

MAGIC INFRACTION PROCEDURE GUIDE

Applicable au 21 Janvier 2019

INTRODUCTION

Le Guide des procédures et infractions de **Magic™** : The Gathering indique aux arbitres les sanctions adéquates et les procédures appropriées pour gérer les infractions aux règles, pouvant se produire lors d'un tournoi tenu à un niveau d'application des règles (Rules Enforcement Level, REL) compétitif ou professionnel. Il explique également la philosophie sous-jacente ayant mené à leur mise en place. Ce Guide existe à la fois pour protéger les joueurs d'éventuels abus et pour préserver l'intégrité du tournoi. Les violations des règles du jeu requièrent souvent des pénalités, sans quoi les règles seraient impossibles à faire respecter. Les tournois en REL convivial sont régis par le document Judging at Regular REL.

STRUCTURE DE CE DOCUMENT

Ce document est divisé en deux grandes parties : les définitions générales et la philosophie (section 1) et les infractions (section 2-4). Les infractions sont classées dans des catégories génériques (Game Play Errors (erreur relative au jeu), Tournament Errors (erreur relative au tournoi) et Unsporting Conduct (conduite antisportive)) dans lesquels les infractions spécifiques sont décrites une à une.

Pour trouver de plus amples définitions des termes utilisés dans ce document, veuillez consulter le document **Magic** Tournament Rules. La dernière version des Magic Tournament Rules peut être trouvée à l'adresse <http://wpm.wizards.com/en/document/magic-gathering-tournament-rules> pour la version anglaise, et sur <http://www.dcirules.org> pour la traduction française. La version anglaise est la seule version officielle et doit être utilisée en cas de désaccord.

Ce document existe en plusieurs langues. Si une différence devait exister entre la version anglaise et une version non anglaise de ce document, les joueurs de tournoi doivent suivre les indications données dans la version anglaise pour régler tout problème d'interprétation de ce guide.

Ce document est régulièrement mis à jour. Pour en obtenir la version la plus récente, veuillez vous rendre sur <http://wpm.wizards.com/en/document/magic-infraction-procedure-guide> pour la version anglaise, et sur <http://www.dcirules.org> pour la traduction française. La version anglaise est la seule version officielle et doit être utilisée en cas de désaccord.

Introduction	1
Structure de ce document	1
1. Philosophie générale	3
1.1. Définition des pénalités	3
1.2. Appliquer une pénalité	4
1.3. Mélanger une bibliothèque	5
1.4. Revenir en arrière	5
1.5. Ensembles (Sets)	6
2. Game Play Errors (erreurs relatives au jeu)	7
2.1. Game Play Error — Missed Trigger (capacité déclenchée manquée)	7
2.2. Game Play Error — Looking at Extra Cards (observation de cartes supplémentaires)	9
2.3. Game Play Error — Hidden Card Error (erreur liée à une carte cachée)	10
2.4. Game Play Error — Mulligan Procedure Error (erreur lors de la procédure de mulligan)	11
2.5. Game Play Error — Game Rule Violation (violation d'une règle du jeu)	12
2.6. Game Play Error — Failure to Maintain Game State (échec à conserver un état de la partie légal)	13
3. Tournament Errors (erreurs relatives au tournoi)	14
3.1. Tournament Error — Tardiness (retard)	14
3.2. Tournament Error — Outside Assistance (assistance extérieure)	15
3.3. Tournament Error — Slow Play (rythme de jeu trop lent)	15
3.4. Tournament Error — Decklist Problem (problème de liste de deck)	16
3.5. Tournament Error — Deck Problem (problème de deck)	17
3.6. Tournament Error — Limited Procedure Violation (violation des procédures en format limité)	18
3.7. Tournament Error — Communication Policy Violation (violation des règles de communication)	19
3.8. Tournament Error — Marked Cards (cartes marquées)	19
3.9. Tournament Error — Insufficient Shuffling (mélange insuffisant)	20
4. Unsporting Conduct (conduite antisportive)	22
4.1. Unsporting Conduct — Minor (mineure)	22
4.2. Unsporting Conduct — Major (majeure)	22
4.3. Unsporting Conduct — Improperly Determining a Winner (détermination inappropriée d'un vainqueur)	23
4.4. Unsporting Conduct — Bribery and Wagering (corruption et paris)	24
4.5. Unsporting Conduct — Aggressive Behavior (comportement agressif)	24
4.6. Unsporting Conduct — Theft of Tournament Material (vol de matériel de tournoi)	25
4.7. Unsporting Conduct — Stalling (abus de la limite de temps)	25
4.8. Unsporting Conduct — Cheating (triche)	26
Annexe A — Référence rapide des pénalités	27
Annexe B — Changements par rapport aux versions précédentes	28

1. PHILOSOPHIE GÉNÉRALE

Les arbitres se doivent d'être neutres et de faire respecter les règles et les règlements. Un arbitre ne devrait pas intervenir dans une partie à moins qu'il ne pense que les règles viennent d'être enfreintes, qu'un joueur avec une question ou un souci ne demande son assistance, ou qu'il souhaite empêcher une situation de se dégrader. Les arbitres n'empêchent pas les erreurs de jeu de se produire mais gèrent celles qui ont été commises, pénalisent ceux qui enfreignent les règles ou les règlements et encouragent le fair-play et la sportivité en donnant l'exemple et en se montrant diplomates. Un arbitre peut toutefois intervenir pour prévenir ou corriger des erreurs en dehors des parties. La connaissance des antécédents ou des compétences d'un joueur ne peut en aucun cas modifier la manière de traiter une infraction, mais elle peut être prise en considération pendant une enquête.

Le but d'une pénalité est d'apprendre au joueur à ne pas refaire la même erreur plus tard. Pour ce faire, il faut à la fois expliquer comment les règles ou les règlements ont été enfreints et infliger une pénalité pour appuyer la leçon. Les pénalités servent également d'exemple pour les autres joueurs du tournoi, afin de les dissuader de faire des erreurs. Elles peuvent aussi servir à suivre l'évolution de l'attitude d'un joueur sur une période de temps.

Si une infraction mineure est gérée rapidement par les joueurs d'une façon qui les satisfait, l'arbitre ne doit pas intervenir. Si les joueurs jouent d'une manière qui leur paraît claire à tous les deux, mais qui pourrait sembler confuse pour un observateur extérieur, les arbitres sont invités à demander aux joueurs de jouer de manière plus claire, sans pour autant infliger de pénalités. Dans ces situations, l'arbitre doit s'assurer que la partie se poursuit normalement. Des infractions plus importantes se gèrent en identifiant tout d'abord quelle infraction s'applique, puis en suivant les instructions correspondantes.

Seul le Head-Judge a le droit d'infliger des pénalités différentes de celles décrites dans ce Guide. Le Head-Judge ne doit pas dériver des procédures indiquées dans ce Guide, à moins que des circonstances exceptionnelles n'aient fortement contribué à créer le problème ou qu'aucune philosophie définie n'existe pour gérer la situation rencontrée. Ces situations sont rares : une table s'effondre, un booster contient des cartes d'une autre extension, etc. Le niveau d'application des règles (REL), l'avancée du tournoi, l'âge ou le niveau d'expérience du joueur, la volonté d'éduquer le joueur, le niveau de certification de l'arbitre ne sont **en aucun cas** des circonstances exceptionnelles. Si un arbitre pense qu'il serait approprié de dévier de ce Guide, il doit en référer au Head-Judge.

Les arbitres sont des êtres humains et font des erreurs. Lorsqu'un arbitre fait une erreur, il doit la reconnaître, s'en excuser auprès des joueurs, et la corriger s'il n'est pas trop tard. Si un officiel du tournoi donne à un joueur une information erronée qui le fait commettre une infraction, le Head-judge est autorisé à diminuer la pénalité. Par exemple, un joueur demande à un arbitre si une carte est légale dans un format et se voit répondre que oui. Lorsqu'on découvre que le deck de ce joueur est illégal à cause de cette carte, le Head-Judge applique la procédure normale pour corriger la liste de deck, mais peut diminuer la pénalité à Warning du fait de l'erreur directe de l'arbitre. Si un joueur prend une décision qui est manifestement due à une information erronée donnée par un arbitre pendant la partie, le Head-Judge peut envisager un retour en arrière jusqu'au moment de cette décision, même si elle ne constituait pas une infraction.

1.1. DÉFINITION DES PÉNALITÉS

Warning (Avertissement)

Les Warnings sont utilisés dans des situations de jeu incorrectes où peu de temps est nécessaire pour compléter la procédure corrective. Le but d'un Warning est d'indiquer aux joueurs et aux arbitres concernés qu'un problème est survenu ainsi que d'en conserver une trace. Du temps supplémentaire doit être accordé aux joueurs si le ruling a nécessité plus d'une minute pour être rendu.

Game Loss (Perte d'une partie)

Un Game Loss met immédiatement fin à la partie en cours. Le joueur qui a commis l'infraction est considéré comme ayant perdu cette partie en ce qui concerne la saisie des résultats. Le joueur qui reçoit un Game Loss choisit de jouer le premier ou de piocher le premier lors de la partie suivante de ce match, s'il y en a une. Si un Game Loss est infligé avant que le match ne commence, aucun joueur ne peut utiliser sa réserve lors de la première partie de ce match.

Un Game Loss s'applique immédiatement si la partie est toujours en cours, ou à la partie suivante du joueur fautif sinon. Si les deux joueurs reçoivent simultanément un Game Loss, ils sont enregistrés normalement mais ne comptent pas dans le score du match.

Match Loss (Perte d'un match)

Un Match Loss est une pénalité sévère appliquée en général lorsque l'intégrité du match lui-même a été compromise.

Les Match Loss doivent être appliqués au match pendant lequel l'infraction a été commise à moins que le match de l'auteur de l'infraction ne soit déjà terminé, auquel cas le Match Loss est appliqué au match suivant de ce joueur.

Disqualification

Une Disqualification est infligée pour sanctionner des actes mettant en péril l'intégrité de l'ensemble du tournoi ou en cas de conduite antisportive importante.

La personne disqualifiée n'a pas besoin d'être un joueur du tournoi. Elle peut être un spectateur ou un passant. Dans ce cas, cette personne doit être ajoutée au tournoi dans le Wizards Event Reporter (« WER ») pour être disqualifiée et signalée à la DCI.

Une Disqualification peut être infligée sans preuve de l'infraction, à partir du moment où le Head-Judge détermine qu'il existe suffisamment d'éléments indiquant que l'intégrité du tournoi peut avoir été mise en péril. Il est recommandé que le rapport du Head-Judge en fasse mention.

Lorsque cette pénalité est appliquée, le joueur perd son match en cours et quitte le tournoi. Si un joueur a déjà reçu des lots au moment où il est disqualifié, il a le droit de les conserver mais ne recevra aucun autre prix auquel il pourrait prétendre. Un joueur disqualifié d'un tournoi ne reçoit pas de points Planeswalker ou de points Professionnel pour ce tournoi.

Lorsqu'un joueur est disqualifié d'un tournoi, il est retiré du tournoi et n'apparaît plus dans le classement. Cela signifie que tous les joueurs du tournoi gagnent une place dans les classements et gagnent les lots afférents à leur nouvelle place. Si la Disqualification survient après qu'un « cut » a été fait, aucun joueur ne prend la place du joueur disqualifié, même s'ils montent d'un cran dans les classements. Par exemple, si un joueur est disqualifié lors des quarts de finale d'un **Magic** Tabletop Mythic Qualifier, la personne initialement 9^{ème} n'est pas qualifiée pour le top 8 en élimination directe mais devient 8^{ème} au classement.

Vous trouverez davantage d'information sur la procédure de Disqualification ici : <http://blogs.magicjudges.org/o/disqualification-process/>.

1.2. APPLIQUER UNE PÉNALITÉ

Les pénalités doivent être incluse dans le rapport de tournoi de manière à être conservée dans la Base des Pénalités de la DCI. De plus, toute pénalité égale ou supérieure à Game Loss doit être soumise au Head-Judge. Il est recommandé que seul le Head-Judge inflige des pénalités de cette importance, à l'exception de celles pour Tardiness (3.1) et pour Decklist Problems (3.4).

On peut recevoir une pénalité sans être inscrit au tournoi. Bien que ce Guide parle surtout des pénalités attribuées aux joueurs, les autres personnes présentes dans la salle – par exemple les spectateurs, les membres du staff ou les arbitres – peuvent être inscrites au tournoi (et en être retirées) afin de recevoir une pénalité. Les pénalités sont infligées (et enregistrées) même si un joueur quitte le tournoi avant qu'elles ne puissent prendre effet.

À tout moment où une pénalité est infligée, l'arbitre doit expliquer l'infraction commise, la procédure de correction de la situation, et la pénalité à tous les joueurs concernés. Si le Head-Judge choisit de dévier de l'Infraction Procedure Guide, il doit indiquer quelle est la pénalité standard et la raison pour laquelle il choisit d'en dévier.

Certaines infractions contiennent des procédures supplémentaires visant à réparer l'erreur en plus de la pénalité

initiale. Ces procédures sont mises en place pour protéger les officiels contre toute accusation de parti pris, partialité ou favoritisme. Si un arbitre rend un ruling correspondant à ce qui est décrit dans ce document, alors les plaintes des joueurs concernant les décisions qu'ils jugent injustes ne visent plus l'arbitre mais le document. Choisir de s'écarter de ce document peut mener à être accusé de partialité par les joueurs incriminés ou ceux qui auraient entendu parler de la décision rendue. Ces procédures ne tiennent, ni ne doivent tenir compte de la partie en cours, de la situation dans laquelle elle est, ou de qui pourrait tirer avantage de la procédure mise en place pour corriger la situation. S'il est tentant de « corriger » la situation de jeu, le fait qu'il soit très facile de rater un léger détail ou de faire preuve de favoritisme, même involontaire, envers un joueur en font une mauvaise idée.

Si une même erreur est la cause de plusieurs infractions, traitez-les comme une unique infraction, avec la pénalité la plus sévère.

1.3. MÉLANGER UNE BIBLIOTHÈQUE

La procédure supplémentaire de certaines infractions mentionne de mélanger la partie aléatoire de la bibliothèque. En premier lieu cela requiert de déterminer s'il existe des parties non aléatoires de la bibliothèque, telles que des cartes qui ont été manipulées et placées au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque, et de les séparer. Consultez les deux joueurs pour vérifier tout cela, et scrutez le cimetière, l'exil et le champ de bataille à la recherche de cartes de manipulation de la bibliothèque, telles que Remue-méninges (Brainstorm) ou des cartes avec la mécanique « regard » (screy). Une fois la bibliothèque mélangée, les cartes manipulées sont remises aux bons endroits.

Les mélanges effectués par un arbitre en tant qu'élément d'une procédure supplémentaire ne sont pas considérés comme des mélanges aux yeux du jeu.

1.4. REVENIR EN ARRIÈRE

Certaines infractions de ce document permettent à l'arbitre d'envisager un retour en arrière. De par la quantité d'information qu'ils peuvent révéler aux joueurs et l'impact que cela peut avoir sur leurs décisions, les retours en arrière sont considérés comme un dernier recours, à n'utiliser que dans les situations où laisser la partie en état est nettement pire. Le résultat d'un bon retour en arrière est une situation dans laquelle les informations révélées ne changent rien et les décisions des joueurs restent les mêmes (à l'exception de l'erreur qui a été corrigée). Cela implique de consigner les retours en arrière à des situations impliquant des arbres de décisions très réduits. Seul le Head-Judge peut autoriser un retour en arrière. Sur un tournoi important, il peut choisir de déléguer cette responsabilité aux chefs d'équipes.

Pour effectuer un retour en arrière, chacune des actions effectuées depuis le moment de l'erreur est annulée, en commençant par la dernière et en remontant le cours de la partie. Chaque action doit être annulée ; aucune portion de la séquence ne doit être omise ou réordonnée. Si l'identité d'une carte impliquée dans l'annulation d'une action n'est pas connue de l'un des joueurs (généralement parce qu'elle a été piochée), une carte est choisie au hasard parmi les candidates possibles. Si une action a permis à un joueur d'apprendre l'identité de cartes situées à des positions spécifiques dans la bibliothèque, on les mélange à la partie aléatoire de la bibliothèque à moins qu'elles n'aient été piochées par la suite ; les cartes qui sont remises dans la bibliothèque lors d'un retour en arrière ne doivent pas être mélangées à ce stade si leur identité n'est connue que d'un joueur.

Les retours en arrière impliquant des éléments aléatoires ou inconnus doivent être analysés avec la plus grande prudence, en particulier s'ils vont entraîner ou risquent d'entraîner une situation dans laquelle un joueur va finir avec des cartes différentes de celles qu'il aurait dû avoir après les avoir correctement piochées. Par exemple, remettre des cartes dans la bibliothèque lorsque le joueur concerné a la possibilité de mélanger sa bibliothèque est quelque chose qui ne devrait être fait que dans des situations extrêmes.

Certaines procédures supplémentaires mentionnent qu'un retour en arrière simple peut être effectué. Un retour en arrière simple consiste à revenir en arrière sur la toute dernière action exécutée (ou celle qui est en cours d'exécution). On l'utilise parfois pour rendre plus élégante une autre partie de la procédure de réparation. Un retour en arrière simple ne doit impliquer aucun élément aléatoire.

1.5. ENSEMBLES (SETS)

Certaines infractions dans ce document mentionnent un « ensemble » de cartes. Un ensemble est un groupe distinct de cartes, défini par une règle de jeu ou un effet. Cela peut correspondre à une zone spécifique, ou peut représenter seulement une partie de la zone. Un ensemble peut être constitué d'une seule carte.

Les cartes sont considérées comme appartenant à un ensemble, jusqu'à ce qu'elles rejoignent un nouvel ensemble. Il n'y a pas d'entre-deux.

2. GAME PLAY ERRORS (erreurs relatives au jeu)

Les Game Play Errors sont dues à des actions de jeu incorrectes ou inexactes qui engendrent une violation des Magic Comprehensive Rules (règles complètes de Magic). Beaucoup d'infractions rentrent dans cette catégorie et il serait impossible d'en tenir une liste exhaustive. Les sections ci-dessous ont pour but de donner aux arbitres des instructions générales permettant de résoudre les Game Play Errors.

On part du principe que la plupart des Game Play Errors ont été commises de manière non intentionnelle. Si l'arbitre estime que l'erreur a été commise intentionnellement, il doit se demander tout d'abord si une infraction Unsporting Conduct — Cheating a eu lieu.

À l'exception de l'infraction d'échec à conserver un état de la partie légal (Failure to maintain Game state), dont la pénalité n'est jamais augmentée, la troisième pénalité pour Game Play Error dans une même catégorie et toutes les pénalités suivantes sont augmentées en Game Loss. Pour les tournois se déroulant sur plusieurs jours, le décompte des pénalités pour ces infractions est remis à zéro à la fin de chaque jour.

2.1. Game Play Error — Missed Trigger (capacité déclenchée manquée)

Définition

Pénalité
Aucune

Une capacité déclenchée se déclenche mais le joueur la contrôlant n'indique pas avoir conscience de son existence avant la première fois qu'elle aurait un impact visible sur la partie.

Le moment avant lequel un joueur doit démontrer qu'il a conscience de l'existence de cette capacité dépend de l'impact que la capacité déclenchée devrait avoir sur la partie :

- **Une capacité déclenchée qui demande à son contrôleur de choisir des cibles (autres que “l'adversaire ciblé”), des modes ou tout autre choix fait lorsque la capacité est mise sur la pile** : le contrôleur doit annoncer ses choix avant la prochaine fois qu'il passe la priorité.
- **Une capacité déclenchée qui provoque un changement dans l'état visible de la partie (y compris les totaux de points de vie) ou requiert un choix à la résolution** : le contrôleur doit effectuer l'action physique appropriée ou notifier spécifiquement la capacité déclenchée avant d'effectuer toute action de jeu (tel que lancer un rituel ou effectuer explicitement une action lors de la prochaine étape ou phase) qui ne peut être effectuée qu'après que la capacité déclenchée s'est résolue. Notez que passer la priorité, lancer un éphémère ou activer une capacité ne signifie pas que la capacité déclenchée a été manquée puisqu'elle pourrait toujours être sur la pile.
- **Une capacité déclenchée qui change les règles de la partie** : le contrôleur doit notifier la capacité déclenchée ou arrêter un adversaire qui essaie d'effectuer une action devenue illégale.
- **Une capacité déclenchée affectant l'état de la partie d'une manière non-visible** : le contrôleur doit faire connaître le changement au plus tard la première fois que le changement a un effet visible sur l'état de la partie.

Si l'une des obligations ci-dessus a été remplie, des problèmes supplémentaires sont traités comme étant des Game Play Error — Game Rule Violation.

Les capacités déclenchées qui ne font que créer des capacités déclenchées retardées se résolvent automatiquement sans nécessiter d'indication. Le joueur doit indiquer avoir conscience de la capacité déclenchée retardée résultante au moment approprié. Les capacités déclenchées qui ne font que créer une ou plusieurs copies d'un sort ou d'une capacité (comme le déluge ou le cryptage) se résolvent automatiquement, mais la conscience des objets ainsi créés doit être démontrée en suivant les mêmes exigences décrites ci-dessus (même si ces objets peuvent ne pas être des capacités déclenchées).

Lorsqu'une capacité contient une actions suivie de “si vous [faites cette action]”, on considère qu'annoncer l'action suffit à démontrer que le joueur a conscience de la capacité déclenchée. C'est par exemple le cas pour le surmenage

et les capacités similaires.

Si une capacité déclenchée ne devrait avoir aucun impact sur la partie, ne pas démontrer avoir connaissance de cette capacité n'est pas une infraction. Par exemple, si l'effet d'une capacité indique à son contrôleur de sacrifier une créature, un joueur ne contrôlant aucune créature n'est pas obligé de démontrer avoir conscience de cette capacité. De même, si un joueur démontre avoir conscience d'une capacité déclenchée facultative qui n'a aucun effet visible, on considère qu'il a effectué le choix affirmatif à moins que l'adversaire n'ait une réponse.

Un arbitre ne doit pas intervenir lorsqu'une capacité déclenchée est manquée à moins qu'il ne pense infliger un Warning ou qu'il a des raisons de suspecter que le contrôleur est en train de manquer volontairement ses capacités déclenchées.

Un joueur contrôlant un autre joueur est responsable des capacités déclenchées de ce dernier en plus de ses propres capacités déclenchées.

Exemples

- A. Un Chevalier de l'infamie (une créature 2/1 avec l'exaltation) attaque seul. Son contrôleur dit « Tu prends deux ».
- B. Un joueur oublie de retirer le dernier marqueur « temps » d'un sort en suspension puis pioche une carte pendant son étape de pioche.
- C. Un joueur lance un Vandale maniaque, puis oublie sa capacité déclenchée en ne lui choisissant pas une cible. Il s'en rend compte seulement après avoir lancé un autre sort.
- D. Un joueur oublie d'exiler le jeton ange créé par son Geist de Saint Traft à la fin du combat. Il se rend compte de l'erreur pendant la déclaration des bloqueurs du tour suivant.

Philosophie

Les capacités déclenchées sont fréquentes et invisibles, donc les joueurs ne doivent pas être sanctionnés sévèrement quand ils en manquent une. Les joueurs doivent se rappeler leurs propres capacités déclenchées : les ignorer intentionnellement peut être considéré comme Unsporting Conduct — Cheating (sauf lorsque la capacité n'aurait aucun impact sur la partie, comme expliqué ci-dessus). Même si un adversaire est impliqué dans l'annonce ou la résolution d'une capacité, son contrôleur a toujours la responsabilité de s'assurer que les adversaires font les choix appropriés et effectuent les actions appropriées. Les adversaires ne sont pas tenus de signaler les capacités déclenchées qu'ils ne contrôlent pas, bien qu'ils puissent le faire s'ils le souhaitent.

On part du principe que les capacités déclenchées n'ont pas été manquées sauf indication du contraire, et que l'impact sur l'état de la partie peut ne pas être immédiatement visible. Le bénéfice pour l'adversaire est de ne pas être obligé de signaler les capacités déclenchées, mais cela ne signifie pas qu'il peut forcer une capacité déclenchée à être manquée. Si l'adversaire a besoin d'informations détaillées concernant le timing d'une capacité déclenchée ou a besoin de détails concernant un objet de la partie qui pourrait être affecté par une capacité déclenchée résolue, ce joueur peut avoir besoin de signaler l'existence de cette capacité avant que son contrôleur ne le fasse. Si un joueur effectue une action de jeu qui peut être légale ou non en fonction de si une capacité déclenchée d'un adversaire, qui n'a pas été communiquée, a été manquée ou non alors ce joueur n'a commis aucune infraction ; soit son action réussit, et cela confirme que la capacité déclenchée a été manquée, soit on revient en arrière sur cette action.

Les joueurs ne peuvent pas faire qu'une capacité déclenchée contrôlée par un adversaire soit manquée en effectuant des actions de jeu ou en faisant avancer prématurément la partie d'une autre façon. Pendant le tour d'un adversaire, si le contrôleur d'une capacité déclenchée manifeste qu'il est conscient de cette capacité avant qu'il ne prenne un rôle actif (tel qu'effectuer une action ou passer explicitement la priorité), la capacité n'est pas manquée. Les règles concernant le jeu dans le désordre (Out-of-Order Sequencing, MTR section 4.3) peuvent également s'appliquer, en particulier parce qu'elles font référence à des séries d'actions ou à des résolutions d'objets sur la pile effectuées dans un ordre incorrect.

Procédure supplémentaire

S'il s'agit d'une capacité d'entrée sur le champ de bataille d'une Aura qui n'affecte que le permanent enchanté et, et qui l'affecte de manière visible, résolvez immédiatement cette capacité.

S'il s'agit d'une capacité déclenchée retardée qui met fin à un changement de zone (y compris la création d'un jeton) causé par le sort ou la capacité à l'origine de cette capacité déclenchée, l'adversaire choisit si l'on résout cette capacité la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité, ou au début de la prochaine phase, lorsqu'un joueur devrait recevoir la priorité.

Pour toutes les autres capacités déclenchées, si la capacité a été manquée avant la même phase que celle en cours durant le tour précédent, demandez aux joueurs de continuer à jouer. Si la capacité déclenchée crée un effet dont la durée a déjà expiré, demandez aux joueurs de continuer à jouer.

Si la capacité déclenchée n'est pas couverte par les paragraphes précédents, l'adversaire choisit si la capacité déclenchée est ajoutée à la pile. Dans ce cas, elle est insérée à l'endroit approprié dans la pile si c'est possible, ou au dessous de la pile. Aucun joueur ne peut faire de choix impliquant des objets qui n'auraient pas été des choix légaux quand la capacité aurait dû se déclencher. Par exemple, si la capacité demande au joueur de sacrifier une créature, ce joueur ne peut pas sacrifier une créature qui n'était pas sur le champ de bataille quand la capacité aurait dû se déclencher.

Augmentation : si la capacité déclenchée est généralement considérée comme désavantageuse pour le joueur qui la contrôle, et que ce joueur est le propriétaire de la carte à l'origine de l'existence de cette capacité, la pénalité est un Warning. L'état actuel de la partie ne rentre pas en compte dans ces considérations, mais les effets symétriques (comme celui de Mine rugissante) peuvent être considérés désavantageux ou non suivant qui est affecté.

2.2. Game Play Error — Looking at Extra Cards (observation de cartes supplémentaires)

Définition

Pénalité
Warning

Un joueur réalise une action qui pourrait lui permettre de voir la face de cartes dans un deck alors qu'il n'en a pas le droit

Cette pénalité n'est à appliquer qu'une seule fois quel que soit le nombre de cartes vues au cours de la même action ou séquence d'actions.

Exemples

- A. Un joueur révèle accidentellement (en laissant tomber ou en retournant) une carte en mélangeant la bibliothèque de son adversaire.
- B. Un joueur soulève une carte supplémentaire en piochant une carte depuis sa bibliothèque.

Philosophie

Il est facile pour un joueur de regarder accidentellement des cartes supplémentaires. Cette infraction concerne les situations où une erreur de dextérité ou sur les règles a conduit un joueur à voir des cartes d'une bibliothèque qu'il n'aurait pas dû voir. Les cartes sont considérées comme appartenant à la bibliothèque, jusqu'à ce qu'elles touchent des cartes d'un autre ensemble. Une fois que ces cartes ont rejoint un autre ensemble, l'infraction est traitée comme une erreur liée à une carte cachée (Hidden Card Error) ou une violation des règles du jeu (Game Rule Violation).

Les joueurs ne doivent pas se servir de cette pénalité pour obtenir des « mélanges gratuits » ou pour remélanger dans le jeu des cartes qu'ils ne souhaitent pas piocher. Ce serait un cas de triche (Unsporting Conduct — Cheating). Les joueurs ne doivent pas non plus être autorisés à utiliser cette pénalité comme un moyen d'abuser de la limite de

temps. L'ordre des cartes dans la bibliothèque est déjà aléatoire, donc mélanger les cartes révélées ne devrait pas demander beaucoup d'effort.

Procédure supplémentaire

Mélangez les cartes qui n'étaient pas connues auparavant dans la portion aléatoire de la bibliothèque, puis remettez aux bons endroits les cartes connues.

2.3. Game Play Error — Hidden Card Error (erreur liée à une carte cachée)

Définition

Pénalité
Warning

Un joueur commet une erreur de jeu qui ne peut pas être réparée uniquement avec les informations disponibles publiquement et il la commet sans la permission de son adversaire. Cette infraction ne s'applique que lorsqu'une carte, dont l'identité n'est connue que d'un seul joueur, se trouve dans un ensemble de cartes cachées à la fois avant et après l'erreur.

Si une carte est vue, mais qu'elle n'a pas été ajoutée à un nouvel ensemble, l'infraction est Game Play Error — Looking at Extra Cards.

Exemples

- A. Un joueur pioche quatre cartes après avoir lancé Ancestral Recall.
- B. Un joueur applique le regard à deux cartes alors qu'il aurait dû n'en regarder qu'une seule.
- C. Un joueur résout la capacité déclenchée d'Obscur confident mais il oublie de révéler la carte avant de la mettre dans sa main.
- D. Un joueur a plus de cartes en main qu'il ne le devrait.
- E. Un joueur lance Anticipation et prend les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque.
- F. Le joueur qui commence la partie pioche une carte pendant son premier tour.

Philosophie

Bien que l'état de la partie ne puisse pas être remis dans l'état « correct », cette erreur peut être compensée en donnant à l'adversaire suffisamment de connaissances ainsi que la capacité de corriger l'erreur de telle sorte qu'elle présente moins de risques de conférer un avantage à son auteur.

Si des cartes sont placées dans une zone publique, alors leur ordre est connu et l'infraction peut être traitée comme une violation des règles du jeu (Game Rule Violation). On ne peut pas déterminer l'ordre de cartes dont le recto n'est visible que d'un seul joueur à moins que la carte se trouve dans une position identifiable de manière unique (par exemple sur le dessus de la bibliothèque ou si elle est la seule carte en main).

Faites bien attention à ne pas appliquer cette infraction dans des situations où une erreur qui peut être corrigée publiquement conduit à une situation qui ne peut pas être corrigée, comme lancer Remue-ménages avec du mana vert. Dans ces situations-là, l'infraction est celle qui correspond à l'erreur d'origine.

Afin de déterminer l'ensemble de cartes auquel la procédure supplémentaire s'applique, on peut tenir compte des informations sur les cartes dont l'adversaire avait eu connaissance, telles que des cartes révélées auparavant pendant qu'elles étaient sur le dessus de la bibliothèque (Coursière de Kruphix) ou en regardant la main (Saisie des pensées).

Appliquez toujours la procédure supplémentaire pour réparer l'erreur au plus petit ensemble possible. Il se peut que cela implique d'appliquer la procédure seulement à une partie d'un ensemble défini par une instruction. Par exemple, si un joueur résout Compagnie rassemblée, qu'il prend trois cartes dans une main puis quatre cartes dans l'autre, le dernier ensemble pioché de quatre cartes doit être utilisé pour réparer l'erreur, et non l'ensemble entier de sept cartes.

Procédure supplémentaire

Dans le cas où, immédiatement après l'infraction, une carte a été déplacée depuis l'ensemble affecté vers une position connue (par exemple en la défaussant, en mettant des cartes sur le dessus de la bibliothèque, ou en jouant un terrain), on peut effectuer un retour en arrière simple jusqu'au moment immédiatement après l'erreur.

Si l'ensemble de cartes qui contenait le problème n'existe plus, n'appliquez aucune procédure supplémentaire.

Si l'erreur a mis prématurément des cartes dans un ensemble alors que d'autres opérations impliquant des cartes dans cet ensemble auraient dû être effectuées auparavant, le joueur révèle l'ensemble des cartes qui contient celles en excès et son adversaire y choisit un nombre de cartes inconnues auparavant. Mettez ces cartes de côté jusqu'au moment où elles auraient dû être ajoutées légalement, puis remettez-les dans l'ensemble.

Si l'erreur concerne une ou plusieurs cartes qui auraient dû être révélées, le joueur révèle l'ensemble qui contient ces cartes et son adversaire y choisit le nombre correspondant de cartes inconnues auparavant. Traitez ces cartes comme celles qui ont été révélées, et remettez-les dans l'ensemble d'où elles viennent. Le joueur refait ensuite l'action correspondante. Si recréer l'ensemble d'origine et refaire l'action perturberait trop la partie, laissez les cartes choisies en place.

Si un ensemble affecté par l'erreur contient davantage de cartes qu'il n'est censé en contenir, le joueur révèle l'ensemble des cartes qui contient celles en excès et son adversaire y choisit un nombre de cartes, inconnues auparavant, en nombre suffisant pour réduire l'ensemble à sa taille correcte. Ces cartes excédentaires sont renvoyées au bon emplacement. Si cet emplacement est la bibliothèque, elles doivent être mélangées dans la partie aléatoire, à moins qu'elles n'aient été connues de leur propriétaire avant l'erreur. Dans ce cas, le nombre correspondant aux cartes excédentaires sont remises à leur place. Par exemple, si un joueur jouant Sphinx de l'île de Jwar (Sphinx of Jwar Isle) pioche illégalement une carte, cette carte doit être remise au-dessus de sa bibliothèque.

Augmentation : si on découvre pendant la partie qu'une carte face cachée, lancée grâce à une capacité de mue, ne possède aucune capacité de mue, la pénalité est un Game Loss. Si le joueur a en main une ou plusieurs cartes avec une capacité de mue, qu'il n'a ajouté aucune carte dont l'identité n'est pas connue à sa main depuis qu'il a lancé la carte de façon illégale et qu'il a découvert l'erreur lui-même, cette augmentation ne s'applique pas et la carte face cachée est intervertie avec une carte en main qui possède la mue.

2.4. Game Play Error — Mulligan Procedure Error (erreur lors de la procédure de mulligan)

Définition

Pénalité
Warning

Un joueur commet une erreur concernant la procédure de mulligan. Cette infraction ne s'applique pas aux erreurs commises après avoir terminé les procédures de préparation de la partie. Appliquer le « regard » à plus d'une carte après avoir effectué un mulligan est traité comme une Hidden Card Error.

Une erreur triviale de procédure qui ne procure aucun avantage, telle que déclarer trop tôt son intention d'effectuer un mulligan, n'est pas une infraction.

Exemples

- A. Un joueur pioche huit cartes au début de la partie (au lieu de sept).
- B. Un joueur pioche sept cartes au début de la partie (au lieu de six) après avoir effectué un mulligan.
- C. Un joueur annonce qu'il garde sa main, applique le regard, puis effectue un nouveau mulligan.
- D. Un joueur choisit de ne pas effectuer de mulligan, puis il effectue un mulligan après avoir constaté que son adversaire choisit d'effectuer un mulligan.

Philosophie

Pour les erreurs commises avant le début de la partie, il existe une option moins perturbante — le mulligan forcé — qui n'est disponible à aucun autre moment de la partie. Cependant il ne faut pas inciter les joueurs à dissimuler l'infraction jusqu'à la fin des procédures de mulligan afin de la « découvrir » quand elle est devenue une Hidden Card Error s'ils pensent que c'est à leur avantage. Afin d'encourager le joueur en infraction à signaler son erreur dès qu'il la remarque, on lui donne le choix de la procédure supplémentaire avant que la partie commence.

Si un joueur regarde la carte du dessus de sa bibliothèque après avoir effectué un mulligan, on considère qu'il a choisi de garder sa main à moins qu'il n'ait été très clair sur son intention d'effectuer un nouveau mulligan, soit verbalement avant de regarder soit en prenant plusieurs cartes du dessus de sa bibliothèque.

Procédure supplémentaire

Si le joueur a trop de cartes en main, il peut choisir de révéler sa main et son adversaire y choisit une carte qui sera mélangée dans la bibliothèque. Si plus d'une carte excédentaire a été piochée (par exemple, piocher huit cartes lors d'un mulligan à six), son adversaire continue de retirer des cartes jusqu'à ce qu'il ait atteint le nombre correct.

Si aucune carte n'est retirée de la main de cette manière (soit à cause d'une erreur qui n'a pas conduit à avoir trop de cartes, soit parce que le joueur choisit de ne pas révéler sa main), le joueur effectue un mulligan supplémentaire.

Les joueurs peuvent continuer à effectuer des mulligans après que cette procédure est terminée.

2.5. Game Play Error — Game Rule Violation (violation d'une règle du jeu)

Définition

Pénalité
Warning

Cette infraction couvre la majorité des situations de jeu dans lesquelles un joueur fait une erreur ou ne suit pas la procédure de jeu correctement. Elle est utilisée pour gérer les violations des Comprehensive Rules (règles complètes de Magic) non couvertes par les autres Game Play Errors.

Exemples

- A. Un joueur lance Colère de Dieu pour 3W (au lieu de 2WW).
- B. Un joueur n'attaque pas avec une créature qui doit attaquer à chaque tour.
- C. Un joueur ne met pas une créature avec des blessures mortelles dans le cimetière et l'erreur n'est remarquée que plusieurs tours après.
- D. Révocateur phyrexien est sur le champ de bataille, mais son contrôleur a oublié de nommer une carte à son arrivée en jeu.
- E. Un joueur lance Remue-méninges et oublie de mettre deux cartes sur le dessus de sa bibliothèque.

Philosophie

Les violations des règles du jeu sont généralement le fait d'un seul joueur, elles se passent en général dans une zone publique, et l'état de la partie est de la responsabilité des deux joueurs. Il est tentant d'essayer de « réparer » ces erreurs mais il est important de les traiter de manière cohérente, quel que soit leur impact sur la partie.

Procédure supplémentaire

Vérifiez tout d'abord si un retour en arrière simple est possible (cf section 1.4).

Si un retour en arrière simple n'est pas suffisant et que l'erreur est entièrement contenue dans une ou plusieurs des

catégories suivantes, appliquez la ou les corrections partielles appropriées :

- Si un joueur a oublié de dégager un plusieurs permanents au début de son tour, et qu'il s'agit du tour en cours, dégagez ces objets.
- Si un joueur a fait un choix illégal (y compris oublier de faire un choix requis) pour une capacité statique produisant un effet continu, pour un permanent qui se trouve encore sur le champ de bataille, ce joueur fait un choix légal. On peut envisager un retour en arrière simple pour résoudre les problèmes engendrés par le choix illégal.
- Si un joueur n'a pas pioché, défaussé, ou renvoyé dans sa main des cartes alors qu'il aurait dû le faire, il le fait.
- Si un objet se trouve dans une mauvaise zone – soit parce qu'un changement de zone obligatoire a été manqué, soit parce qu'il a été mis dans la mauvaise zone lors d'un changement de zone –, que l'objet en cause est connu de tous les joueurs, et qu'il peut être déplacé en ne perturbant que peu l'état de la partie, mettez l'objet dans la zone adéquate.
- Si l'ordre d'assignation des blessures n'a pas été déclaré, le joueur approprié en déclare l'ordre.

Pour chacune de ces corrections, un retour en arrière simple peut être effectué avant la correction, si cela rend la correction plus naturelle. Lors d'une correction partielle, une capacité ne peut se déclencher que si elle existait au moment de l'erreur.

Sinon, un retour en arrière complet peut être envisagé ou la partie peut être laissée en l'état.

Pour la plupart des Game Play Errors qui n'ont pas été repérées dans un délai pendant lequel on pourrait raisonnablement attendre d'un joueur qu'il les remarque, l'adversaire reçoit une pénalité d'échec à conserver un état de la partie légal (Failure to maintain game state). Si l'arbitre estime que les deux joueurs sont responsables d'une violation des règles du jeu, par exemple à cause de la présence d'effets de remplacement ou parce qu'un joueur a effectué une action demandée par l'instruction d'un autre joueur, les deux joueurs reçoivent Game Play Error — Game Rule Violation. Par exemple, si un joueur lance Chemin vers l'exil sur une créature adverse et que l'adversaire met la créature au cimetière, les deux joueurs ont commis cette infraction.

2.6. Game Play Error — Failure to Maintain Game State (échec à conserver un état de la partie légal)

Définition

Pénalité
Warning

Un joueur a laissé un autre joueur dans la partie commettre une Game Play Error et ne l'a pas signalé immédiatement. Si un arbitre pense qu'un joueur n'a intentionnellement pas signalé l'erreur d'un autre joueur parce qu'elle l'avantage ou parce qu'il espère pouvoir la signaler à un moment plus avantageux stratégiquement, l'arbitre doit envisager l'infraction Unsportsing Conduct — Cheating (conduite antisportive : triche). Ne pas signaler à un adversaire ses capacités déclenchées n'est jamais traité comme Failure to Maintain the Game State ou Cheating.

Exemples

- A. L'adversaire d'un joueur oublie de révéler la carte qu'il a cherchée pour Précepteur matérialiste. Cela n'est remarqué qu'à la fin du tour.
- B. Un joueur n'a pas remarqué que son adversaire avait une Cape de tatou attachée à une créature avec la protection contre le vert.

Philosophie

Si l'erreur est découverte avant qu'un joueur ne puisse en tirer avantage, la probabilité que l'état de la partie soit dégradé est nettement réduite. Si l'on permet que l'erreur persiste, une certaine responsabilité repose sur l'adversaire, qui a lui aussi échoué à remarquer l'erreur.

3. TOURNAMENT ERRORS (erreurs relatives au tournoi)

Les Tournament Errors sont des infractions aux Magic Tournament Rules (règles de tournoi de Magic). Si l'arbitre estime que l'erreur a été commise de manière intentionnelle, il doit envisager l'infraction Unsporting Conduct — Cheating (conduite antisportive : triche).

Si un joueur enfreint les règles de tournoi de **Magic** d'une manière qui n'est pas prise en compte par l'une des infractions listées ci-dessous, l'arbitre doit expliquer au joueur quelle est la procédure appropriée mais il ne doit pas attribuer de pénalité. Un mépris persistant ou volontaire de ces règles peut nécessiter de plus amples investigations.

Le deuxième Warning pour Tournament Error dans une même catégorie et tous les Warning suivants sont augmentés en Game Loss. Lors des tournois qui durent plusieurs jours, le décompte des pénalités pour ces infractions est remis à zéro après chaque jour.

3.1. Tournament Error — Tardiness (retard)

Définition

Pénalité
Game Loss

Un joueur n'est pas à sa place au début de la ronde ou il n'a pas effectué les tâches qui lui ont été assignées dans le temps imparti. Si une ronde commence avant la fin annoncée de la précédente (parce que tous les joueurs ont fini tôt), le retard ne s'applique pas jusqu'à l'heure de fin initialement annoncée pour la ronde précédente.

Avant ou pendant un match, un joueur peut demander un délai à un arbitre pour une tâche légitime, comme aller aux toilettes ou trouver des cartes de remplacement pour celles qui lui manquent. S'il la reçoit, ce joueur peut prendre jusqu'à 10 minutes pour effectuer cette tâche avant qu'il soit considéré en retard. Si ce joueur prend plus de 10 minutes, il reçoit un Match Loss. Dans le cas contraire, il ne reçoit aucune pénalité et une extension de temps est octroyée de même durée que le temps qu'il a pris.

Exemples

- A. Un joueur arrive à sa table 5 minutes après le début de la ronde.
- B. Un joueur rend sa liste de deck après la fin du temps alloué par le Head-Judge ou l'organisateur.
- C. Un joueur perd son deck et ne parvient pas à trouver des cartes de remplacement au cours des 10 premières minutes de la ronde.
- D. Un joueur s'assoit à la mauvaise table et joue contre le mauvais adversaire.

Philosophie

Les joueurs ont la responsabilité d'arriver à temps à leur table pour leur match, et de compléter l'enregistrement de leur pool de cartes dans les temps. L'organisateur de tournoi peut annoncer qu'il laisse aux joueurs un certain temps supplémentaire avant que la pénalité ne soit infligée. Autrement, la pénalité est infligée dès que la ronde commence.

Procédure supplémentaire

Les joueurs reçoivent du temps supplémentaire correspondant à la durée du retard.

Augmentation : un joueur qui n'est pas à sa place au bout de 10 minutes reçoit un Match Loss et est retiré du tournoi à moins qu'il ne vienne voir le Head-Judge ou le Scorekeeper avant la fin de la ronde.

3.2. Tournament Error — Outside Assistance (assistance extérieure)

Définition

Pénalité
Match Loss

Un joueur, un spectateur ou tout autre participant au tournoi commet l'un des actes suivants :

- Il recherche des conseils de jeu ou des informations privées de la part d'autres personnes alors qu'il est déjà assis à sa table pour la ronde.
- Il donne des conseils de jeu ou des informations privées à un joueur déjà assis à sa table pour la ronde.
- Pendant une partie, il consulte des notes (autres que des pages Oracle™) prises avant le début officiel de cette ronde.

Tout ceci s'applique à n'importe quelle période de construction et de draft dans un tournoi en limité. De plus, aucune note ne peut être prise au cours d'un draft. Certains formats par équipes ont des règles supplémentaires sur la communication qui peuvent modifier la définition de cette infraction.

Les notes prises en dehors du match en cours peuvent uniquement être consultées entre les parties, et doivent être en possession du joueur depuis le début du match.

Exemples

- A. Pendant une partie, un joueur consulte des notes de jeu qui ont été faites avant le tournoi.
- B. Un spectateur indique la manière dont un joueur devrait jouer alors que ce dernier n'a rien demandé.

Philosophie

Les tournois évaluent les compétences d'un joueur et non sa capacité à suivre des conseils ou des instructions extérieures. Tout conseil d'ordre stratégique, de jeu ou de construction provenant d'une source extérieure relève de l'outside assistance.

Les modifications visuelles sur les cartes, y compris de brefs textes, qui donnent des informations stratégiques mineures ou des indices, sont acceptées et ne sont pas considérées comme des notes. Les cartes ne peuvent cependant pas contenir d'instructions détaillées ou de conseils stratégiques complexes. Le Head-Judge est l'autorité finale pour décider quelles cartes et notes sont acceptables pour le tournoi. Un spectateur qui commet cette infraction peut se voir demander de quitter la salle s'il ne participe pas au tournoi.

Diminution : Si le joueur aurait pu avoir légalement accès à l'information entre deux parties, la pénalité est un Game Loss.

3.3. Tournament Error — Slow Play (rythme de jeu trop lent)

Définition

Pénalité
Warning

Un joueur prend plus de temps qu'il n'est raisonnablement requis pour effectuer des actions de jeu. Si l'arbitre pense qu'un joueur joue intentionnellement lentement afin de tirer avantage de la limite de temps, le joueur commet l'infraction Unsporting Conduct - Stalling (conduite antisportive : abus de la limite de temps).

Un joueur commet également l'infraction Slow Play s'il continue à effectuer une boucle sans être capable d'annoncer un nombre exact d'itérations et l'état du jeu résultant attendu.

Exemples

- A. Un joueur regarde de manière répétée le cimetière de son adversaire alors que l'état de la partie n'a pas

- changé.
- B. Un joueur note l'intégralité du contenu de la bibliothèque de son adversaire en résolvant Hémorragie des pensées.
 - C. Un joueur passe un temps excessif à mélanger son deck entre deux parties.
 - D. Un joueur se lève de sa chaise pour aller voir le classement ou part aux toilettes sans avoir demandé la permission à un arbitre.

Philosophie

Tous les joueurs doivent jouer suffisamment rapidement afin que leurs adversaires ne soient pas désavantagés par la limite de temps. Un joueur peut jouer lentement sans s'en apercevoir. Un commentaire tel que « Il faut prendre une décision maintenant » est souvent le bienvenu et peut se révéler suffisant. Si le joueur continue à jouer lentement, une pénalité est nécessaire.

Procédure supplémentaire

On accorde aux joueurs deux tour additionnels (un tour chacun, dans la plupart des cas) si le match atteint la limite de temps. Si le match dépasse le temps prévu pour la ronde en cours, les joueurs auront deux tours supplémentaires pour finir leur partie. Ces tours supplémentaires sont ajoutés avant que la procédure de fin de ronde ne commence mais après qu'un éventuel temps supplémentaire s'est écoulé.

Aucun tour additionnel ne doit être donné si l'infraction est constatée pendant les tours additionnels, mais le Warning s'applique toujours.

3.4. Tournament Error — Decklist Problem (problème de liste de deck)

Définition

Pénalité
Game Loss

La liste de deck n'est pas légale, ne correspond pas au deck que le joueur avait l'intention de jouer, ou doit être modifiée car la joueur a perdu des cartes pendant le tournoi.

Cette infraction ne couvre pas les erreurs de listage commises par un autre joueur dans un tournoi en Scellé. Ces erreurs doivent être corrigées de la manière que l'arbitre estime appropriée.

- Un joueur dans un tournoi en Legacy a listé Mana Drain (une carte bannie) sur sa liste de deck.
- Une joueuse a listé 56 cartes. Son deck contient 60 cartes, dont 4 Dispersement (Dispel) qui n'apparaissent pas sur sa liste de deck.
- Un joueur a listé "Sarkhan" dans un format où Sarkhan, le languedragon (Sarkhan, the Dragonspeaker) et Sarkhan inaltéré (Sarkhan Unbroken) sont tous deux légaux.
- Une joueuse a perdu des cartes de son deck et n'a pas trouvé de copies de ces cartes pour les remplacer, ce qui l'empêche de jouer un deck correspondant à sa liste de deck.
- Une joueuse a listé Ajani, protecteur valeureux (Ajani, Valiant Protector), alors qu'elle joue Ajani l'inflexible (Ajani Unyielding).

Philosophie

Les listes de decks servent à garantir que les decks ne sont pas modifiés pendant le cours d'un tournoi. Les arbitres et autres officiels de tournoi devraient rappeler aux joueurs l'importance de soumettre une liste de deck légale, et de jouer avec un deck légal. Dans la plupart des cas, un joueur dont la liste de deck doit être modifiée après le début du tournoi reçoit un Game Loss.

Lorsqu'une erreur de liste de deck est découverte en dehors d'un match et de ses procédures (par exemple, lors du comptage d'une liste), la pénalité est appliquée au début du match suivant, à moins que l'arbitre n'ait lieu de penser que le deck lui-même est illégal.

Des noms de cartes ambigus ou peu clairs sur une liste de deck pourraient permettre à un joueur de manipuler le contenu de son deck jusqu'au moment où ils sont découverts. Les noms tronqués de personnages de l'histoire (planeswalkers et autres permanents légendaires) sont acceptables dès lors qu'une seule carte représentant ce personnage est légale dans le format ; dans ce cas, on considère que le nom du personnage fait référence à cette carte, même si d'autres cartes légales commencent par le même nom.

Le Head Judge peut choisir de ne pas infliger cette pénalité s'il estime que ce que le joueur a écrit sur sa liste est évident et non-ambigu, même si ce n'est pas le nom complet et correct de la carte.

Dans un tournoi en limité, le Head Judge peut choisir de ne pas infliger cette pénalité pour un nombre de terrains de base incorrect s'il estime que le nombre correct est évident. Cette décision ne devrait dépendre que de ce qui est écrit sur la liste de deck, et non du contenu du deck ; le fait de devoir consulter le deck pour confirmation est un signe que le nombre correct n'est pas évident.

Procédure supplémentaire

Si la liste de deck contient des cartes illégales, retirez-les.

Modifiez la liste de deck pour qu'elle corresponde au deck que joue effectivement le joueur. Si le deck et/ou la réserve enfreignent un nombre de cartes maximum (le plus souvent, trop de cartes dans la réserve, plus de quatre copies d'une carte, ou la même carte dans deux decks dans un format construit unifié), le joueur choisit quelles cartes retirer pour que sa liste de deck soit légale.

Si le deck contient trop peu de cartes, le joueur ajoute des cartes nommées Plaines, Île, Marais, Montagne, ou Forêt, jusqu'à atteindre le nombre minimal de cartes autorisé. Modifiez la liste de deck de la façon correspondante. Si la liste de deck a dû être modifiée suite à la perte de cartes, elle peut être remise dans sa configuration initiale sans pénalité supplémentaire si le joueur trouve des copies de ses cartes pour remplacer celles qu'il a perdues.

3.5. Tournament Error — Deck Problem (problème de deck)

Définition

Pénalité
Warning

Le contenu du deck ou de la réserve ne correspond pas à la liste de deck, et la liste de deck correspond au deck que le joueur avait l'intention de jouer.

Toutes les cartes conservées avec la réserve qui pourraient raisonnablement être jouées dans le deck sont considérées comme faisant partie de la réserve à l'exception :

- des cartes promotionnelles qui ont été distribuées lors du tournoi.
- des cartes double-face représentées par des cartes check-list dans le deck.
- des cartes double-face utilisées pour représenter la deuxième face de cartes double-face du deck ou de la réserve. Ces cartes doivent avoir des pochettes différentes de celles utilisées pour le deck ou la réserve.

Les cartes qui ont des pochettes différentes et les cartes double-face pour lesquelles des cartes check-list sont utilisées sont ignorées lorsque l'on détermine la légalité du deck (mais pas lorsque l'on détermine celle de la réserve).

Si un joueur est incapable de trouver les cartes de son deck principal (ou d'autres copies de ces cartes), traitez cette situation comme un problème de liste de deck. Si des cartes de la réserve manquent, notez-le, mais n'infligez pas de pénalité.

Exemples

- A. Une joueuse a 59 cartes dans son deck, alors qu'elle en a 60 sur sa liste de deck.
- B. Un joueur a un Pacifisme dans son deck qui provient du deck d'un adversaire précédent.

- c. Dans la première partie d'un match, une joueuse a une Aiguille à sectionner dans son deck, alors qu'elle ne l'a listée que dans sa réserve.

Philosophie

Les joueurs doivent signaler les erreurs de deck immédiatement, et ne pas tirer un avantage potentiel du fait d'avoir des cartes incorrectes dans leur deck.

Les erreurs de deck les plus courantes sont celles où un joueur a oublié de remettre le jeu dans sa configuration d'origine et celles où une carte appartenant à un joueur se trouve dans le deck de son adversaire. Il est difficile de tirer avantage de ces situations sans tricher de manière évidente. Il suffit de leur retirer la carte qu'ils auraient pu utiliser pour compenser ces situations faciles à découvrir. Les copies supplémentaires de cartes jouées dans le deck principal sont plus problématiques, car elles ne sont pas aussi faciles à détecter, et nécessitent donc une pénalité augmentée.

L'existence d'une période où la pénalité est une Game Loss est nécessaire pour décourager les abus intentionnels. Une fois que cette période est passée, l'adversaire admet que le deck est valide. Les arbitres devraient toujours avoir à l'esprit les abus potentiels quand ils enquêtent sur ces situations.

Procédure supplémentaire

Retirez du deck les cartes incorrectes, y compris les cartes de la réserve s'il s'agit de la première partie. Identifiez les cartes manquantes et mélangez-les à la partie aléatoire de la bibliothèque.

Si les cartes manquantes se trouvent avec la réserve et qu'il ne s'agit pas de la première partie, choisissez aléatoirement parmi les cartes du deck principal le nombre de cartes correspondantes et mélangez-les à la partie aléatoire de la bibliothèque. Si l'erreur est découverte avant le début de la partie, demandez au joueur d'effectuer un mulligan. Sinon, ne remplacez pas les cartes incorrectes découvertes dans la main ou d'autres ensembles de cartes (par exemple, un groupe de cartes qui sont en train d'être Regardées ou piochées).

Si les cartes manquantes se trouvaient dans le deck de l'adversaire actuel ou d'un adversaire précédent, attribuez une pénalité aux deux joueurs.

Augmentation : Si l'on découvre que le deck ou la réserve sont incorrects pendant qu'il est présenté à l'adversaire pour qu'il le mélange avant le début de la partie, et que les cartes manquantes ne se trouvent pas dans le deck de l'adversaire, la pénalité est un Game Loss.

Augmentation : Si une carte incorrecte dans la main ou dans le deck devient visible par un adversaire ou qu'elle est découverte par un arbitre pendant un deck-check, la pénalité est un Game Loss. Cette augmentation s'applique également si le joueur appelle l'arbitre alors qu'un effet en pile ou en cours de résolution pourrait rendre la carte visible.

Augmentation : Si un joueur a, par erreur, plus de copies d'une carte du deck principal que ce qui est indiqué dans la liste de deck, et que cela est découvert après le début de la partie, la pénalité est un Game Loss à moins que toutes les copies de la carte soient toujours dans la partie aléatoire de la bibliothèque. Par exemple, si la liste de deck a deux copies de Choc dans le deck principal et deux copies dans la réserve, et que le joueur découvre deux copies dans sa bibliothèque alors qu'un troisième Choc est au cimetière, la pénalité est un Game Loss.

3.6. Tournament Error — Limited Procedure Violation (violation des procédures en format limité)

Définition

Pénalité
Warning

Un joueur commet une erreur technique pendant un draft ou la construction d'un paquet scellé.

Exemples

- A. Un joueur passe le booster à sa gauche plutôt qu'à sa droite.
- B. Un joueur prend plus de temps qu'il n'y a droit pour sélectionner une carte pendant un draft.
- C. Un joueur sélectionne une carte, la pose sur sa pile de cartes draftées, puis la reprend.
- D. Un joueur regarde à gauche ou à droite à des moments inappropriés.

Philosophie

Les erreurs commises pendant un draft sont gênantes et peuvent le devenir encore plus si elles ne sont pas découvertes immédiatement.

Les annonces d'avant-draft ou les règles spécifiques de tournoi du format peuvent spécifier des pénalités supplémentaires en cas de Limited Procedure Violation.

3.7. Tournament Error — Communication Policy Violation (violation des règles de communication)

Définition

Pénalité
Warning

Un joueur enfreint les règles de communication entre joueurs décrites dans la section 4 des **Magic** Tournament Rules et l'arbitre pense que l'adversaire a pris la décision d'agir ou de ne pas agir sur la base de cette information erronée. Cette infraction ne s'applique qu'aux violations de ces règles et pas aux problèmes de communication en général.

Exemple

- A. Un joueur à qui l'on demande combien il a de cartes en main répond « Trois. » Quelques secondes plus tard, l'adversaire lance un sort de défausse et il s'aperçoit qu'il en a quatre.
- B. Une joueuse garde ses Elfes de Llanowar avec ses terrains et son adversaire attaque car il pense qu'elle n'a pas de bloqueurs.
- C. Un joueur lance Chemin vers l'exil et oublie de rappeler à son adversaire qu'il peut aller chercher un terrain de base dans sa bibliothèque.

Philosophie

Il est essentiel de communiquer clairement lorsque l'on joue à **Magic**. Même si beaucoup de ces infractions sont intentionnelles, un joueur peut légitimement faire une erreur d'étourderie qui entraîne un malentendu.

Un joueur peut commettre cette infraction en l'absence de communication verbale. Un état du jeu physiquement confus ne mérite pas forcément une pénalité, mais les arbitres sont encouragés à dire aux joueurs de clarifier la position de leurs cartes avant qu'un problème ne se pose.

Une erreur de raccourci n'est généralement pas une Player Communication Violation, puisque l'interprétation par défaut s'applique dans les situations ambiguës et que l'adversaire peut prendre ses décisions sur la base de ces raccourcis. Toute déviation d'un raccourci de tournoi nécessite d'être signalé explicitement, de façon claire.

Procédure supplémentaire

Un retour en arrière peut être envisagé. Si l'arbitre décide de revenir en arrière, il revient au moment où l'adversaire a agi sur la base de l'information incorrecte, pas celui où l'information incorrecte a été fournie.

3.8. Tournament Error — Marked Cards (cartes marquées)

Définition

Pénalité
Warning

Les cartes ou les pochettes dans le deck d'un joueur ont des incohérences sur elles qui peuvent leur permettre d'être différenciées des autres lorsqu'elles sont dans la bibliothèque. Cela inclus les éraflures, marques d'ongle, décolorations, coins pliés, et les cartes foils visiblement incurvées.

Exemples

- A. Un joueur a quelques pochettes marquées. Les cartes sont une Montagne, un Hiérarche loxodon et une Hélice d'éclairs.
- B. Un joueur a plusieurs cartes foil aisément identifiables au milieu du deck.
- C. Les terrains de base d'un joueur qui joue sans pochettes proviennent d'une extension dont les dos sont significativement plus clairs.

Philosophie

Les cartes et pochettes se retrouvent souvent cornées pendant le déroulement d'un tournoi. Tant que le joueur n'essaie pas d'en tirer un avantage, résoudre le problème est suffisant dans la plupart des cas. Il est nécessaire d'être conscient que quasiment toutes les pochettes peuvent être considérées comme marquées d'une manière ou d'une autre. Les arbitres doivent garder cela à l'esprit lorsqu'ils déterminent si une pénalité doit être infligée. Pour tous les problèmes de cartes marquées, il est très important d'apprendre aux joueurs à mélanger leurs cartes et leurs pochettes avant de mettre leurs cartes sous pochettes.

Cette infraction s'applique seulement aux cartes dans le deck d'un joueur. Il n'est pas illégal d'avoir dans le sideboard des cartes sous pochettes marquées différemment, à moins que ces cartes ne soient mises dans le deck sans intervertir les pochettes. Sauf pendant une enquête, les arbitres sont encouragés à avertir les joueurs à propos des problèmes potentiels liés aux cartes de sideboard marquées.

Procédure supplémentaire

Le joueur doit remplacer les pochettes ou les cartes incriminées par des exemplaires non marqués de la carte ou des pochettes. Si le joueur n'utilise pas de pochettes, il doit en utiliser pour que les marques ne puissent plus se voir. Si c'est une carte qui s'est abîmée au cours du tournoi, le Head-Judge peut choisir de créer une carte de remplacement (proxy) pour le joueur.

Augmentation : Si le joueur n'est pas en mesure de trouver des cartes de remplacement, il peut remplacer ces cartes par n'importe quelle combinaison de cartes nommées Plaine, Île, Marais, Montagne, ou Forêt. Comme la liste de deck change pour correspondre au nouveau contenu du deck, la pénalité est un Game Loss. Cette substitution peut être annulée ultérieurement sans pénalité supplémentaire si des cartes de remplacement sont trouvées pour les cartes marquées.

Augmentation : Si le Head-Judge pense que le propriétaire d'un deck qui remarquerait la répartition des cartes marquées serait capable d'en tirer un avantage substantiel, la pénalité devient un Game Loss.

3.9. Tournament Error — Insufficient Shuffling (mélange insuffisant)

Définition

Pénalité
Warning

Un joueur, de manière non intentionnelle, ne mélange pas suffisamment tout ou partie de son deck avant de le présenter à son adversaire ou ne le présente pas à son adversaire pour que celui-ci le mélange aussi. Un deck n'est pas mélangé si l'arbitre pense qu'un joueur peut connaître la position ou la répartition d'une ou plusieurs cartes dans

son deck.

Exemples

- A. Un joueur oublie de mélanger sa bibliothèque après avoir cherché une carte dedans.
- B. Un joueur cherche une carte dans sa bibliothèque puis ne fait qu'un seul riffle-shuffle (mélange poker) pour la mélanger avant de la présenter à son adversaire.
- C. Un joueur échoue à mélanger de manière suffisante la partie de sa bibliothèque révélée durant la résolution de la capacité « cascade. »

Philosophie

Les joueurs doivent faire attention à bien mélanger leur deck lorsqu'il le faut. Ils doivent également comprendre ce que mélanger de manière aléatoire signifie et pouvoir le faire. Cependant, comme l'adversaire a la possibilité de mélanger le deck après que son propriétaire l'a mélangé, la possibilité qu'un joueur en tire un avantage est minimisée si les procédures de tournoi sont respectées.

À tout moment où des cartes d'un deck ont pu être vues, même au milieu d'un mélange, le deck n'est plus mélangé, même si le joueur ne connaît les positions que d'une ou deux cartes. Lorsqu'ils mélangent, les joueurs doivent faire attention à ne pas voir de cartes, à ne pas en montrer à leurs adversaires ou coéquipiers.

Les joueurs devraient mélanger leur deck avec des méthodes multiples. Faire des tas de façon régulière ne suffit pas à mélanger un deck et n'est autorisé qu'en début de partie. La manipulation, le « mana-weaving » (répartition uniforme entre terrains et sorts) ou le classement avant un mélange sont autorisés tant que le deck est suffisamment mélangé après coup.

Procédure supplémentaire

Mélangez la partie appropriée du deck.

4. UNSPORTING CONDUCT (conduite antisportive)

La conduite antisportive est une attitude gênante qui peut affecter négativement un tournoi, que ce soit en termes de sécurité, de respect des règles, d’amusement ou d’intégrité de l’événement.

Il existe une différence entre être antisportif et ne pas être fair-play. Il existe une large zone dans laquelle se classent les attitudes « compétitives » qui ne sont ni « sympa » ni « fair-play » mais qui ne sont pas pour autant « antisportives. » Le Head-Judge est l’autorité finale décidant de ce qui est ou non antisportif.

Les arbitres doivent décrire au joueur incriminé les raisons qui rendent sa conduite antisportive. On attend de ce joueur qu’il se corrige immédiatement. Toutefois, s’ils doivent s’assurer qu’un joueur comprend que ses actes étaient inappropriés, les arbitres doivent en premier lieu essayer de calmer les protagonistes et n’infliger les pénalités qu’après.

4.1. Unsporting Conduct — Minor (comportement anti-sportif — mineur)

Définition

Pénalité
Warning

Un joueur commet une action gênante pour le tournoi ou ses participants. Le confort de ces derniers peut être diminué mais il n’est pas nécessaire que ce soit le cas.

Exemples

- A. Un joueur est grossier ou vulgaire.
- B. Un joueur demande à ce que son adversaire reçoive une pénalité de façon inappropriée.
- C. Un joueur fait appel au Head-Judge avant que l’arbitre de salle n’ait rendu son ruling.
- D. Un joueur jette son deck par terre après avoir perdu une partie.
- E. Un joueur quitte la table en y laissant des ordures.
- F. Un joueur ne suit pas une demande d’un officiel du tournoi, ne quitte pas la zone de jeu.

Philosophie

Tous les participants ont le droit d’évoluer dans un environnement sécurisé et agréable. Un joueur doit être informé que sa conduite n’est pas acceptable afin que la qualité de l’environnement de jeu soit sauvegardée.

Procédure supplémentaire

Le joueur doit corriger le problème immédiatement. Les autres pénalités pour Unsporting Conduct – Minor, même si les causes en sont différentes, seront augmentées en Game Loss. Si un Game Loss est infligé pour des infractions répétées à la fin d’une partie, l’arbitre peut choisir de n’infliger la pénalité qu’à la partie suivante.

4.2. Unsporting Conduct — Major (comportement anti-sportif — majeur)

Définition

Pénalité
Match Loss

Un joueur effectue des actions envers une ou plusieurs personnes dont on peut raisonnablement s'attendre à ce qu'elles créent le sentiment d'être harcelé, menacé, malmené ou traqué. Cela peut inclure des insultes basées sur la race, la couleur de peau, la religion, la nationalité d'origine, l'âge, le sexe, un handicap ou l'orientation sexuelle. Les menaces de violence physique doivent être traitées comme Unsporting Conduct – Aggressive Behavior. Il est possible qu'une personne commette cette infraction sans malveillance ou volonté de blesser la personne harcelée.

Exemples

- A. Un joueur lance une insulte raciste à son adversaire.
- B. Un joueur prend des photos inappropriées d'un autre joueur sans sa permission explicite.
- C. Un joueur demande un rendez-vous à une spectatrice puis, après un refus, continue à insister.
- D. Un joueur bloque volontairement le passage à un autre dans le but de forcer un contact physique.
- E. Un spectateur utilise un réseau social pour malmené un autre joueur.

Philosophie

N'importe quelle personne assistant à un tournoi est en droit d'attendre un environnement sûr. Le harcèlement sape la sécurité et l'intégrité d'un tournoi. On attend de joueurs qui créent volontairement des situations blessantes ou indésirables lors d'un tournoi qu'ils corrigent immédiatement leur comportement et fassent preuve de remords, sans quoi ils seront exclus du tournoi.

Parce que cette infraction comprend un aspect conflictuel, les arbitres doivent arrêter le match en cours et séparer les joueurs. Autant que possible, les arbitres doivent faire attention à ne pas aggraver la situation. Le joueur coupable sera éloigné de la zone pour recevoir la pénalité et des explications concernant pourquoi un tel comportement n'est jamais acceptable. Il se peut que le joueur ait ensuite besoin d'un moment pour se calmer. Présenter des excuses est encouragé, mais il faut également respecter le désir de l'autre personne de ne plus interagir avec son harceleur.

Les officiels du tournoi doivent enquêter sur les situations de ce genre dès qu'elles sont portées à leur attention. S'ils déterminent que l'infraction ne correspond pas aux critères d'Unsporting Conduct – Major, il reste recommandé de discuter avec les joueurs afin d'éviter d'autres malentendus à l'avenir.

Procédure supplémentaire

Le joueur doit corriger son comportement immédiatement. Si l'infraction est commise à la fin d'un match, l'arbitre peut choisir de n'appliquer la pénalité qu'au match suivant.

Augmentation : si l'infraction a été commise avec une intention malveillante, que le joueur ne fait preuve d'aucun remord ou que l'infraction est commise à nouveau plus tard, la pénalité est une disqualification et une exclusion du lieu du tournoi.

4.3. Unsporting Conduct — Improperly Determining a Winner (détermination inappropriée d'un vainqueur)

Définition

Pénalité
Match Loss

Un joueur utilise ou propose d'utiliser une méthode qui ne fait pas partie de la partie en cours (y compris des actions illégales dans la partie en cours) pour déterminer le résultat d'une partie ou d'un match, ou joue sur les mots pour piéger un joueur qui ignorerait qu'utiliser une telle méthode est interdit.

Si le joueur est conscient que ce qu'il fait est interdit par les règles, l'infraction est Unsporting Conduct — Cheating.

Exemples

- A. Alors que la fin de la ronde a été annoncée, deux joueurs dont la partie s'achemine vers un match nul lancent chacun un dé pour savoir qui va gagner ce match.
- B. Un joueur propose de lancer une pièce pour déterminer le vainqueur d'un match.
- C. Deux joueurs font un bras de fer pour déterminer le gagnant du match.
- D. Deux joueurs jouent à pierre-feuille-ciseaux pour décider s'ils vont jouer leur match ou faire match nul.
- E. Deux joueurs comparent le coût converti de mana de la première carte de leur bibliothèque pour déterminer le vainqueur d'un match à la fin des tours additionnels.
- F. Deux joueurs révèlent les cartes du dessus de leur bibliothèque pour voir « qui aurait gagné » après les tours additionnels.
- G. Un joueur dit « Oh, non, on va faire 1-1. C'est trop dommage. Si seulement on pouvait y faire quelque chose... »

Philosophie

L'utilisation d'une méthode autre que le déroulement normal du jeu pour déterminer un vainqueur met en péril l'intégrité du tournoi.

Les matchs qui devraient se terminer en match nul à la suite de la fin de la limite de temps doivent être enregistrés comme tels. Les joueurs choisissant une méthode illégale pour déterminer l'issue d'un match nul sont sujets à cette pénalité.

Dans la plupart des cas cette pénalité est infligée aux deux joueurs, à moins que le joueur qui reçoit une suggestion inappropriée visant à déterminer le vainqueur n'appelle l'arbitre immédiatement.

4.4. Unsporting Conduct — Bribery and Wagering (corruption et paris)

Définition

Pénalité
Match Loss

Un joueur fait une offre à un adversaire pour l'inciter à concéder, accepter le match nul ou modifier le résultat d'une partie, encourage une telle offre, ou accepte une telle offre. Consultez la section 5.2 des Magic Tournament Rules pour une description plus détaillée de ce qui relève de la corruption.

On appelle pari l'action d'un spectateur ou d'un joueur de miser ou de proposer de miser sur l'issue d'un tournoi, d'un match ou de n'importe quelle partie d'un tournoi ou d'un match. L'enjeu du pari n'a pas besoin d'être monétaire et il n'y a pas besoin de parier sur son propre match pour que l'action soit illégale.

Si le joueur est conscient que ce qu'il fait est interdit par les règles, l'infraction est Unsporting Conduct — Cheating.

Exemples

- A. Dans les rondes suisses d'un tournoi, un joueur propose 100 euros à son adversaire pour qu'il concède le match.
- B. Un joueur propose à son adversaire une carte en échange d'un match nul.
- C. Un joueur propose à son adversaire de concéder contre un « split » (partage des gains).
- D. Deux joueurs se mettent d'accord pour que le vainqueur du match prenne une carte rare du deck de son adversaire à la fin du match.
- E. Deux spectateurs parient sur le nombre de parties qui seront nécessaires à la détermination du vainqueur d'un match.

Philosophie

Corruption et paris mettent en péril l'intégrité d'un tournoi et sont strictement prohibés.

4.5. Unsporting Conduct — Aggressive Behavior (comportement agressif)

Définition

Pénalité
Disqualification

Un joueur entreprend des actions violentes à l'égard d'autrui ou de biens ne lui appartenant pas.

Exemples

- A. Un joueur menace de frapper un de ses adversaires qui refuse de lui concéder la partie.
- B. Un joueur enlève la chaise sur laquelle un autre joueur allait s'asseoir, le faisant tomber par terre.
- C. Un joueur menace un arbitre suite à une décision d'arbitrage.
- D. Un joueur déchire une carte appartenant à un autre joueur.
- E. Un joueur renverse intentionnellement une table.

Philosophie

La sécurité de chacun sur le lieu d'un tournoi est d'une importance primordiale. Aucun coup ni tentative d'intimidation physique ne sera toléré.

Procédure supplémentaire

L'organisateur doit s'assurer que l'agresseur quitte la salle.

4.6. Unsporting Conduct — Theft of Tournament Material (vol de matériel de tournoi)

Définition

Pénalité
Disqualification

Un joueur dérobe quelque chose faisant partie du tournoi, comme des cartes ou du matériel de tournoi (liste non exhaustive).

Exemples

- A. Un joueur vole une carte du sideboard de son adversaire.
- B. Un joueur vole un numéro de table utilisé dans le tournoi.
- C. Un joueur se rend compte qu'il possède une carte d'un adversaire précédent mais la cache plutôt que de le signaler à un arbitre.

Philosophie

Les joueurs doivent s'attendre à ce que leurs possessions soient protégées en s'inscrivant à un tournoi. Si cela ne leur enlève en rien la responsabilité de faire attention à leurs affaires, ils sont en droit de terminer le tournoi avec le produit qu'ils ont amené ou qu'on leur a donné. Les vols ne mettant pas en cause de matériel de tournoi sont de la responsabilité de l'organisateur du tournoi, même si les arbitres sont encouragés à l'aider de toutes les manières possibles.

Procédure supplémentaire

L'organisateur doit s'assurer que le voleur quitte la salle.

4.7. Unsporting Conduct — Stalling (abus de la limite de temps)

Définition

Pénalité
Disqualification

Un joueur joue intentionnellement lentement pour tirer avantage de la limite de temps. Si la lenteur du rythme de jeu n'est pas intentionnelle, veuillez plutôt vous référer à la section Tournament Error — Slow Play (erreur relative au tournoi : rythme de jeu trop lent).

Exemples

- A. Un joueur a deux terrains en main, aucune réelle option à envisager qui affecterait l'état de la partie et prend trop de temps pour « réfléchir » aux possibilités qui s'offrent à lui afin de perdre le plus de temps possible.
- B. Un joueur a une partie d'avance et ralentit fortement le rythme de jeu de manière à laisser peu de chances à son adversaire de revenir au score.
- C. Un joueur jouant lentement conteste auprès du Head-Judge un Warning pour obtenir plus de temps afin de prendre une décision.
- D. Un joueur ralentit intentionnellement ses mulligans avant la troisième partie afin de rendre plus difficile une victoire de son adversaire.
- E. Un joueur qui est en train de perdre une partie commence à ralentir son rythme de jeu dans le but de jouer la montre.

4.8. Unsporting Conduct — Cheating (triche)

Définition

Pénalité
Disqualification

Une personne enfreint une règle définie par les documents de tournois, ment à un officiel du tournoi, ou remarque une infraction commise lors de son match (ou celui d'un coéquipier) et ne le signale pas.

De plus, l'infraction doit remplir les critères suivants pour être considérée de la triche :

- Le joueur doit être en train d'essayer d'obtenir un avantage par ses actions.
- Le joueur doit être conscient qu'il est en train de commettre quelque chose d'illégal.

Si tous les critères ne sont pas vérifiés, l'infraction n'est pas de la triche et est gérée via une autre infraction. La triche prend souvent à première vue l'apparence d'une Game Play Error ou Tournament Error, et l'arbitre doit enquêter pour déterminer l'intention et les connaissances du joueur.

Exemples

- A. Un joueur modifie le résultat sur une feuille de résultat sans que son adversaire ne soit au courant.
- B. Un joueur ment à un officiel du tournoi à propos de ce qu'il s'est passé lors d'une partie pour renforcer son argumentaire.
- C. Un joueur laisse un adversaire mettre une créature au cimetière alors qu'elle n'a pas subi des blessures mortelles.
- D. Un joueur remarque que son adversaire n'a résolu que la moitié de la capacité déclenchée de l'Épée de Festin et de Famine et décide de ne pas signaler l'erreur.
- E. Un joueur jette un œil aux cartes d'un autre joueur pendant un draft.
- F. Un joueur ajoute des cartes au contenu de son Paquet Scellé.
- G. Un joueur se rend compte qu'il a accidentellement pioché une carte en trop, et décide de ne pas appeler un arbitre pour éviter une pénalité.

ANNEXE A — RÉFÉRENCE RAPIDE DES PÉNALITÉS

Infraction	Pénalité
Game Play Errors	
Missed Trigger	Aucune
Looking at Extra Cards	Warning
Hidden Card Error	Warning
Mulligan Procedure Error	Warning
Game Rule Violation	Warning
Failure to Maintain Game State	Warning
Tournament Errors	
Tardiness	Game Loss
Outside Assistance	Match Loss
Slow Play	Warning
Insufficient Shuffling	Warning
Deck/Decklist Problem	Game Loss
Limited Procedure Violation	Warning
Player Communication Violation	Warning
Marked Cards	Warning
Unsporting Conduct	
Unsporting Conduct — Minor	Warning
Unsporting Conduct — Major	Match Loss
Improperly Determining a Winner	Match Loss
Bribery and Wagering	Match Loss
Aggressive Behavior	Disqualification
Theft of Tournament Material	Disqualification
Stalling	Disqualification
Cheating	Disqualification

ANNEXE B — CHANGEMENTS PAR RAPPORT AUX VERSIONS PRÉCÉDENTES

21 JANVIER 2019

2.1 : Plus de traitement particulier des capacités déclenchées avec un choix par défaut. Changement des conditions pour les capacités retardées qui changent de zone un objet

2.1 : Une capacité déclenchée ne peut être désavantageuse pour un joueur que s'il est le propriétaire de la carte qui est la cause de son existence

2.3 : Clarification de la limite entre Hidden Card Error et Looking at Extra Cards

2.3 : Les cartes excédentaires sont renvoyées à leur emplacement d'origine, même si ce n'est pas le dessus de la bibliothèque

2.5 : La correction de changement de zone ne demande pas que les joueurs connaissent l'identité de la carte déplacée

3 : Lors des tournois sur plusieurs jours, les pénalités sont remises à zéro à la fin de la journée (comme dans la section 2)

3.5 : Lorsque l'on ajoute des cartes à un deck qui en contient trop peu, celles-ci ne sont choisies que parmi celles du deck principal

3.6 : Des mouvements de tête inappropriés peuvent constituer une Limited Procedure Violation

4.3 : La pénalité de base est maintenant un Match Loss. Une infraction consciente est Cheating

4.3 : Tenter de manipuler son adversaire pour qu'il commette Improperly Determining a Winner est en soi Improperly Determining a Winner

4.3 : Les joueurs ne sont plus obligés d'appeler un officiel de tournoi lorsqu'ils reçoivent une offre

4.4 : La pénalité de base est maintenant un Match Loss. Une infraction consciente est Cheating

4.4 : Tenter de manipuler son adversaire pour qu'il commette Bribery or Wagering est également interdit

4.4 : Les joueurs ne sont plus obligés d'appeler un officiel de tournoi lorsqu'ils reçoivent une offre

5 OCTOBRE 2018

1 : Le Head-Judge peut revenir sur les décisions prises suite à une erreur d'un arbitre

2 : Lors des tournois sur plusieurs jours, les pénalités sont remises à zéro à la fin de la journée

2.5 : Les corrections partielles peuvent couvrir plusieurs catégories

2.5 : Les permanents sont les seuls objets qui se dégagent.

3.2 : Les informations qui posent problème sont les informations privées, et non les informations cachées.

3.4 : Les planeswalkers sont maintenant légendaires.

3.4 : Les joueurs peuvent décider d'où les cartes en excès sont retirées

3.5 : Le dernier exemple d'augmentation a été reformulé pour plus de clarté

3.9 : Nouvelle formulation pour les cas où l'on doit remélanger un autre ensemble de cartes que la partie aléatoire du deck.

13 Juillet 2018

1.1 : Précision sur le moment où un Game Loss est appliqué.

2.5 : Ajout de l'oubli de dégager ses permanents à la liste des corrections partielles.

3.1 : Les joueurs doivent obtenir la permission d'arriver en retard, pas seulement la demander.

3.4 : Redéfinition des cas où la pénalité pour problème de liste de deck est reportée au match suivant (dans la plupart des cas, la pénalité est appliquée immédiatement).

3.5 : Pas d'augmentation si toutes les copies de la carte en excès (jouée à la fois dans la liste principale et dans la réserve) sont encore dans la bibliothèque.

3.7 : Choisir de ne pas agir sur la base d'une information erronée peut être suffisant pour une CPV.

3.8 : Retrait de la mention « qui joue sans pochettes » de l'exemple B, car elle n'était pas nécessaire.

3.8 : Mise à jour des terrains qui peuvent être utilisés pour remplacer des cartes marquées. Clarification du fait qu'une telle substitution entraîne un Game Loss puisque la liste change.

27 Avril 2018

2 : Les pénalités sont remises à jour après chaque « cut » pour les tournois se déroulant sur plusieurs jours.

2.1 : Reformulation pour plus de clarté pour les capacités déclenchées qui changent les règles du jeu.

2.3 : L'augmentation ne s'applique que si des cartes dont l'identité était inconnue ont été ajoutées à la main.

2.5 : Reformulation pour éviter le verbe « oublier ».

3 : Retrait d'une référence à des versions archaïques que la plupart des arbitres n'ont pas connues.

3.5 : Les problèmes avec la réserve sont aussi augmentées s'ils sont découverts pendant la période de présentation du deck.

3.5 : L'augmentation lorsqu'une carte est découverte par un arbitre ne s'applique que lors d'un deck check.

3.7 : Infraction révisée. S'applique maintenant à toute la section 4 des MTR, mais seulement si l'adversaire a agi suite à la confusion.

3.8 : On ne peut pas ajouter de Landes à un deck lorsqu'on y ajoute des terrains de base.

Toutes les marques citées appartiennent à Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans les autres pays. ©2019 Wizards.

Traduction française : Quentin Boussardon, Florian Horn, Sophie Pagès, Mikaël Rabie.

Anciens contributeurs : Kevin Desprez, David Gualano, Stéphane Guilbert, Loïc Hervier, Daniel Kitachewsky, Pierre Laquerre, Alexis Rassel, Denis Schalck, Gérard Trpin.