Сайдборд

Сайдборд – это набор дополнительных карт, которые игрок может использовать, чтобы модифицировать свою колоду между играми одного матча. Игрок может использовать эти карты в своей основной колоде во всех играх матча после первой. Другие предметы (карты фишек, двухсторонние карты, представленные в колоде чеклистами и т.д.) должны храниться отдельно от сайдборда во время игры.

Перед началом каждой игры игроки должны предоставить оппонентам свой сайдборд (если такой имеется) рубашкой вверх. Оппоненты могут пересчитать количество карт в сайдборде оппонента в любое время. Игроки не обязаны раскрывать, сколько карт из основной колоды они заменили на карты из сайдборда, и не обязаны делать замену один к одному. Другие предметы (карты фишек, двухсторонние карты, представленные в колоде чеклистами и т.д.) должны храниться отдельно от сайдборда во время игры.

Во время игры игроки могут смотреть на свой сайдборд. В любой момент игры сайдборд должен быть легко отличим от остальных карт. Если игрок получает контроль над другим игроком, он не может смотреть на сайдборд этого игрока, а также тот игрок не может воспользоваться своим сайдбордом.

Колода и сайдборд должны быть приведены к изначальной конфигурации перед первой игрой каждого матча.

Ограничения на состав и использование сайдборда описаны в правилах составления колоды для конкретного формата.

Если из-за наказания игрок проигрывает первую партию в матче до начала игры, либо в первой партии была заключена ничья до того, как была сыграна хотя бы одна карта, ни один из игроков не может использовать карты из своего сайдборда в следующей партии матча. Если игроки начинают игру заново благодаря игровому эффекту, состав их колод для начатой заново игры не должен меняться.

Некоторые карты упоминают карту или карты «находящиеся вне игры». Во время турнира к ним относятся карты в сайдборде игрока.

4. Коммуникация

4.1 Общение между игроками

Коммуникация между игроками необходима в любой игре, включающей виртуальные объекты и скрытую информацию. Несмотря на то, что блеф может быть частью игры, необходимы четкие критерии того, что игроки могут, а что не могут говорить или представлять в игре. Данные критерии необходимы для поддержания спортивного и соревновательного поведения игроков во время игры.

Игрок, лучше понимающий взаимодействия в текущем игровом состоянии, варианты его развития, допускаемые правилами, обладающий лучшими навыками тактического планирования, должен иметь преимущество. Игроки не обязаны помогать своим оппонентам. При этом, несмотря ни на что, от игроков ожидается вежливое и уважительное отношение к оппонентам. В противном случае, их может ожидать наказание за неспортивное поведение.

Выделяют четыре вида информации: информация о состоянии, открытая, выводимая и скрытая.

Информация о состоянии должна быть объявлена при изменении и должна быть физически отслеживаться соответствующими игроками. Способ отслеживания должен быть видим обоим игрокам во время матча. Общий способ отслеживания допустим, если все игроки матча имеют к нему доступ. На Соревновательном и Профессиональном уровнях применения правил, способы отслеживания, которые могут быть случайно изменены (такие как кубики), не могут быть использованы. Информация о состоянии включает в себя:

- Количество жизни,
- Жетоны, находящиеся на игроке,
- Продолжительные эффекты без предопределенной длительности во время игры, применимые к игрокам, такие как Монарх или Благословение города.

К открытой информации относится информация, к которой все игроки могут получить доступ без искажений и упущений со стороны оппонента. Если в любой момент игрок не может или не желает предоставить открытую информацию оппоненту, который ее запросил, он должен позвать судью и объяснить ситуацию. К открытой информации относятся:

- Подробности о текущих игровых действиях и прошедших игровых действиях, которые продолжают влиять на игровое состояние,
- Имя любого видимого игрового объекта,
- Количество и тип любых жетонов, которые не определены как информация о состоянии,
- Состояние (является ли объект повернутым, присоединенным к чему-либо, разыгранным лицом вниз и т.д.) и текущая зона любого объекта или игрока,
- Текущий счет в матче,
- Содержимое хранилища маны каждого игрока,
- Текущий шаг и/или фаза, а также кто является активным игроком.

К выводимой информации относится информация, к которой любой игрок может получить доступ, но которую оппоненты не обязаны помогать определить и для определения которой могут потребоваться некоторые навыки и подсчет. К выводимой информации относятся:

- Количество объектов любого типа в любой зоне, если эта информация не является открытой.
- Все характеристики объектов в открытых зонах, которые не относятся к открытой информации или информации о состоянии.
- Правила игры, турнирные правила и политики, информация в Oracle и любая другая официальная информация, имеющая отношение к текущему турниру. Согласно правилам, на картах напечатан их Oracle-текст.

Скрытая информация - это информация, к которой игроки получают доступ только в случае, если они могут определить ее исходя из текущего видимого состояния игры или своих собственных записей прошлых состояний игры.

- Любая информация, которая не относится к открытой или выводимой или информации о состоянии, является скрытой.
- Коммуникация между игроками регулируется следующими правилами:
- Игроки должны объявлять о любых изменениях в информации о состоянии о самих себе, а также должны использовать физические объекты для её представления.
- Если игрок обнаруживает несоответствие в записанной или объявленной информации о состоянии, он должен сообщить об этом, как только такое несоответствие обнаружено.
- Игроки должны правдиво и исчерпывающе отвечать на все вопросы, заданные им судьей, вне зависимости от того, какой вид информации тот у них запрашивает. Игроки могут попросить ответить на вопросы в стороне от текущего матча.
- Игрокам запрещено некорректно представлять открытую или выводимую информацию.
- Игроки должны отвечать на любые вопросы про открытую информацию исчерпывающе и правдиво.
- На турнирах с регулярным уровнем применения правил вся выводимая информация также считается открытой.

Судьям следует помогать игрокам в определении открытой информации и информации о состоянии, но они должны избегать помощи игрокам в определении выводимой информации о состоянии игры.

4.2 Турнирные сокращения

Турнирное сокращение - это действие, предпринимаемое игроком, чтобы сократить время объявления части технических этапов при выполнении игровых действий, не обозначая их вербально. Турнирные сокращения необходимы для плавного течения игры, так как они позволяют игрокам вести игру, четко понимая ее текущее состояние, не погружаясь в технические тонкости правил. Большинство турнирных сокращений заключается в пропуске одной или более передач приоритета с взаимного согласия игроков. Если игрок желает показать или использовать новое турнирное сокращение, включающее в себя любое количество передач приоритета, он должен очень четко дать понять, где окажется игровое состояние, как часть сокращения.

Игрок может прервать турнирное сокращение, объяснив, как именно он хочет отклониться от него или в какой момент в середине его он хочет предпринять действия. Игрок может прерывать свои собственные сокращения таким же образом. Игрокам запрещено использовать не объявленные ранее сокращения или изменять общепринятые турнирные сокращения, не объяснив предварительно изменения, с целью создания неопределенности в игровом состоянии.

Игрок не может запросить приоритет и не предпринять никаких действий. Если игрок принимает решение не совершать действий, запрос аннулируется, а приоритет возвращается к игроку, у которого он был изначально.

Во время разрешения заклинаний и способностей под своим контролем игрок не может делать допущения, использовал ли их оппонент турнирное сокращение. Они должны подтвердить у оппонента, что тот сделал выбор, который не оказывает видимого влияния на состояние игры.

Некоторые общепринятые турнирные сокращения, используемые в Magic, описаны ниже. Они считаются действующими по умолчанию. Если игрок хочет отклониться от них, он должен явно заявить о своих намерениях. Обратите внимание, что некоторые из них являются исключениями из описанной выше политики, так как подразумевают неявные передачи приоритета.

- Если активный игрок передает приоритет в своей первой главной фазе при пустом стеке, предполагается, что неактивный игрок предпринимает действия на шаге начала боя, при условии, что он не влияет своими действиями на срабатывание способности на шаге начала боя. После разрешения этих действий, или если их не было вовсе, активный игрок получает приоритет на шаге начала боя. Способности, срабатывающие в начале боя (даже те, которые имеют цель) можно объявить в этот момент.
- Если активный игрок передает приоритет в своей второй главной фазе при пустом стеке, либо в любой момент своего хода использует такие фразы, как «Ходи» или «(Твой) Ход», предполагается, что неактивный игрок действует на шаге начала конца хода, при условии, что своими действиями он не влияет на срабатывание способности на шаге начала конца хода. Способности, срабатывающие в конце хода и не требующие цели, разрешаются после того, как неактивный игрок передаст приоритет.
- Когда игрок добавляет объект в стек, предполагается, что он передает приоритет оппоненту, если он явно не заявляет, что хочет оставить приоритет у себя.
- Если игрок добавляет в стек несколько объектов не заявляя явно, что делает это без передачи приоритета, каждый последующий объект из их числа попадает в пустой стек только после разрешения предыдущего. Если другой игрок хочет предпринять действие в любой момент между его действиями, действия первого игрока нужно откатить до этого момента.
- Если игрок разыгрывает заклинание или активирует способность, в мановой стоимости которых указан X , без указания значения X , предполагается, что для оплаты X используется вся, доступная мана.
- Если игрок разыгрывает заклинание или активирует способность и объявляет выбор, совершаемый на разрешении заранее, игрок обязан придерживаться этого выбора при условии, что оппонент не предпримет никаких действий в ответ. Если оппонент запрашивает информацию о выборах, совершаемых на разрешении заклинания или способности, предполагается, что он передает приоритет и позволяет заклинанию или способности разрешиться.
- Предполагается, что игрок оплачивает стоимость 0, если он не заявляет обратное.
- Игрок, разыгрывающий заклинание или активирующий способность, которые целят объект в стеке, если не заявляет иного, выбирает целью самое верхнее подходящее заклинание в стеке.

- Предполагается, что игрок атакует своими существами другого игрока, а не Planeswalker'ов под контролем того игрока, если игрок не заявляет обратное.
- Предполагается, что игрок, который не выполнил действие Предсказать/Слежка (или не посмотрел верхнюю карту колоды после взятия пересдачи), когда того требует инструкция, выбрал не смотреть на карты и оставить их в том же порядке.
- При игре в формате Двухголового Гиганта предполагается, что атакующие существа атакуют голов защищающейся команды, сидящую прямо напротив контролирующего существо игрока, если контролер существа не заявил другого.

4.3 Нестандартный порядок действий

Так как технически безупречное представление игрового состояния в Magic очень сложно, игрокам позволяется совершать пакеты игровых действий, происходящие в неправильном порядке, но приводящие к легальному и понятному всем состоянию игры.

Все предпринятые действия должны быть легальными, если их выполнять в правильном порядке, и любой оппонент может попросить игрока повторить их в правильной последовательности, чтобы он смог вмешаться в соответствующий момент (после чего игрок не обязан придерживаться озвученной последовательности следующих действий).

Неправильный порядок действий не должен приводить к ситуации, в которой игрок слишком рано получает доступ к информации, которая может повлиять на решения, принимаемые далее в процессе выполнения им группы действий.

Игроки не могут использовать реакцию оппонентов на часть действий в неправильном порядке, чтобы изменить свои действия или предпринять дополнительные. Также игроки не могут использовать неправильный порядок действий, чтобы попытаться совершить действие, правильный момент для которого они пропустили. В целом, любая значительная остановка после выполнения группы действий является сигналом, что все действия были совершены, последовательность закончена, а игра находится в соответствующей точке после выполнения последовательности.

Примеры:

1. Игрок сбрасывает карты, чтобы заплатить за срабатывающую способность Masticore, до того, как развернет свои земли.
2. Игрок разыгрывает Harrow, кладет карту заклинания на кладбище и только потом ищет земли в колоде.
3. На разрешении Restore Balance игрок сначала сбрасывает карты, а потом жертвует земли и существ.
4. Игрок, два существа которого отправляются на кладбище во время выполнения действий, вызванных состоянием, сначала разрешает срабатывающую способность на покидание поля боя одного из них, а потом кладет второе на кладбище.
5. Игрок объявляет блокирующих существ, оживляет Treetop Village, а затем пытается заблокировать оживленной Treetop Village.

4.4 Циклы

Цикл – это форма турнирных сокращений, которая включает в себя описание повторяемой последовательности действий с последующим исполнением заданного числа итераций этой

последовательности. Действия в последовательности должны быть одинаковыми во время каждой итерации и не могут включать в себя условные действия («Если то, то это»).

Если никто из игроков не вовлечен в поддержание цикла, то каждый игрок в очередности хода выбирает число итераций цикла, которое будет выполнено перед тем, как они вмешаются в последовательность, или выбирает не предпринимать никаких действий. Если каждый из игроков решит не принимать никаких действий, игра заканчивается вничью. В противном случае, игра продвигается в состояние после наименьшего выбранного числа итераций, и игрок, который выбрал это число, предпринимает действие, разрывающее цикл.

Если один из игроков вовлечен в поддержание цикла, то он выбирает число итераций цикла. Остальные игроки в очередности хода, либо соглашаются с принятым числом, либо выбирают меньшее число итераций, после которых они хотя вмешаться. Игра продвигается в состояние после наименьшего выбранного числа итераций, и игрок, который выбрал это число, получает приоритет.

Если двое или более игроков вовлечены в поддержание цикла, то каждый игрок в очередности хода выбирает число итераций цикла. Игра продвигается в состояние после наименьшего выбранного числа итераций, и игрок, который выбрал это число, получает приоритет.

Циклы могут продолжаться за рамками одного хода, если состояние игры не претерпевает значимых изменений. Обратите внимание, что взятие карт, кроме тех, которые используются для поддержания цикла, является значимым изменением. Если двое или более игроков вовлечено в поддержание такого цикла, то каждый из них выбирает желаемое число итераций цикла или заявляет, что готов продолжать бесконечно. Если каждый из игроков выбирает продолжать бесконечно, игра заканчивается вничью. В противном случае, игра продвигается в состояние после наименьшего выбранного числа итераций, и игрок, который выбрал это число, получает приоритет в тот момент, когда он перестает предпринимать действия, продолжающие цикл.

Игрок, желающий вмешаться в цикл, может указать конкретный момент для принятия действия. В этом случае последняя итерация цикла выполняется частично и останавливается в указанный момент.

Недетерминистические циклы (такие, которые включают в себя деревья решений, вероятность и математическую сходимости) не могут быть сокращены. Игрок, который пытается исполнить такой цикл должен остановиться как только достигается предыдущее состояние игры или идентичное во всех релевантных отношениях состояние игры. Такое наиболее часто происходит, если цикл включает в себя тасование библиотеки.

Некоторые циклы поддерживаются за счет выборов, а не действий. В таких случаях, правила выше могут применимы с оговоркой, что игрок должен сделать иной выбор вместо прекращения совершения действий. Игра продвигается к моменту, когда этот выбор сделан игроком. Если выбор требует использование скрытой информации, может потребоваться, чтобы судья определил, доступен ли какой-либо другой выбор, который не приведет к продолжению цикла.

Судья является финальным арбитром в определении того, что составляет цикл. Игроки не могут выбрать не прибегать к сокращению при исполнении цикла, они также не могут делать несущественные изменения между итерациями в попытке сделать так, чтобы последовательность не считалась циклом. Как только цикл заявлен, он не может быть заново начат, пока игра не

изменилась в релевантном отношении. Предложение цикла в качестве способа использовать время, отведенное на раунд, расценивается как Затыгивание Времени.

4.5 Срабатывающие способности

От игроков ожидается, что они будут помнить про свои срабатывающие способности. Нарочный пропуск срабатывающей способности является мошенничеством. Игроки не обязаны обозначать существование срабатывающих способностей, чьими контролерами они не являются, но они могут напомнить о них, если желают.

Срабатывающие способности считаются забытыми контролером, если тот предпринял действия после того, как срабатывающая способность могла бы оказать видимое влияние на игру. Если про срабатывающую способность забыли, считается, что она не попадала в стек. Как разрешать ситуации с забытыми срабатывающими способностями, определяется уровнем применения правил турнира.

4.6 Коммуникация внутри команды (команды из трех человек и двухголовый гигант)

Участники одной команды могут общаться друг с другом в любой момент, когда это явно не запрещено правилами командного формата. Однако членам команды, имеющим возможность получить доступ к закрытой информации (например, разговаривая со зрителями, следящими за их матчем во время игры другого члена команды), запрещено общаться с членами своей команды до конца текущего матча.

Ведение любого вида записей во время раздრაфта запрещено в том числе и для команд.

4.7 Расположение карт на столе

Игроки в матчах на Соревновательном и Профессиональном уровне применения правил обязаны располагать свои карты, фишки и другие аксессуары в соответствии со следующими указаниями:

- С позиции игрока карты, не являющиеся землями, должны находиться ближе к оппоненту игрока, чем земли, и никакие карты не являющиеся землями не должны находиться между зоной земель и ближайшим к игроку краем стола.
- Перманенты, не являющиеся существами, чье использование обоснованно может быть охарактеризовано и как земля, и как перманент, не являющийся землей (например, артефакт, чья единственная способность является мановой способностью), могут быть расположены в любой из зон, при условии, что общее расположение карт, с точки зрения официального лица, остается ясным. При этом, перманенты, которые также являются существами (например, артефакты при наличии карты «Шествие Машин» в игре, «Жилище Дриад» или «Селение Верхолазов», которое в данный момент является существом), должны находиться в зоне карт, не являющихся землями. Игроки не могут использовать другие карты, чтобы намеренно скрыть присутствие перманента в любой из зон поля боя.
- Каждая карта должна четко ассоциироваться с перманентом, к которому она прикреплена. Например, аура, зачаровывающая землю, должна находиться в зоне земель, соприкасаясь с этой землей.
- Карты в колоде, на кладбище и в изгнании должны находиться либо все слева от поля боя, либо все справа от поля боя, на усмотрение игрока.

- Если карта изгнана перманентом, и этот перманент дает возможность совершать дополнительные действия с изгнанной картой, связь между этими картами должна быть очевидна. Рекомендуется держать обе карты вместе.
- Каждый развернутый перманент должен располагаться лицом к своему контролеру. Игрокам разрешается ненадолго переверачивать карту вверх ногами в качестве памятки.

Официальные лица турнира могут дополнять или делать исключения из этих указаний на свое собственное усмотрение с целью сохранения ясности расположения карт каждого игрока. В исключительных ситуациях (игрок играет колодой без земель или колодой, которая в значительной степени построена на взаимодействии с кладбищем) игроки должны проконсультироваться с официальным лицом, чтобы определить, возможно ли сделать послабления.

4.8 Отмена собственных решений

Ожидается, что игроки рассматривают свои возможности перед тем, как принимают решение и выполняют действие, и в обычных условиях не могут откатить свои действия назад после того, как сообщили о них оппоненту, гласно или невербально.

Иногда игроки могут осознать, что приняли неверное решение после совершения действия. Если этот игрок не получил никакой информации с момента совершения действия и хочет принять другое решение, судья может разрешить этому игроку передумать. Судьи должны осторожно рассматривать полученную игроком информацию, чтобы понять повлияла ли она на изменение решения игрока. В частности, игроки не могут использовать реакцию оппонентов (или её отсутствие), чтобы понять нужно ли действовать иначе. Если судья не может уверенно определить, то никакой информации не было получено, то не следует разрешать менять решение.

Вмешательство товарищей по команде перед тем, как информация была получена, допустимо при рассмотрении возможности отката.

Примеры:

1. Игрок разыгрывает Остров и перед тем, как что-либо ещё произошло, говорит: «Прости, я хотел Болото разыграть.»
2. Игрок объявляет: «Без блоков.», - и сразу же добавляет: «Стой, нет, я заблокирую вот этим существом.»
3. Игрок говорит «Ходи. Стой, земля, ходи.»

5. Турнирные нарушения

5.1. Жульничество

В отношении жульничества действует политика нулевой терпимости. Главный судья рассматривает все обвинения в жульничестве, и, если он считает, что игрок действительно сжульничал, он выдает наказание в соответствии с документами Руководство по работе с нарушениями или Судейство на регулярном уровне применения правил. Все дисквалификации дополнительно рассматриваются органом DCI, после чего может быть принято решение о дополнительном наказании.

5.2. Подкуп

Ни решения покинуть турнир, сдаться или согласиться на ничью, ни какие-либо игровые решения не могут быть приняты под влиянием предложения или в обмен на какое бы то ни было вознаграждение или преимущество. Подобные предложения, а также попытки спровоцировать такие предложения, запрещены и являются подкупом. Игрокам запрещено делать любые предложения официальному лицу турнира, чтобы повлиять на его решение.

Подкупом не является договор между игроками о разделе призов, которые они еще не получили, до или во время своего матча при условии, что это происходит не в обмен на результат партии или матча, или на условиях покидания турнира одним из игроков.

Подкупом не является договор между игроками о разделе призов и о результате матча во время последнего объявленного раунда плей-офф. В таком случае, один игрок за каждым игровым столом должен согласиться покинуть турнир, после этого игроки получают призы в соответствии со своей позицией в финальных результатах.

Результат партии или матча не может быть определен никаким другим способом кроме как через нормальное течение игрового процесса. Примерами запрещенных способов определения результата игры являются бросок кубика или монетки, армреслинг или партия в другую игру.

Игроки не могут договариваться, исходя из результатов других матчей. Игроки могут использовать информацию о результатах матчей за другими столами, однако игроки не могут покидать свой стол во время матча или предпринимать значительные усилия, чтобы получить эту информацию.

Игроки, попавшие в топ турнира (плей-офф), где в качестве призов предлагаются только деньги, баллы на счету в магазине, призовые купоны и/или запечатанный продукт, могут, с разрешения организатора, договориться разделить призы поровну. В таком случае игроки могут продолжать играть либо закончить турнир сразу. Все игроки, продолжающие участвовать в турнире должны согласиться на такой раздел призов.

ПРИМЕР: Перед началом полуфинала турнира (первое место получает 12 бустеров, второе - восемь, а третье и четвертое места - по 4 бустера) игроки могут попросить у Организатора турнира разрешение закончить турнир, чтобы каждый игрок получил по семь бустеров.

ПРИМЕР: В финале Magic Tabletop Mythic Championship Qualifier, победитель которой получает приглашение и компенсацию поездки на турнир, оба финалиста могут договориться поделить призы, но это соглашение не может повлиять на результат матча. Один из игроков должен покинуть турнир, оставив приглашение и поездку оставшемуся игроку. Далее этот игрок может распределить остальные призы в соответствии с уговором. Приглашение и поездка - это единая призовая позиция, и они не могут быть разделены.

5.3 Заключение пари

Участникам турнира, официальным лицам и зрителям запрещено заключать пари или делать ставки на любые события (включая результат) турнира, матча или партии.

5.4 Неспортивное поведение

Неспортивное поведение не допустимо ни при каких обстоятельствах. Участники турнира обязаны относиться друг к другу вежливо и с уважением. Неспортивное поведение включает в себя следующее:

- обценная лексика;
- поведение, которое может с высокой вероятностью быть проинтерпретировано как домогательство, угроза или преследование;
- пререкания, оскорбления или агрессия в отношении официальных лиц, игроков или зрителей;
- вторжение в личное пространство или угроза безопасности любого участника, включая сотрудников места проведения, организаторов и зрителей;
- использование социальных медиа для того, чтобы задрать, запугивать или позорить других участников турнира;
- нарушение указаний официального лица.

А также некоторые другие действия, которые могут быть признаны неспортивным поведением.

Официальные лица должны расследовать возможные нарушения, о которых им сообщили, а также предпринимать действия для предотвращения повторения такого поведения. Все случаи неспортивного поведения дополнительно рассматривает DCI.

5.5 Медленная игра

Игроки должны вести игру в приемлемом темпе вне зависимости от сложности игровой ситуации, а также придерживаться временных ограничений, заданных турниром. Игроки должны поддерживать скорость игры, которая позволит им закончить матч к объявленному времени. Затягивание игры не допустимо. Игроки могут попросить судью последить за их матчем на предмет медленной игры, такая просьба будет удовлетворена при возможности.

5.6 Внешняя помощь

Во время матча игроки не могут обращаться за советом по игре к зрителям, а зрители не могут давать советы по игре игрокам.

Во время сбора колоды ни игроки, ни зрители не могут давать советы или комментарии игроку, до тех пор, пока он не сдаст свой деклист.

Игрокам и зрителям стоит воздержаться от раскрытия любой информации о выборах во время драфта в период от рассадки до конца драфта. На турнирах с соревновательным и профессиональным уровнями применения правил игроки и зрители должны сохранять молчание во время драфта.

Некоторые вышеперечисленные ограничения могут быть сняты для официальной прессы или трансляции. В таком случае игрокам сообщат об изменениях. Члены команд в некоторых командных турнирах также могут не подчиняться этим ограничениям (см. раздел 4.5).

6. Правила турниров в Констрактед формате (Собранная колода)

6.1 Ограничения на сбор колоды

Колоды в Констрактед форматах должны состоять минимум из 60 карт. Максимальное количество карт в колоде не ограничено. Если игрок собирается использовать сайдборд, он должен включать максимум 15 карт.

За исключением карт с базовым супертипом, а также карт, текст которых прямо утверждает обратное, максимальное количество копий одной карты между основной колодой и сайдбордом не должно превышать четырех. Если у английских версий двух карт одинаковое имя, это одна и та же карта.

6.2 Легальность карт

Карту можно использовать для игры в конкретном формате только при условии, что карта легальна в этом формате или эта карта имеет такое же английское название, как и карта из издания, легального в этом формате. Карты, выпущенные в изданиях Zendikar Expeditions и Masterpiece Series, можно использовать только в тех форматах, где эти карты уже легальны.

В колоде не должно содержаться карт, запрещенных для игры в данном формате. В колоде и сайдборде может содержаться не более одной копии карты, ограниченной в данном формате.

6.3 Правила сбора колоды в формате Стандарт

Карты из следующих изданий разрешено использовать на турнирах в формате Стандарт

- Иксалан (Ixalan™)
- Борьба за Иксалан (Rivals of Ixalan)
- Доминария (Dominaria)
- Global Deck Series: Jiang Yanggu & Mu Yanling*
- Базовый выпуск 2019 (Core 2019)
- Гильдии Равники (Guilds of Ravnica)
- Выбор Равники (Ravnica Allegiance)
- Война Искры (War of the Spark) с 3 Мая 2019

* Global Deck Series: Jiang Yanggu & Mu Yanling легальны в формате Стандарт только в Китае. Они покинут формат одновременно с выпуском Доминария.

Карты из Core 2019 Welcome Decks имеют символ Базового выпуска 2019 и считаются частью этого выпуска. Все карты этих колод легальны в Стандарте и покинут его вместе с Базовым выпуском 2019.

Колоды Planeswalker'ов содержат 10 карт, которые являются частью издания, выпущенного вместе с этими колодами Planeswalker'a, хотя они и не появляются в бустерах этого издания. Эти карты имеют такой же символ издания, как и другие карты издания, легальны для использования в формате Стандарт и уходят из Стандарта в то же время, что и основные карты издания.

«Buy-a-box» промо-карты, которые не появляются в бустерах издания, считаются частью издания, с которым они выпущены. У этих карт такой же символ издания, они легальны в формате Стандарт и выходят из формата в то же время, что и остальные карты этого издания.

Следующая карта запрещена в формате Стандарт:

- Неистовый Свиреподон (Rampaging Ferocidon)

6.4 Правила сбора колоды в формате Модерн

Карты из следующих изданий разрешено использовать на турнирах в формате Модерн:

- *Eighth Edition*
- *Mirrodin*
- *Darksteel*
- *Fifth Dawn*
- *Champions of Kamigawa*
- *Betrayers of Kamigawa*
- *Saviors of Kamigawa*
- *Девятое издание (Ninth Edition)*
- *Равника: Город Гильдий (Ravnica: City of Guilds)*
- *Договор Гильдий (Guildpact)*
- *Раскол (Dissension)*
- *Coldsnap*
- *Спираль Времени (Time Spiral)*
- *Вселенский Хаос (Planar Chaos)*
- *Взгляд в Будущее (Future Sight)*
- *Десятое издание (Tenth Edition)*
- *Лорвин (Lorwyn)*
- *Рассвет (Morningtide)*
- *Шэдоумур (Shadowmoor)*
- *Сумерки (Eventide)*
- *Осколки Алары (Shards of Alara)*
- *Conflux*
- *Перерожденная Алара (Alara Reborn)*
- *Базовый выпуск 2010 (Magic 2010 Core Set)*
- *Zendikar*
- *Пробуждение Мира (Worldwake)*
- *Возрождение Эльдрази (Rise of the Eldrazi)*
- *Базовый выпуск 2011 (Magic 2011 Core Set)*
- *Шрамы Мирродина (Scars of Mirrodin)*
- *Осада Мирродина (Mirrodin Besieged)*
- *Новая Фирексия (New Phyrexia)*
- *Базовый выпуск 2012 (Magic 2012 Core Set)*
- *Иннистрад (Innistrad)*
- *Возвышение Мрака (Dark Ascension)*
- *Возвращение Авацины (Avacyn Restored)*
- *Базовый выпуск 2013 (Magic 2013 Core Set)*
- *Возвращение в Равнику (Return to Ravnica)*
- *Незванные Гости (Gatecrash)*
- *Лабиринт Дракона (Dragon's Maze)*
- *Базовый выпуск 2014 (Magic 2014 Core Set)*
- *Терос (Theros)*
- *Порождения Богов (Born of the Gods)*
- *Путешествие в Никс (Journey Into Nyx)*
- *Базовый выпуск 2015 (Magic 2015 Core Set)*
- *Ханы Таркира (Khans of Tarkir)*
- *Перекованная Судьба (Fate Reforged)*
- *Драконы Таркира (Dragons of Tarkir)*
- *Magic: Истоки (Magic Origins)*
- *Битва за Зендикар (Battle for Zendikar™)*
- *Клятва Стражей (Oath of the Gatewatch™)*
- *Тени над Иннистрадом (Shadows over Innistrad™)*
- *Луна Кошмаров (Eldritch Moon™)*
- *Каладеш (Kaladesh)*
- *Эфирный Бунт (Aether Revolt)*
- *Амонхет (Amonkhet)*
- *Час Разрушения (Hour of Devastation)*
- *Иксалан (Ixalan)*
- *Борьба за Иксалан (Rivals of Ixalan)*
- *Доминария (Dominaria)*
- *Базовый выпуск 2019 (Core 2019)*
- *Гильдии Равники (Guilds of Ravnica)*
- *Выбор Равники (Ravnica Allegiance)*
- *Война Искры (War of the Spark) с 3 мая 2019*
- *Modern Horizons с 14 июня 2019*

Следующие карты запрещены в формате Модерн:

- Ancient Den
- Родильный Кокон (Birthing Pod)
- Blazing Shoal
- Chrome Mox
- Cloudpost
- Dark Depths
- Шаман Обряда Смерти (Deathrite Shaman)
- Поиски во Времени (Dig Through Time)
- Ужасный Возврат (Dread Return)
- Глаз Уджина (Eye of Ugin)
- Джитаксианское Зондирование (Gitaxian Probe)
- Glimpse of Nature
- Могильный тролль Голгари (Golgari Grave-Troll)
- Great Furnace
- Зенит Зеленого Солнца (Green Sun's Zenith)
- Гипергенезия (Hypergenesis)
- Krark-Clan Ironworks
- Неверный Ход Мысли (Mental Misstep)
- Размышления (Ponder)
- Предопределить (Preordain)
- Наказание Огнем (Punishing Fire)
- Rite of Flame
- Seat of the Synod
- Second Sunrise

- Песнь Кипения (Seething Song)
- Sensei's Divining Top
- Skullclamp
- Отщепление Двойника (Splinter Twin)
- Мистик-Кователь Камней (Stoneforge Mystic)
- Летнее Цветение (Summer Bloom)
- Плавание за Сокровищами (Treasure Cruise)
- Tree of Tales
- Umezawa's Jitte
- Vault of Whispers

6.5 Правила сбора колоды в формате Винтаж

Колоды в формате Винтаж могут включать в себя карты из всех изданий Magic, а также следующие карты: Sewers of Estark, Windseeker Centaur и Nalathni Dragon.

Карты из изданий и специальных выпусков (таких как From the Vault, Magic: The Gathering - Commander, Дуэльные колоды, Conspiracy и т.д.) легальны в формате начиная с даты выхода издания или специального выпуска.

Следующие карты запрещены в формате Винтаж:

- Все карты с типом карты Conspiracy (25 карт)
- Все карты, которые упоминают 'playing for ante' (ставки) (9 карт)
- Chaos Orb
- Falling Star
- Shahrazad

Следующие карты ограничены в формате винтаж:

- Ancestral Recall
- Balance
- Black Lotus
- Brainstorm
- Chalice of the Void
- Channel
- Demonic Consultation
- Demonic Tutor
- Поиски во Времени (Dig Through Time)
- Fastbond
- Flash
- Джитаксианское Зондирование (Gitaxian Probe)
- Gush
- Imperial Seal
- Library of Alexandria
- Lion's Eye Diamond
- Голем Магнитной Руды (Lodestone Golem)
- Lotus Petal
- Mana Crypt
- Mana Vault
- Memory Jar
- Merchant Scroll
- Mind's Desire
- Монастырский наставник (Monastery Mentor)
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- Mystical Tutor
- Necropotence
- Размышления (Ponder)
- Sol Ring
- Strip Mine
- Аметистовый шип (Thorn of Amethyst)
- Time Vault
- Time Walk
- Timetwister
- Tinker
- Tolarian Academy
- Плавание за Сокровищами (Treasure Cruise)
- Trinisphere
- Vampiric Tutor
- Wheel of Fortune
- Windfall
- Yawgmoth's Will

6.6 Правила сбора колоды в формате Легаси

Колоды в формате Легаси могут включать в себя карты из всех изданий Magic, а также следующие карты: Sewers of Estark, Windseeker Centaur и Nalathni Dragon.

Карты из изданий и специальных выпусков (таких как From the Vault, Magic: The Gathering - Commander, Дуэльные колоды, Conspiracy и т.д.) легальны в формате начиная с даты выхода издания или специального выпуска.

Следующие карты запрещены в формате Легаси:

- Все карты с типом карты Conspiracy (25 карт)
- Все карты, которые упоминают 'playing for ante' (ставки) (9 карт)
- Ancestral Recall
- Balance
- Bazaar of Baghdad
- Black Lotus
- Channel
- Chaos Orb
- Шаман Обряда Смерти (Deathrite Shaman)
- Demonic Consultation
- Demonic Tutor
- Поиски во Времени (Dig Through Time)
- Earthcraft
- Falling Star
- Fastbond
- Flash
- Frantic Search
- Джитаксианское зондирование (Gitaxian Probe)
- Goblin Recruiter
- Gush
- Hermit Druid
- Imperial Seal
- Library of Alexandria
- Mana Crypt
- Mana Drain
- Mana Vault
- Memory Jar
- Неверный Ход Мысли (Mental Misstep)
- Mind Twist
- Mind's Desire
- Mishra's Workshop
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- Mystical Tutor
- Necropotence
- Oath of Druids
- Sensei's Divining Top
- Shahrazad
- Skullclamp
- Sol Ring
- Survival of the Fittest
- Strip Mine
- Time Vault
- Time Walk
- Timetwister
- Tinker
- Tolarian Academy
- Плавание за Сокровищами (Treasure Cruise)
- Vampiric Tutor
- Wheel of Fortune
- Windfall
- Yawgmoth's Bargain
- Yawgmoth's Will

7. Правила турниров в Ограниченном формате

7.1 Ограничения на сбор колоды

Колоды в Ограниченном формате содержат минимум 40 карт. Максимальное количество карт в колоде не ограничено. Любые карты, которые игрок вскрыл в наборе или собрал во время драфта и которые не входят в основную колоду, считаются его сайдбордом.

Игроки могут играть более четырех копий одной карты в Ограниченном формате.

7.2 Использование карт на турнирах в Ограниченном формате

Карты должны быть получены непосредственно от официального лица турнира. Продукт должен быть новым, в заводской упаковке. На турнирах Magic Tabletop Mythic Championship, Гран При и Чемпионат мира используются вытасенные из заводской упаковки карты с соответствующей печатью. Каждый игрок (команда игроков) получают столько продукции, сколько и все остальные участники этого турнира, и такого же типа. Например, если один игрок получает три бустера издания *Magic: Истоки* для драфта, все остальные игроки также должны получить три бустера *Magic: Истоки*.

Игрок может использовать в колоде только карты тех изданий, бустера которых он вскрыл, и только те карты, которые находились в его наборе или которые он поддрафтил. Для этого правила предусмотрены следующие исключения:

- Игроки могут добавить неограниченное количество карт с именем Равнина, Остров, Болото, Гора или Лес в свою колоду или сайдборд. Игроки не могут добавлять дополнительные снежные базовые земли (например, Снежные Равнины) или базовые земли с именем Пустоши, даже если они легальны в этом формате.
- Небазовые земли из изданий *Возвращение в Равнику* и *Незванные Гости* разрешено использовать на турнирах, если они вскрыты в бустере *Лабиринт Дракона*;
- Небазовые земли из издания *Ханы Таркира* разрешается использовать в турнирах, если они вскрыты в бустере *Перекованной Судьбы*;
- Небазовые земли из издания *Zendikar Expeditions* разрешается использовать в турнирах, если они вскрыты в бустере *Битвы за Зендикарили Клятвы Стражей*.
- Карты из *Masterpiece Series*, вскрытые в бустерах соответствующих им изданий, разрешается использовать.
- На пререлизных турнирах могут действовать дополнительные исключения. Об этом будет объявлено при публикации пререлизной информации.

Игроки могут попросить у судьи разрешения заменить карту другой версией этой же карты.

Использование бустеров *Conspiracy* на санкционированных рейтинговых турнирах в Ограниченном формате (Драфт на бустерах или Запечатанная колода) запрещено, так как издание было разработано специально для игры между более чем двумя игроками.

Рекомендуется использовать 6 бустеров на игрока для индивидуальных турниров в формате Запечатанная колода и 3 бустера на игрока для индивидуальных турнирах в форматах Драфт на бустерах и Командный Рочестер драфт. Рекомендуемые наборы продукции для текущих изданий описаны в приложении D.

Если организатор турнира разрешает игрокам принести собственную продукцию, то она должна быть смешана со всей остальной продукцией, используемой на турнире, и распределена между игроками случайным образом.

Если организатор турнира не предоставляет дополнительные земли игрокам для турнира, он обязан объявить об этом перед регистрацией на турнир. Организатор турнира может потребовать, чтобы игроки вернули эти земли, покидая турнир. Игроки могут использовать на турнирах собственные базовые земли.

7.3 Непрерывный сбор колоды

Игроки, участвующие в турнирах в Ограниченных форматах, которые не используют деклисты, могут менять состав своей колоды между матчами, перемещая карты между сайдбордом и основной колодой; они не обязаны приводить колоду в исходное состояние перед началом матча. Главный судья или Организатор турнира должны сообщить игрокам, если у них не будет такой возможности, до начала сбора колоды. Игроки не могут менять состав своей колоды между матчами на турнирах с соревновательным или профессиональным уровнями применения правил.

7.4 Ненормальный продукт

Ни Wizards of the Coast, ни организатор турнира не могут гарантировать того или иного распределения карт по редкости или частоте внутри бустеров или турнирных наборов. Если игрок обнаруживает нетрадиционное распределение карт по редкости или частоте в определенном бустере или турнирном наборе, он должен позвать судью. Окончательное решение о замене или допуске нетипичного продукта остается на усмотрение Главного судьи и Организатора турнира.

7.5 Регистрация запечатанных наборов

На турнирах в формате **Запечатанная колода** Главный судья может потребовать, чтобы игроки выполнили процедуру регистрации запечатанного набора перед сбором колоды:

- Каждый игрок получает соответствующее количество бустеров. Бустера должны быть помечены, чтобы явно показать, что они выданы Организатором этого турнира.
- Игроки сидящие по одну сторону стола вскрывают свои бустеры (Игрок А). Игрок, сидящий ровно напротив (Игрок В) наблюдает. Оба игрока просматривают и подтверждают подлинности содержимого бустеров. После этого вскрытые карты кладутся одной стопкой рубашкой вверх рядом с игроком В.
- Игрок В вскрывает свои бустеры. Игрок А наблюдает. Оба игрока просматривают и подтверждают подлинности содержимого бустеров. После этого вскрытые карты кладутся одной стопкой рубашкой вверх рядом с игроком А.
- Игрок А сортирует и регистрирует набор игрока В, а игрок В регистрирует набор игрока А.
- После регистрации наборов, каждый игрок возвращает зарегистрированные карты тому игроку, который изначально вскрыл их в бустерах.
- Игроки собирают и регистрируют колоды как обычно.

7.6 Формирование драфтовых столов

Для Драфта на бустерах или Командного Рочестер-драфта игроки разбиваются случайным образом на группы (столы) приблизительно одинакового размера на усмотрение Главного судьи. После этого официальные лица выдают каждому игроку одинаковые наборы бустеров.

Игроки внутри стола могут играть только против других игроков того же стола. На турнирах с регулярным уровнем применения правил, Организатор турнира может отменить это ограничение. Он обязан сообщить об этом изменении до начала турнира.

7.7 Процедура драфта на бустерах

Все игроки должны вскрывать и разыгрывать одинаковый продукт в одно и то же время. Игроки вскрывают свой первый бустер и пересчитывают карты рубашкой вверх, убирают карту фишки, вкладыш с правилами и любые другие неигровые карты. Если игрок получает нестандартное количество карт, он должен немедленно сообщить об этом судье. Посмотрев на лицевую сторону карт игроки должны убрать из бустера и оставить себе все не фольгированные базовые Равнины, Острова, Болота, Горы или Леса и любые другие карты, которые нелегально использовать во время турнира, кроме случаев, когда в этом слоте бустера могут находиться другие карты (например карты-списки и небазовые земли в бустерах Базового выпуска 2019). Фольгированные базовые земли должны остаться в бустере и могут быть выбраны наравне с другими картами. Игроки выбирают одну карту из своего текущего бустера, а остальные передают игроку слева от них рубашкой вверх. Процесс продолжается до тех пор, пока не будут взяты все карты. Как только игрок взял карту из бустера и положил ее поверх стопки карт, лежащих рубашкой вверх, которые он выбрал эта карта также считается взятой игроком и не может быть возвращена в бустер.

Игроки не могут показывать лицевую сторону выбранных ими карт или содержимое бустеров, которые сейчас находятся у них, другим участникам драфта, и должны стараться не раскрыть эту информацию другим игрокам случайно. Игрокам запрещено раскрывать скрытую информацию о выбранных ими картах, а также о том, что они хотят, чтобы выбрали другие игроки. Двухсторонние карты являются исключением, обе лицевые стороны двухсторонних карт могут быть видимы на протяжении всего драфта.

Игроки и команды не могут смотреть, какие карты они собрали во время драфта одного бустера, на турнирах с соревновательным и профессиональным уровнем применения правил. На турнирах с регулярным уровнем применения правил игрокам разрешено просматривать набранные карты в перерыве перед вскрытием следующего бустера и во время выбора очередной карты из бустера, при условии, что они не держат в руках никакие другие карты. Главный судья может запретить это, в таком случае он обязан сообщить об этом до начала драфта. Перед тем, как вскрыть очередной бустер, игрокам дается время, чтобы посмотреть выбранные карты.

Если время на драфт не ограничено, и два игрока не хотят выбирать карту до того, как это сделает другой, игрок, чей бустер раньше дойдет до другого из них делает выбор первым. Если игроки находятся на одинаковом расстоянии, первым выбор делает игрок, который сидит на месте с более низким номером.

После того, как закончится первый круг драфта и завершится время на обзор выбранных карт, игроки вскрывают следующий бустер и разыгрывают его таким же образом, однако в этот раз направление драфта меняется - карты передаются направо. Процесс повторяется таким

образом, каждый раз меняя направление драфта, пока не будут разобраны все карты из всех бустеров.

Если игрок не может или не хочет продолжать драфт, но желает продолжать играть в турнире, он покидает драфтовый стол и должен собрать колоду из карт, которые он успел собрать. До конца драфта он не участвует в розыгрыше карт, а драфт продолжается с меньшим количеством участников.

8. Правила командных турниров

8.1 Названия команд

Wizards of the Coast оставляет за собой право запретить любое название команды, если она сочтет его оскорбительным или неприличным.

8.2 Состав и идентификация команд

Команда состоит из двух или трех игроков в соответствии с правилами формата. Команда определяется с помощью номеров DCI участников. Все команды обязаны предоставить Организатору турнира полную информацию при регистрации на турнир. Отдельные члены DCI могут состоять в нескольких командах, но не в течение одного турнира. Если игрок покидает турнир, вся команда покидает турнир. Если игрок дисквалифицирован с турнира, вся команда дисквалифицирована с турнира.

Команды обязаны указать позиции своих членов при регистрации на турнир. Например, в турнире для команд из трех участников, каждая команда должна указать при регистрации, кто является игроком А, игроком В и игроком С. Игроки сохраняют свои позиции до конца турнира.

При игре двух команд друг против друга, игрок А одной команды играет против игрока А другой команды, игроки В и С соответственно играют друг против друга.

8.3 Правила общения в командах

Правила общения в командах такие же, как и в Двух-головом гиганте. Дополнительную информацию можно посмотреть в разделе 4.5.

8.4 Правила сбора объединенной колоды

Командные турниры в формате Констрактед (Собранная колода) используют правила сбора объединенной колоды. За исключением карт с базовым супертипом, а также карт, текст которых прямо утверждает обратное, колоды разных членов команды не должны содержать одинаковых карт. Если у английских версий двух карт одинаковое имя, это одна и та же карта. Например, если один игрок использует в колоде *Приживание (Naturalize)*, остальные члены команды не могут использовать в своей колоде *Приживание (Naturalize)*. Игроки не могут использовать карты, запрещенные в данном формате. Карты, которые меняют правила составления колоды (например Relentless Rats) меняют правила только для одной колоды в команде.

Правила сбора объединенной колоды используются только если все члены команды регистрируют колоды в одном формате.

8.5 Турниры в формате командного Рочестер драфта

В турнире в формате командного Рочестер драфта могут принимать участие только команды из трех человек. Для процедуры драфта за каждый стол сажают две команды. Члены команд садятся за стол по часовой стрелке в порядке А-В-С (сначала игрок 1А, потом 1В, потом 1С, 2А, 2И, 2С).

Команда, выбранная случайным образом, выбирает, кто будет выбирать карту первым. Игрок В из команды, которая начинает, первым выкладывает на стол первый бустер.

Драфт начинается с того, что один игрок вскрывает свой первый бустер и выкладывает его содержимое на стол лицевой стороной вверх. После того, как все ознакомились с картами, игроки

выбирают по очереди по одной карте и откладывают ее себе. Как только игрок выбрал карту и положил ее в стопку своих карт, он не может выбрать другую карту. Если игрок не может выбрать карту в течение заданного времени, официальное лицо выбирает за него самую "старую" карту из бустера (карта, которая дольше других находится на столе).

Игрок, который первым выбирает карту из лежащих на столе является активным игроком. Первым активным игроком является участник, вскрывший первый бустер в драфте. Все игроки за каждым драфтовым столом становятся активными по одному разу за круг драфта. Позиция активного игрока передается по подкове: по часовой стрелке для первого и третьего круга и против часовой стрелки для второго круга. Игрок, который на прошлом круге последним вскрывал свой бустер, первым вскрывает его на очередном круге.

Порядок выбора карты из бустера также идет по подкове: по часовой стрелке на первом и третьем круге драфта и против часовой стрелки на втором круге. Игроки, начиная с активного игрока, по очереди выбирают карту из вскрытого бустера, последний в группе игрок выбирает подряд две карты, а затем драфт продолжается в обратную сторону к игроку, который выбирал карты первым. Если карты остаются на столе, первый игрок выбирает две карты и драфт продолжается дальше в обратном направлении.

ПРИМЕР: Команда 1 и Команда 2 садятся вокруг стола. Они сидят в следующем порядке по часовой стрелке: 1А-1В-1С-2А-2В-2С. Команда 2 выигрывает кубик, и члены Команды 2 решают предоставить Команде 1 право выбирать карту первыми. Активным игроком для первого бустера будет игрок 1В. Его первый бустер вскрывается, и карты из него выкладываются на стол лицом вверх перед игроком 1В. Через 20 секунд, данных на ознакомление с содержимым бустера, выбор карт из бустера происходит в следующем порядке:

Игрок 1В - 1 карта	Игрок 1А - 6 карта	Игрок 1С - 11 карта
Игрок 1С - 2 карта	Игрок 1А - 7 карта	Игрок 1В - 12 карта
Игрок 2А - 3 карта	Игрок 2С - 8 карта	Игрок 1В - 13 карта
Игрок 2В - 4 карта	Игрок 2В - 9 карта	Игрок 1С - 14 карта
Игрок 2С - 5 карта	Игрок 2А - 10 карта	Игрок 2А - 15 карта

Во время выбора карты игроки обязаны показывать последнюю карту, которую они выбрали из этого бустера. В остальное время игроки могут либо оставить верхнюю карту из стопки выбранных ими карт открытой, либо перевернуть все карты рубашкой вверх. Игроки не могут просматривать собранные карты пока идет драфт бустера, а также в любое другое время, указанное официальным лицом.

8.6 Командные турниры в формате Запечатанной колоды

Все правила для турниров в Ограниченном формате (Раздел 7) применяются на командных турнирах в формате Запечатанной колоды со перечисленными ниже изменениями и дополнениями.

Каждая команда получает одинаковый набор запечатанной продукции. Например, если одна команда получает 12 бустеров *Magic: Истоки*, все команды получают по 12 бустеров *Magic: Истоки*.

Рекомендуется использовать 8 бустеров на команду для команд из двух человек и 12 бустеров на команду для команд из трех человек. Рекомендации по конкретным бустерам для текущих сетов указаны в приложении D.

Все карты должны быть отнесены к колоде или сайдборду одного из игроков при сборе колод и не могут быть переданы другому игроку в течение турнира (карты в колодах и сайдбордах игроков не являются общими). Игроки могут обмениваться картами из своего набора на турнирах с регулярным уровнем применения правил, на которых не используются деклисты, но только между раундами.

9. Правила турниров в формате Двухголовый Гигант

9.1 Структура матча

Матчи в формате Двухголового Гиганта состоят из одной игры. Все игроки обеих команд играют в одной игре.

Игры, закончившиеся вничью (игры без победителя), не идут в зачет результата матча. Если время матча позволяет, матч продолжается до тех пор, пока одна из команд не выиграет одну игру.

9.2 Правила общения

Члены одной команды могут общаться друг с другом в любое время.

9.3 Правило хода-взятия карты

Команда, выбранная случайным образом, выбирает очередность хода. Выбор должен быть сделан до того, как любой член команды увидит свою стартовую руку. Если хотя бы один из игроков в команде посмотрит свою стартовую руку до того, как будет сделан выбор, тогда эта команда ходит первой. Команда, которая ходит первой, пропускает первый шаг взятия карты на своем первом ходу.

9.4 Доигровые процедуры

1. Игроки выбирают, кто из членов команды будет основным игроком, а кто второстепенным. Игроки должны сесть так, чтобы основной игрок находился по правую руку от второго члена команды. Игроки могут меняться ролями основного и второстепенного игрока в начале каждого матча.
2. Игроки тасуют свои колоды.
3. Игроки предоставляют свои колоды оппонентам для дополнительного перемешивания.
4. Одна из команд выбирает, ходить первой или второй сейчас, если еще не сделала этот выбор (см. раздел 9.3).
5. Каждый игрок берет семь карт. При желании эти карты можно сначала сдать на стол рубашкой вверх.
6. Каждый игрок решает, брать ли пересдачу. Правила взятия пересдач в формате Двухголового Гиганта можно найти в Полных Правилах Magic (CR), правило 103.4с.

Игра начинается после того, как игроки закончили брать пересдачи.

9.5 Правила Двухголового Гиганта для формата Констрактед (Собранная колода)

Турниры в формате Двухголового Гиганта используют Правила объединенного сбора колоды (см. раздел 8.4).

В дополнение к картам, запрещенным в конкретных форматах, следующие карты запрещены во всех Констрактед форматах для Двухголового гиганта (Винтаж, Легаси, Модерн и Блок Констрактед):

- Erayo, Soratami Ascendant

Сайдборды запрещены во всех Констрактед форматах для Двухголового Гиганта.

9.6 Правила Двухголового Гиганта для Ограниченных форматов

Все правила турниров в Ограниченном формате (см. раздел 7) находятся в силе с описанными ниже дополнениями.

Рекомендуется выдавать 8 бустеров на команду на турнирах Двухголового Гиганта в формате Ограниченной колоды и 6 бустеров на команду на турнирах Двухголового Гиганта в формате Драфт. Рекомендуемое распределение бустеров для текущих изданий указано в Приложении D.

Карты, не используемые в основных колодах игроков, считаются общим сайдбордом, доступ к которому имеют оба члена команды.

9.7 Турниры в формате Драфт для Двухголового Гиганта

Команды (не игроки) случайным образом распределяются по группам для драфта (драфтовые столы) примерно одинакового размера в соответствии с указаниями Главного судьи. Члены одной команды садятся рядом. После этого официальные лица турнира раздают одинаковые наборы бустеров каждой команде за столом.

Вскрыв первый бустер и пересчитав количество карт в нем, команда выбирает оттуда две карты и передает остальные карт команде слева рубашкой вверх. Выбранные карты могут быть положены в одну или две стопки. Выбранные карты не отходят одному из игроков, а становятся частью общего набора карт, из которого игроки будут собирать свои колоды. Вскрытые бустеры передаются по кругу, каждая команда выбирает из полученных бустеров две карты, прежде чем передать их дальше - и так до тех пор, пока не будут разобраны все карты.

Для второго бустера направление драфта меняется в обычном порядке. Таким образом, в течение драфта направление передачи бустеров будет следующим: налево-направо-налево-направо-налево-направо.

10. Правила санкционирования.

10.1. Минимальное количество участников.

Для того, чтобы турнир был санкционирован как рейтинговый минимальное необходимое количество участников следующее:

- для индивидуальных турниров - 8 игроков
- для командных турниров и турниров в формате двухголового гиганта -4 команды.

Если требования минимального количества участников не удовлетворены, турнир не считается санкционированным DCI и не дает участником очков Planeswalker'a. Если требования минимального количества участников не удовлетворены для санкционированного DCI турнира, организатор турнира должен отчитаться о турнире как о не проведенном ("Did Not Occur").

10.2 Количество раундов

Для того, чтобы турнир был санкционирован как рейтинговый, минимальное число раундов следующее:

- для индивидуальных турниров - 3 раунда
- для командных и турниров в формате Двухголового Гиганта - 2 раунда.

Если требования минимального количества раундов не выполнены, турнир не считается санкционированным и не добавит участникам очков Planeswalker'a. Если требования минимального количества раундов не удовлетворены для санкционированного DCI рейтингового турнира, организатор турнира должен отчитаться о турнире как о не проведенном ("Did Not Occur").

Количество раундов должно быть объявлено в начале или до начала первого раунда, после этого количество раундов не может быть изменено, однако, может быть объявлено переменное количество раундов, а также конкретные условия окончания турнира. Например, для турнира на 20 человек может быть заявлено пять раундов при условии, что после четвертого раунда не будет только одного игрока с четырьмя победами в матчах.

Рекомендованное количество раундов для части турнира, проводимой по швейцарской системе, указано в приложении E.

10.3 Турниры по приглашениям

Турниры по приглашениям имеют дополнительные условия отбора для игроков. Список приглашенных на премьер турниры определяется Политикой приглашения на премьер турниры по Magic (Magic: The Gathering Premier Event Invitation Policy). Организаторы турниров могут проводить и санкционировать непремьер турниры по приглашениям при условии, что они будут санкционированы как WPN Premium Event.

10.4 Механизм составления пар в начале раунда

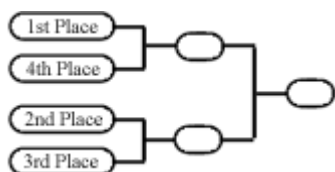
Если не объявлено иначе, турниры по умолчанию следуют швейцарской турнирной системе. Некоторые турниры могут переходить к плей-оффу между верхними 2, 4 или 8 (или любым другим количеством) игроками в рейтинге по результатам турнира. Изменения швейцарской системы для турниров в формате Драфта на бустерах описаны в разделе 7.6.

Для турниров с плей-офф в Констрактед формате (или турниров в формате Запечатанной колоды без Драфта на бустерах в плей-офф), рекомендуется составлять пары для плей-офф, исходя из рейтинга игроков после последнего раунда швейцарки.

Для плей-офф из 8 игроков (топ-8), игрок, занявший первое место играет с игроком, занявшим восьмое место, второе место играет с седьмым, третье – с шестым, а игрок, занявший четвертое место, играет против игрока на пятом месте. В следующем раунде между собой играют победители матчей 1/8 мест и 4/5 мест, а также победители матча 2/7 мест и 3/6 мест. В последнем раунде оставшиеся игроки играют друг с другом.

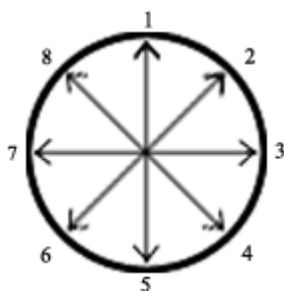


Для плей-офф на 4 игроков, первое место играет против четвертого места, а второе – против третьего. Победители играют между собой в последнем раунде.

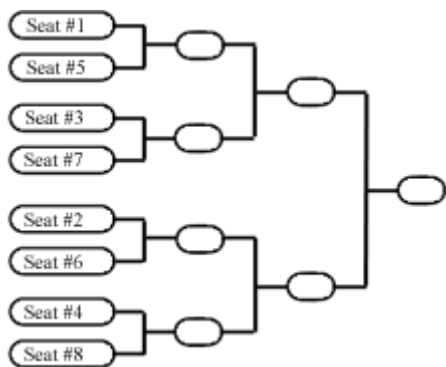


Для турниров в Ограниченном формате, использующих Драфт на бустерах в плей-офф, рекомендован следующий метод формирования пар игроков при условии, что в плей-офф проходят ровно восемь игроков.

Посадите игроков вокруг стола случайным образом и проведите драфт.



По завершении драфта, игрок за первым местом играет против игрока за пятым местом, игрок за вторым местом играет против игрока за шестым местом, третье место играет против седьмого, четвертое – против восьмого. В следующем раунде между собой играют победители матчей 1/5 места и 3/7 места; 2/6 и 4/8 места. Победители этого раунда играют между собой в последнем раунде плей-офф.



Для большинства премьер турниров описанные выше варианты плей-офф являются обязательными.

К премьер турнирам относятся: Чемпионат мира по Magic (Magic: The Gathering World Championship), Magic Tabletop Mythic Championship, Региональная квалификация на Про Тур (RPTQ), Региональная квалификация “последний шанс” (Regional Last Chance Qualifiers), Magic Tabletop Mythic Championship Qualifier, Гран При (Grand Prix), Премиум турнир WPN (WPN Premium Tournament) и Квалификация на Премиум турнир WPN (WPN Premium Qualifier).

Исключением являются турниры Grand Prix Trials и Magic Tabletop Mythic Championship Qualifier, проводимые в рамках фестивалей MagicFest. Специальная структура таких турниров описана в регламенте этих турниров.

Приложение А – Изменения по сравнению с прошлыми версиями

В этом приложении будут показаны только изменения в последней и предпоследней версиях документа.

3 мая 2019

Общее: изменены, удалены и добавлены названия турниров

1.10: Игроки не обязаны сообщать судьям о попытках подкупа или определения исхода игры неигровым способом

3.7: новые издания

3.9: Каждый игрок может разложить на кучки каждую колоду перед игрой

4.8: Игроки могут передумать, если им так советуют товарищи по команде

6.3: Война Искры добавлена

6.4: Добавлены Война Искры и Modern Horizons

8.2: Если игрок в команде дисквалифицирован, то дисквалифицирована вся команда.

Приложение D: Добавлены Война Искры и Modern Horizons

21 января 2019

Общее: названия преимум турниров

Введение: расписание публикаций изменений в этом документе

2.5: Если передали ход во время окончания раунда, то ход оппонента – ход 0.

2.7: Деклисты оппонентов теперь доступны на некоторых лимитед премьер турнирах.

4.4: Что делать, если цикл поддерживается выбором

5.2: О подкупе теперь не надо сообщать официальным лицам. Попытки спровоцировать подкуп запрещены.

6.4: 1 карту забанили.

8.4: Обмен картами в сайдборде только между раундами.

Приложение В – Ограничения по времени

Обязательное минимальное время на один матч – 40 минут.

Следующая продолжительность одного раунда рекомендована для турниров:

- Турниры в Констрактед и Ограниченных форматах – 50 минут
- Четвертьфинал и полуфинал плей-офф – 90 минут
- Финал плей-офф – без ограничений

Следующие дополнительные ограничения по времени рекомендованы для процедур турниров в Ограниченном формате:

- Запечатанная колода – 20 минут на регистрацию колоды и 30 минут на сбор колоды. Для турниров проходящих в выходные, когда стартуют продажи нового выпуска, рекомендуется дать 45 минут на сбор колоды.
- Драфт – 25 минут на сбор и регистрацию колоды
- Командный турнир в формате Запечатанной колоды - 20 минут на регистрацию и 60 минут на сбор колоды. Для турниров проходящих в выходные, когда стартуют продажи нового выпуска, рекомендуется дать 75 минут на сбор колоды.
- Командный Драфт – 40 минут на сбор и регистрацию колоды
- Турнир в формате Двухголового Гиганта на Запечатанной колоде – 20 минут на регистрацию и 60 минут на сбор колоды. Для турниров проходящих в выходные, когда стартуют продажи нового выпуска, рекомендуется дать 75 минут на сбор колоды.
- Драфт в формате Двухголовый Гигант – 40 минут на сбор и регистрацию колоды

Главный судья имеет последнее слово в установлении временных ограничений во время турнира, однако любые отклонения от этих рекомендаций должны быть объявлены до и во время регистрации на турнир.

Премьер турниры могут иметь другие временные ограничения. Информация об ограничениях по времени такого турнира или серии турниров может быть найдена в справочном листе турнира.

Если время раунда ограничено, игроки должны дождаться объявления о начале раунда, прежде чем начинать свой матч.

Хронометраж драфта на бустерах

Для индивидуальных турниров в формате драфта на бустерах, по умолчанию, установлены следующие временные ограничения для выбора карт:

Количество карт, оставшихся в бустере	Установленное время на выбор карты
15 карт	40 секунд
14 карт	40 секунд
13 карт	35 секунд
12 карт	30 секунд
11 карт	25 секунд
10 карт	25 секунд
9 карт	20 секунд
8 карт	20 секунд
7 карт	15 секунд
6 карт	10 секунд
5 карт	10 секунд
4 карты	5 секунд
3 карты	5 секунд
2 карты	5 секунд
1 карта	--

Время на изучение собранных карт после первого бустера 60 секунд. После каждого следующего бустера этот интервал увеличивается на 30 секунда.

Хронометраж Рочестер Драфта

На изучение карт бустера после того, как он был выложен на стол, и перед тем, как оттуда будет выбрана первая карта, отводится 20 секунда. На выбор карты игрокам дается по 5 секунд.

Хронометраж Драфта в формате Двухголового Гиганта

На выбор каждой карты во время Драфта в формате Двухголовый Гигант, по умолчанию, установлены следующие временные ограничения:

Количество карт, оставшихся в бустере		
Бустер из 15 карт	Бустер из 14 карт	Отведенное время
15	14	50 секунд
13	12	45 секунд
11	10	40 секунд
9	8	30 секунд
7	6	20 секунд
5	4	10 секунд
3	--	5 секунд
1	2	--

Также, игрокам дается 60 секунд, чтобы посмотреть отобранные карты перед вскрытием очередного бустера.

Приложение С – Тай-брейки

Очки за матч

Игроки получают три очка за победу в каждом матче, 0 очков – за поражение в каждом матче, и 1 очко – за каждый матч, который они сыграли вничью. Автопобеда соответствует победе в матче.

- Результат игрока 6-2-0 (победы-поражения-ничьи). Игрок имеет 18 очков ($6*3, 2*0, 0*1$).
- Результат игрока 4-2-2. Игрок имеет 14 очков ($4*3, 2*0, 2*1$).

Игровые очки

Игровые очки похожи на очки за матч, так как игроки получают 3 игровых очка за победу в каждой партии, 0 игровых очков за каждую партию, которую они проиграли, и 1 игровое очко за каждую партию, которую они сыграли вничью. Неоконченные партии считаются закончившимися вничью. Партии, которые не были сыграны, дают 0 игровых очков.

- Игрок выигрывает матч с результатом 2-0-0, поэтому он получает 6 игровых очков, а его оппонент получает 0 игровых очков за этот матч.
- Игрок выигрывает матч со счетом 2-1-0, поэтому он получает 6 игровых очков, а его оппонент получает 3 игровых очка за этот матч.
- Игрок выигрывает матч со счетом 2-0-1, поэтому он получает 7 игровых очков, а его оппонент получает 1 игровое очко за этот матч.

Процент выигранных матчей

Процент выигранных матчей – это количество набранных игроком очков за матч, разделенное на максимально возможное количество очков за матч (обычно это в три раза больше, чем число отыгранных игроком раундов). Если этот показатель ниже 0,33, используйте 0,33. Минимальная планка процента выигранных матчей 0,33 ограничивает влияние плохих результатов при подсчете и сравнении процента выигранных матчей оппонентов.

Пример:

Три игрока участвуют в турнире продолжительностью восемь раундов, хотя только первый игрок играл во всех раундах.

Результат в турнире	Очки за матч	Сыгранные раунды	Процент выигранных матчей
5-2-1	16	8	$16/(8*3)=0,667$
1-3-0, после этого покидает турнир	3	4	$3/(4*3)=0,25$, поэтому используется 0,33
3-2-0, включая автопобеду в первом раунде, потом покидает турнир	9	5	$9/(5*3)=0,60$

Процент выигранных игр

Так же, как и процент выигранных матчей, процент выигранных игроком игр равен количеству, заработанных игроком игровых очков, деленному на максимально возможное количество игровых очков (обычно в три раза больше сыгранных игроком игр). И точно так же, если фактический коэффициент меньше 0,33, используйте 0,33.

Пример:

Эти два игрока участвовали в турнире продолжительностью 4 раунда:

Результаты игр в каждом матче	Игровые очки	Количество сыгранных игр	Процент выигранных игр
<ul style="list-style-type: none">• Раунд 1: 2 победы (6 игровых очков)• Раунд 2: 2 победы и 1 поражение (6 игровых очков)• Раунд 3: 1 победа и 2 поражения (3 игровых очка)• Раунд 4: 2 победы (6 игровых очков)	21	10	$21/(3*10)=0,70$
<ul style="list-style-type: none">• Раунд 1: 1 победа и 2 поражения (3 игровых очка)• Раунд 2: 1 победа и 2 поражения (3 игровых очка)• Раунд 3: 2 поражения (0 игровых очков)• Раунд 4: 1 победа и 2 поражения (3 игровых очка)	9	11	$9/(3*11)=0,27$ поэтому используется 0,33

Процент выигранных матчей оппонентов

Процент выигранных матчей оппонентов игрока – это среднее арифметическое процентов выигранных матчей оппонентов того игрока в течение турнира (раунды, в которых игрок получил автопобеду, игнорируются). Используйте приведенное выше определение процента выигранных матчей, чтобы посчитать этот показатель для каждого оппонента игрока.

Примеры:

В турнире продолжительностью восемь раундов игрок сыграл с результатом 6-2-0. Результаты его оппонентов следующие: 4-4-0, 7-1-0, 1-3-1, 3-3-1, 6-2-0, 5-2-1, 4-3-1, 6-1-1. Следовательно, процент выигранных матчей оппонентов будет выглядеть так:

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

8 оппонентов

При переводе в десятичную систему уравнение выглядит так:

$$\frac{0,50 + 0,88 + 0,33 \text{ (вместо 0,27)} + 0,48 + 0,75 + 0,67 + 0,54 + 0,79}{8}$$

Если просуммировать индивидуальные проценты выигранных матчей, уравнение выглядит так:

$$\frac{4,94}{8}$$

Таким образом, процент выигранных матчей оппонентов игрока равен 0,62.

- Другой игрок сыграл в этом же турнире 6-2-0, результаты его оппонентов следующие: 7-1-0, 1-3-1, 3-3-1, 6-2-0, 5-2-1, 4-3-1, 6-1-1. Таким образом, процент выигранных матчей его оппонентов составляет:

$$\frac{0,88 + 0,33 \text{ (вместо } 0,27) + 0,48 + 0,75 + 0,67 + 0,54 + 0,79}{7}$$

Просуммировав проценты выигранных матчей вместе, мы получаем:

$$\frac{4,44}{7}$$

Процент выигранных матчей оппонентов этого игрока равен 0,63

Процент выигранных игр оппонентов

Как и процент выигранных матчей оппонентов, процент выигранных игр оппонентов игрока равняется среднему арифметическому процентов выигранных игр оппонентов того игрока. Как и с процентами выигранных матчей оппонентов, минимальное значение процента выигранных игр оппонента равняется 0,33.

Автопобеды

Если игрок получает автопобеду в раунде, считается, что он выиграл матч со счетом 2-0.

Таким образом, игрок получает три очка за матч и 6 игровых очков. Автопобеды игрока игнорируются при подсчете процента выигранных матчей и игр оппонентов.

Приложение D – Рекомендуемые наборы бустеров для турниров в Ограниченных форматах

Примечание: следующие рекомендации по наборам запечатанной продукции носят обязательный характер для премьер турниров.

Для *Выбора Равники* рекомендуемые наборы бустеров для турниров в Ограниченных форматах следующие (действительно с 25 января 2019 по 2 мая 2019):

- Запечатанная колода, индивидуальный турнир – 6 бустеров *Выбора Равники* на игрока
- Драфт на бустерах, индивидуальный турнир, и Рочестер Драфт в команде – 3 бустера *Выбора Равники* на игрока
- Запечатанная колода, команда из трех человек – 12 бустеров *Выбора Равники* на команду
- Запечатанная колода, Двухголовый Гигант – 8 бустеров *Выбора Равники* на команду
- Драфт на бустерах, Двухголовый Гигант – 6 бустеров *Выбора Равники* на команду

Для *Войны Искры* рекомендуемые наборы бустеров для турниров в Ограниченных форматах следующие (действительно с 3 мая 2019):

- Запечатанная колода, индивидуальный турнир – 6 бустеров *Войны Искры* на игрока
- Драфт на бустерах, индивидуальный турнир, и Рочестер Драфт в команде – 3 бустера *Войны Искры* на игрока
- Запечатанная колода, команда из трех человек – 12 бустеров *Войны Искры* на команду
- Запечатанная колода, Двухголовый Гигант – 8 бустеров *Войны Искры* на команду
- Драфт на бустерах, Двухголовый Гигант – 6 бустеров *Войны Искры* на команду

Для *Modern Horizons* рекомендуемые наборы бустеров для турниров в Ограниченных форматах следующие (действительно с 14 июня 2019):

- Запечатанная колода, индивидуальный турнир – 6 бустеров *Modern Horizons* на игрока
- Драфт на бустерах, индивидуальный турнир, и Рочестер Драфт в команде – 3 бустера *Modern Horizons* на игрока
- Запечатанная колода, команда из трех человек – 12 бустеров *Modern Horizons* на команду
- Запечатанная колода, Двухголовый Гигант – 8 бустеров *Modern Horizons* на команду
- Драфт на бустерах, Двухголовый Гигант – 6 бустеров *Modern Horizons* на команду

Приложение Е – Рекомендуемое количество раундов по швейцарской системе

Следующее количество раундов по швейцарской системе является обязательным для премьер турниров (таких как Magic Tabletop Mythic Qualifiers). На усмотрение организатора турнира этим требованиям можно следовать и на непремьер турнирах.

Триалы Гран При и Magic Tabletop Mythic Championship Qualifier, проводимые на MagicFest, имеют специальный регламент.

Игроки (Команды)	Количество раундов швейцарки	Плей-офф
4 (только команды из 2 или трех человек)	2 раунда плей-офф (без швейцарки)	Сразу переходите в плей-офф
5-8	3 раунда плей-офф (без швейцарки)	Сразу переходите к плей-офф
9-16	4 (для Ограниченных форматов с Драфтом на бустерах в плей-офф) 5 (для всех остальных форматов)	Топ 8 (для Ограниченных форматов с Драфтом на бустерах в плей-офф) Топ 4 (для всех остальных форматов)
17-32	5	Топ 8
33-64	6	Топ 8
65-128	7	Топ 8
129-226	8	Топ 8
227-409	9	Топ 8
410+	10	Топ 8

При проведении командных турниров, одна команда учитывается как один игрок для расчета количества раундов.

Для турниров, в которых участвуют игроки, выигравшие автопобеды, каждый игрок с автопобедой в одном раунде считается за двух человек, с автопобедами в двух раундах - за четырех человек и с автопобедами в трех раундах - за восемь человек, для подсчета общего количества раундов с использованием приведенной таблицы.

Приложение F – Уровни применения правил на Программных турнирах

Приведенная таблица показывает, какой Уровень применения правил соответствует какому турниру.

Турнир	Уровень применения правил
Вечный Уикенд (Eternal Weekend)	Соревновательный
Friday Night Magic	Регулярный
Первый день Гран При	Соревновательный
Второй день Гран При*	Профессиональный
Гран При Триал	Соревновательный
Draft Weekend	Регулярный
Prerelease	Регулярный
Magic Tabletop Mythic Championship	Профессиональный
Magic Tabletop Mythic Championship Qualifier	Соревновательный
Standard Showdown	Регулярный
Чемпионат Мира	Профессиональный

* Включая любую часть турнира после отсечки, предполагаемой для второго дня, при её проведении в первый день.

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

©2019 Wizards