GUIA DE PROCEDIMENTOS PARA INFRAÇÕES DE MAGIC

Efetivo em 3 de Maio de 2019

INTRODUÇÃO

O Guia de Procedimentos para Infrações de **Magic™** oferece aos juízes as penalidades e procedimentos apropriados para lidar com violações de regras que ocorram durante um torneio com Nível de Aplicação de Regras (REL) Competitivo ou Profissional, assim como a filosofia básica que guia a sua implementação. Ele existe para proteger jogadores de potenciais falhas de conduta e para proteger a integridade do próprio torneio. As violações de regras normalmente necessitam de uma penalidade; caso contrário elas dificilmente seriam respeitadas. Torneios com REL Regular usam o documento Arbitrando no REL Regular.

ESTRUTURA DESTE DOCUMENTO

Este documento é dividido em duas partes principais: Definições Gerais e Filosofia (seção 1), e Infrações (seções 2-4). As infrações estão divididas em classes gerais (como Erro de Jogo, Erro de torneio e Conduta antidesportiva), e ainda em subclasses para infrações específicas.

Consulte as **Regras de Torneio de Magic** para definições adicionais dos termos neste documento.
Este documento é publicado em vários idiomas. Se alguma discrepância existir entre a versão em Inglês e uma versão que não seja em inglês, os participantes do torneio devem recorrer à versão em inglês para resolver disputas relacionadas a interpretações do Guia de Procedimentos para Infrações.

Este documento é atualizado periodicamente. Por favor, obtenha a versão mais atual em:
http://www.wizards.com/wpn/Events/Rules.aspx (versão em inglês)
http://blogs.magicjudges.org/translatedrules (versões traduzidas)

CONTEÚDO

Introdução 01
Estrutura deste documento 01
Conteúdo 02
1. Filosofia Geral 03
1.1. Definição de Penalidades 03
1.2. Aplicando Penalidades 05
1.3. Embaralhando um Grimório 05
1.4. Retrocedendo 06
1.5. Conjuntos 06
2. Erros de Jogo 07
2.1. Erro de Jogo — Habilidade Desencadeada Esquecida 07
2.2. Erro de Jogo — Olhar Cards Extras 09
2.3. Erro de Jogo — Erro de Card Oculto 10
2.4. Erro de Jogo — Erro no Procedimento de Mulligan 12
2.5. Erro de Jogo — Violação de Regra do Jogo 13
2.6. Erro de Jogo — Falha em Manter o Estado de Jogo 14
3. Erros de Torneio 15
3.1. Erro de Torneio — Atraso 15
3.2. Erro de Torneio — Ajuda Externa 16
3.3. Erro de Torneio — Jogo Lento 16
3.4. Erro de Torneio — Problema de Listagem do Deck 17
3.5. Erro de Torneio — Problema de Deck 18
3.6. Erro de Torneio — Violação do Procedimento de Limitado 20
3.7. Erro de Torneio — Violação da Política de Comunicação 20
3.8. Erro de Torneio — Cards Marcados 21
3.9. Erro de Torneio — Embaralhamento insuficiente 21
4. Condutas Antidesportivas 22
4.1. Condutas Antidesportiva— Leve 23
4.2. Condutas Antidesportiva — Grave 23
4.3. Condutas Antidesportiva — Determinar um Vencedor de Forma Imprópria 24
4.4. Condutas Antidesportiva — Suborno e Aposta 25
4.5. Condutas Antidesportiva — Comportamento Agressivo 26
4.6. Condutas Antidesportiva — Furto de Material de Torneio 26
4.7. Condutas Antidesportiva — Protelar 27
4.8. Condutas Antidesportiva — Trapaça 27
Apêndice A — Referência Rápida de Penalidades 28
Apêndice B — Mudanças desde as Versões Anteriores 29

1. FILOSOFIA GERAL

Juízes são árbitros neutros e aplicadores de política e regras. Um juiz não deve intervir em um jogo a não ser que ele acredite que uma violação de regras tenha ocorrido, um jogador com uma preocupação ou dúvida peça assistência, ou que ele deseje prevenir que uma situação se intensifique. Juízes não impedem que erros de jogo aconteçam, ao invés disso, eles lidam com aqueles que ocorreram, penalizam quem violou regras ou políticas e promovem o jogo justo, a conduta desportiva e a diplomacia. Juízes podem intervir de modo a prevenir ou antecipar que erros ocorram fora de um jogo. O conhecimento do histórico de um jogador ou da habilidade do mesmo não altera a infração, mas pode ser considerado durante uma investigação.

O propósito de uma penalidade é educar o jogador a não cometer erros similares no futuro. Isto é feito através de uma explicação de onde as regras ou políticas foram violadas e de uma penalidade para reforçar a educação. Penalidades servem também para detenção e educação de cada outro jogador no torneio e são utilizadas para rastrear o comportamento de um jogador ao longo do tempo.

Se uma pequena violação é rapidamente resolvida pelos jogadores com a satisfação de ambos, o juiz não precisa intervir. Se os jogadores estão jogando de uma maneira que é clara a eles, mas que pode causar confusão para um observador externo, o juiz pode pedir que os jogadores tornem a situação clara, mas sem aplicar nenhuma penalidade. Em ambas as situações, o juiz deve assegurar que o jogo flua normalmente. Violações mais graves são tratadas primeiro identificando-se qual infração é aplicável e então procedendo com as instruções correspondentes.

Somente o Juiz-Mor é autorizado a aplicar penalidades que desviam dessas diretrizes. O Juiz Mor não pode desviar dos procedimentos deste guia exceto em situações significativas e excepcionais ou em uma situação que não possui filosofia aplicável para orientação. Circunstâncias significativas e excepcionais são raras - uma mesa vira, um booster possui cards de uma coleção diferente, etc. O Nível de Aplicação de Regras, a rodada do torneio, a idade ou nível de experiência de um jogador, o desejo de educar o jogador, nível de certificação de um juiz NÃO são circunstâncias excepcionais. Se outro juiz acredita que desviar seja adequado, ele deve consultar o Juiz Mor.

Juízes são humanos e cometem erros. Quando um juiz cometer um erro, ele deve reconhecer o erro, pedir desculpas aos jogadores e corrigi-lo, se não for tarde demais. Se um membro da organização do torneio fornecer informação errônea que leve um jogador a cometer uma violação, o Juiz Mor é autorizado a diminuir a penalidade. Por exemplo, se um jogador pergunta a um juiz se um card é legal em um formato e lhe é dito que sim. Quando se descobre que o deck daquele jogador é ilegal por causa deste card, o Juiz Mor aplica o procedimento comum para corrigir a lista de deck, mas pode diminuir a penalidade para uma Advertência por causa do erro direto de um juiz. Se um jogador claramente agir com base em informações errôneas fornecidas por um juiz durante o jogo, o Juiz Principal poderá considerar um backup até o ponto da ação tomada, mesmo que essa ação não tenha levado a uma violação. Se um jogador claramente agir com base em informações errôneas fornecidas por um juiz durante o jogo, o Juiz-mor poderá considerar um backup até o ponto da ação tomada, mesmo que essa ação não tenha levado a uma violação.

1.1. DEFINIÇÃO DE PENALIDADES

Advertência

Advertências são usadas em situações de jogadas incorretas quando uma pequena porção de tempo é necessária para aplicar o procedimento corretivo. O objetivo de uma Advertência é alertar os juízes e jogadores envolvidos que um

problema ocorreu e manter um registro da infração. Uma extensão de tempo deve ser aplicada caso a decisão tenha tomado mais de um minuto.

Perda de Jogo

Uma Perda de Jogo termina o jogo atual imediatamente e o jogador que cometeu a infração é considerado como tendo perdido o jogo para fins de reporte da partida. O jogador que recebe uma Perda de Jogo decide entre começar ou comprar no próximo jogo da partida, se aplicável. Se uma perda de jogo for aplicada antes de uma partida começar, nenhum jogador naquela partida pode usar a reserva (se o torneio utilizar reservas) para o primeiro jogo da partida.

Perdas de Jogo são aplicadas imediatamente se o jogo estiver acontecendo, ou no próximo jogo do jogador se ele não estiver jogando uma partida, a menos que seja especificado de outra maneira. Se um jogador fosse receber duas ou mais Perdas de Jogo ao mesmo tempo, ele receberá apenas uma. Se Perdas de Jogo simultâneas forem aplicadas a cada jogador, elas são registradas, mas não afetam o placar da partida.

Perda de Partida

Uma Perda de Partida é uma penalidade severa que normalmente é aplicada quando a própria partida foi comprometida.

Perdas de Partida são aplicadas à partida na qual a ofensa ocorreu, a menos que a partida do infrator já tenha terminado. Nesse caso a penalidade será aplicada à próxima partida daquele jogador.

Desclassificação

Uma Desclassificação é aplicada por atividades que comprometam a integridade do torneio ou por conduta antidesportista grave.

O sujeito que recebe uma Desclassificação não precisa ser um jogador no torneio. Ele pode ser um espectador ou outra pessoa presente. Se isso acontecer, ele deve ser inserido no torneio através do Wizards Event Reporter ("WER") para que ele possa ser desclassificado e reportado para a DCI.

Uma Desclassificação pode ocorrer sem prova da ação contanto que o Juiz Mor determine que exista informação suficiente para acreditar que a integridade do torneio pode ter sido comprometida. É recomendado que o relatório do Juiz Mor reflita esse fato.

Quando essa penalidade é aplicada, o jogador perde a sua partida atual e é retirado do torneio. Se um jogador já recebeu prêmios no momento em que foi desclassificado, ele pode manter esses prêmios, mas não receberá nenhum prêmio adicional que lhe pode ser devido. Um jogador desclassificado não recebe Planeswalker Points por aquele torneio.

Quando um jogador é desclassificado durante um torneio, ele é removido do torneio e não aparece nas colocações. Isso significa que todos os jogadores no torneio vão avançar uma posição nas colocações e são intitulados a quaisquer prêmios que as novas colocações ofereçam. Se uma Desclassificação ocorrer depois de um corte ter sido feito, nenhum jogador adicional avançará no lugar do jogador desclassificado, apesar de avançarem nas colocações. Por exemplo, se um jogador é desclassificado durante as quartas de final de um Magic Mythic Qualifier de mesa, o jogador que ocupava o antigo 9º lugar não avança nas eliminações simples do t/op 8, mas avança para 8º lugar na classificação.

Mais informações sobre o processo de desclassificação podem ser encontradas em:

http://blogs.magicjudges.org/o/disqualification-process/.

1.2. APLICANDO PENALIDADES

Penalidades são incluídas no relatório do torneio para que um registro permanente possa ser mantido na base de dados da DCI. Adicionalmente, qualquer penalidade de Perda de Jogo ou maior deve ser relatada ao Juiz Mor, e é recomendado que somente o Juiz Mor aplique penalidades dessa natureza, com exceção de Atraso (2.1) e Problemas com o a lista de deck (3.4).

Estar inscrito no torneio não é um requerimento para receber uma penalidade. Embora esse guia se refira aos jogadores, outras pessoas no local, como espectadores, organizadores, ou juízes podem ser inscritos (e retirados do) torneio para receber uma penalidade. Penalidades ainda serão aplicadas mesmo se um jogador se retirar do torneio antes do momento em que elas teriam efeito.

A qualquer momento em que uma penalidade é dada, o juiz precisa explicar a infração, o procedimento para consertar a situação e a penalidade aos jogadores envolvidos. Se o Juiz Mor decidir modificar a aplicação do Guia de Procedimentos para Infrações de Magic, é esperado que ele explique a penalidade padrão e o motivo para a modificação.

Algumas infrações incluem soluções para lidar com a ofensa além da penalidade padrão. Esses procedimentos existem para proteger oficiais de acusações de injustiça, viés e favoritismo. Se um juiz aplica uma regra de forma consistente com o texto, as reclamações dos jogadores passam de acusações de injustiça por parte do juiz a acusações de política injusta. Modificar estes procedimentos pode levantar acusações contra o juiz por parte do(s) jogador(es) envolvido(s), ou de quem ouvir falar do caso.

Estes procedimentos não levam, e não devem levar em consideração o jogo sendo jogado, e a situação atual em que o jogo está, ou quem vai se beneficiar estrategicamente do procedimento associado com a penalidade. Mesmo que se pareça oportuno tentar “consertar” as situações de jogo, o risco de perder algum pequeno detalhe ou mostrar favoritismo a um jogador (mesmo que não intencionalmente) faz disso uma má ideia.

Se um erro levar a múltiplas infrações inter-relacionadas, apenas aplique aquela com a penalidade mais severa.

1.3. EMBARALHANDO UM GRIMÓRIO

A solução para algumas infrações neste documento incluem o embaralhamento da porção aleatória do grimório. Isso requer que primeiro se determine se alguma porção do grimório não é aleatória, como cards que foram manipulados no topo ou no fundo do grimório, e se separe esses cards. Confira com ambos os jogadores para se assegurar disto, e cheque o cemitério, o exilio e o campo de batalha por cards de manipulação de grimório, como Tempestade Cerebral ou cards com a mecânica vidência. Uma vez que o grimório tenha sido embaralhado, quaisquer cards manipulados devem voltar às suas posições originais.

Embaralhamentos feitos por um juiz como parte de uma solução não são considerados embaralhamentos para efeitos de jogo.

1.4. RETROCEDENDO

Algumas infrações neste documento permitem que o juiz considere a possibilidade de um retrocesso. Devido à quantidade de informação que pode se tornar disponível aos jogadores e que pode afetar sua jogada, retrocessos são considerados soluções de último recurso, aplicados somente em situações onde deixar o jogo no estado atual é uma solução substancialmente pior. Um bom retrocesso resultará em uma situação onde o ganho de informação não faz diferença e a linha de jogo permanece a mesma (com exceção do erro, que foi corrigido). Isso significa limitar retrocessos a situações com árvores de decisão mínimas.

Apenas o Juiz Mor pode autorizar um retrocesso. Em torneios grandes, eles podem escolher delegar essa responsabilidade a Líderes de Equipe.

Para fazer um retrocesso, cada ação individual desde o ponto onde o erro ocorreu deve ser revertida, iniciando com as mais recentes e trabalhando para trás. Toda e cada ação devem ser revertidas: nenhuma parte de uma sequência deve ser omitida ou reordenada. Se a identidade de um card envolvido em uma ação de retrocesso é desconhecido a um dos jogadores (normalmente porque foi comprado), um card aleatório é escolhido dentre os possíveis candidatos. Ações que levaram um jogador a descobrir a identidade de cards em um local específico do grimório são revertidas embaralhando aqueles cards em sua porção aleatória, a não ser que elas tenham sido compradas imediatamente depois; cards sendo devolvidos ao grimório como parte de um retrocesso não devem ser embaralhados neste ponto se suas identidades eram conhecidas por apenas um dos jogadores.

Retrocessos envolvendo elementos aleatórios/desconhecidos devem ser tratados com extrema precaução, especialmente se eles causarem ou ameaçarem causar uma situação em que o jogador vá terminar com cards diferentes dos que ele teria terminado, se os cards tivessem sido comprados corretamente. Por exemplo, devolver cards ao grimório quando um jogador tem a habilidade de embaralhar o seu grimório não é algo que deve ser feito, exceto em situações extremas.

Algumas soluções dizem que um retrocesso simples deve ser feito. Um retrocesso simples é voltar o jogo até o ponto anterior a última ação feita (ou a ação sendo feita atualmente) e às vezes isso é usado como parte de uma solução para um outro problema. Um retrocesso simples não deve envolver nenhum elemento aleatório.

1.5. CONJUNTOS

Algumas infrações deste documento fazem referência a “conjuntos” de cards. Um conjunto é um grupo de cards fisicamente distinto definido por uma regra de jogo ou por um efeito. Ele pode corresponder a uma zona específica, ou pode apenas representar uma parte de uma zona. Um conjunto pode consistir de apenas um card.

Considera-se que cards fazem parte de um conjunto até que eles entrem em outro conjunto. Não existem estados intermediários e quaisquer cards que ainda não tiverem sido vistos fazem parte do conjunto anterior (a não ser que o novo conjunto esteja oculto)

2. ERROS DE JOGO

Erros de Jogo são causados por jogadas incorretas ou imprecisas de tal forma que resulte em violações das Regras Abrangentes de **Magic**. Muitas infrações se enquadram nesta categoria e seria impossível enumerar todas. O guia abaixo foi projetado para dar aos juízes uma estrutura de como proceder com um erro de jogo.

A maioria das infrações de erro de jogo é tratada como se tivessem sido cometidas involuntariamente. Se um juiz acredita que o erro foi intencional, ele deve primeiro considerar se ocorreu uma infração por Conduta antidesportiva – Trapaça.

Com exceção de Falha em Manter o Estado de Jogo, que nunca é aumentada, a terceira ou subsequente infração de Erro de Jogo da mesma categoria é aumentada para Perda de Jogo. Para torneios em vários dias, as penalidades que contam para estas infrações reiniciam entre os dias.

2.1 Erro de Jogo — Habilidade Desencadeada Esquecida

Sem Penalidades

Definição

Uma habilidade desencadeada desencadeia, mas o jogador que a controla não demonstra estar ciente da existência da habilidade desencadeada na primeira vez em que ela afetaria o jogo de maneira visível.

O momento no qual o jogador precisa demonstrar essa consciência depende do impacto que a habilidade desencadeada teria no jogo:

- **Uma habilidade desencadeada que exige que seu controlador escolha alvos (exceto 'oponente alvo'), modos, ou outras escolhas feitas quando a habilidade é colocada na pilha:** O controlador deve anunciar estas escolhas antes da próxima vez em que passar prioridade.
- **Uma habilidade desencadeada que causa uma mudança no estado de jogo visível (incluindo pontos de vida) ou exige uma escolha na resolução:** O controlador deve tomar a devida ação física ou demonstrar conhecimento da habilidade desencadeada específica antes de tomar qualquer ação de jogo (como conjurar um feitiço ou explicitamente realizar uma ação na próxima etapa ou fase) que só pode ser tomada depois da habilidade desencadeada ter resolvido. Observe que passar a prioridade, conjurar uma mágica instantânea ou ativar uma habilidade não significa que uma habilidade desencadeada foi esquecida, já que ela poderia, ainda, estar na pilha.
- **Uma habilidade desencadeada que muda as regras do jogo:** O controlador deve avisar qual a mudança ou impedir um oponente que tenta realizar ações ilegais que resultem disto.
- **Uma habilidade desencadeada que afeta o jogo de maneiras não visíveis:** O controlador deve tomar uma ação física ou deixar claro o que é a ação na primeira vez em que a mudança tem um impacto no estado de jogo visível.

Uma vez que qualquer uma das obrigações acima forem cumpridas, demais problemas são tratados como Erro de Jogo – Violação de Regra de Jogo.

Habilidades desencadeadas que não fazem nada além de criar habilidades desencadeadas retardadas são resolvidas automaticamente sem exigir reconhecimento. Consciência da habilidade desencadeada retardada resultante deve ser

demonstrada no momento apropriado. Habilidades desencadeadas que não fazem nada além de criar uma ou mais cópias de uma mágica ou habilidade (como Rajada ou Cifrar) resolvem automaticamente, mas será necessário demonstrar consciência dos objetos resultantes conforme as exigências acima descritas (mesmo que os objetos possam não ser habilidades desencadeadas).

Habilidades compostas por uma ação seguida por "Quando você o fizer" na mesma habilidade são consideradas comunicadas pelo anuncio de tal ação. O caso mais comum é o de Exaurir e habilidades similares.

Se uma habilidade desencadeada não teria impacto no jogo, não é uma infração falhar em demonstrar seu conhecimento. Por exemplo, se o efeito de uma habilidade desencadeada instrui um jogador a sacrificar uma criatura, um jogador que não controla nenhuma criatura não precisa demonstrar consciência da habilidade. De forma semelhante, se um jogador demonstrar ciência de uma habilidade desencadeada opcional sem nenhum efeito visível, dever-se-á considerar que aquele jogador fez uma escolha afirmativa, a não ser que um oponente responda.

Juízes não devem intervir em uma situação de Habilidade Desencadeada Esquecida a não ser que ele vá aplicar uma penalidade ou tem motivos para crer que a Habilidade está sendo esquecida de propósito.

Um jogador que controla outro jogador é responsável pelas habilidades desencadeadas daquele jogador em adição às suas próprias.

Exemplos

A. Cavaleiro da Infâmia (uma criatura 2/1 com exaltado) ataca sozinho. Seu controlador diz "Tome 2".
B. Um jogador esquece de remover o último marcador de uma mágica suspensa e então compra um card durante sua etapa de compra.
C. Um jogador conjura Vândalo Maníaco e esquece sua habilidade desencadeada, não escolhendo nenhum alvo para ela. Ele só percebe isto depois de conjurar outra mágica.
D. Um jogador esquece-se de exilar a ficha de Anjo criada por Geist de Santo Traft no fim do combate. Ele percebe o erro ao declarar bloqueadores durante o turno seguinte.

Filosofia

Habilidades desencadeadas são comuns e invisíveis, portanto, jogadores não devem ser severamente penalizados por esquecer uma habilidade desencadeada. Jogadores devem lembrar suas próprias habilidades desencadeadas; ignorar uma intencionalmente pode ser Conduta Antiesportiva – Trapaça (a não ser que a habilidade não tivesse nenhum impacto no jogo como descrito acima). Mesmo se um oponente é envolvido no anúncio ou resolução da habilidade, o controlador ainda é responsável por assegurar que os oponentes façam as devidas escolhas e tomem as devidas ações. Oponentes não são obrigados a apontar habilidades desencadeadas que eles não controlam, mas podem fazê-lo se assim quiserem.

Habilidades desencadeadas são supostamente lembradas até que seja indicado o contrário, e o impacto no estado de jogo pode não ser imediatamente aparente. O benefício dos oponentes é não ter que apontar habilidades desencadeadas, mas isto não significa que eles possam fazer com que habilidades desencadeadas sejam perdidas. Se um oponente necessita de informações precisas sobre o momento exato de uma habilidade desencadeada ou de detalhes sobre um objeto de jogo que possa ser afetado por uma habilidade desencadeada, este jogador pode precisar reconhecer a existência da habilidade antes de seu controlador. Um jogador que faz uma jogada que pode ou não ser legal dependendo se uma habilidade desencadeada de um oponente foi ou não lembrada não cometeu uma infração. Ou o jogador sucede e a habilidade é considerada esquecida, ou a jogada é retrocedida.

Jogadores não podem fazer com que as habilidades desencadeadas de seus oponentes sejam esquecidas realizando ações de jogo ou mesmo avançando o estado do jogo prematuramente. Durante o turno do oponente, se o

controlador da habilidade demonstra que ela foi lembrada antes de ter um papel mais ativo no jogo (por exemplo, fazendo alguma ação ou explicitamente passando prioridade), essa é lembrada. As regras de Ações Fora de Sequência (MTR 4.3) também podem ser aplicadas, especialmente porque elas tratam de blocos de ações ou resolução de objetos na pilha em ordem incorreta.

Solução Adicional

Se uma habilidade desencadeada é do tipo "entra em campo de batalha", é de uma Aura que afeta apenas a permanente encantada e causa uma mudança visível naquela permanente, resolva a habilidade imediatamente.

Se a habilidade desencadeada é uma habilidade desencadeada retardada que desfaz uma mudança de zona (incluindo a criação de fichas) causada pela habilidade ou mágica que a criou, o oponente escolhe se quer resolve-la na próxima vez em que um jogador fosse receber prioridade ou quando um jogador fosse receber prioridade no inicio da próxima fase.

Para todas as outras habilidades desencadeadas, se a ela tiver sido esquecida antes da fase atual no turno anterior, instrua os jogadores a continuar jogando. Se a habilidade desencadeada cria um efeito cuja duração já expirou, instrua os jogadores a continuarem com o jogo.

Se a habilidade desencadeada não se encaixar na descrição de nenhum dos dois últimos parágrafos, o oponente escolhe se a habilidade desencadeada é adicionada a pilha. Se o for, ela é inserida em seu devido lugar na pilha, se possível ou no fundo da pilha. Nenhum jogador pode fazer escolhas envolvendo objetos que não seriam escolhas possíveis quando a habilidade devia ter desencadeado. Por exemplo, se a habilidade instrui um jogador a sacrificar uma criatura, aquele jogador não pode sacrificar uma criatura que não estava no campo de batalha quando a habilidade devia ter desencadeado.

Aumento: Se a habilidade desencadeada é usualmente considerada prejudicial ao controlador da mesma e ele é dono do card responsável por criá-la, a penalidade é uma Advertência. O estado atual do jogo não é um fator para se determinar isso, apesar de habilidades simétricas (como Mina Uivadora) poderem ser consideradas prejudiciais ou não dependendo do jogador afetado.

2.2 Erro de Jogo — Olhar Cards Extras

Advertência

Definição

Um jogador toma uma ação que possa ter lhe dado a oportunidade de ver as faces de cards que ele não deveria poder ver.

Esta penalidade é aplicada apenas uma vez se um ou mais cards são vistos na mesma ação ou em ações sequenciais.

Exemplos

A. Um jogador acidentalmente revela (deixa cair, vira pra cima) um card enquanto embaralha o grimório do seu oponente.
B. Um jogador pega um card extra enquanto está comprando de seu grimório.
C. Um jogador vê o card do fundo de seu deck enquanto o apresenta para seu oponente para o corte/embaralhamento.

Filosofia

Um jogador pode acidentalmente olhar cards extras facilmente e essa infração lida com situações onde um erro de destreza ou de regras levou um jogador a ver cards que não deveria. Cards em um grimório são considerados como estando lá até que eles toquem em cards de outro conjunto oculto. Uma vez que os cards se juntaram a outro conjunto oculto, esta infração é considerada um Erro de Card Oculto ou Violação de Regras de Jogo.

Jogadores não podem usar essa penalidade para obter uma "aleatorização gratuita" ou para forçar o embaralhamento de cards que ele não deseja comprar, podendo dessa forma caracteriza-se como Conduta antidesportiva – Trapaça. Os jogadores também não podem permitir o uso dessa penalidade como uma estratégia para gastar o tempo. O grimório já está aleatorizado, então embaralhar os cards revelados não deve envolver um esforço excessivo.

Solução Adicional

Embaralhar quaisquer cards desconhecidos do deck de volta em sua na parte aleatória, e depois colocar cada card conhecido de volta em seus locais corretos.

2.3 Erro de Jogo — Erro de Card Oculto

Advertência

Definição

Um jogador comete um erro em um jogo que não pode ser corrigido apenas com a informação publicamente disponivel e o faz sem a permissão do oponente.

Essa infração se aplica somente quando um card cuja identidade é conhecida apenas por um jogador e está em um conjunto de cards ocultos tanto antes quanto depois do erro.

Se um card adicional foi visto mas não foi adicionado ao conjuto de cards, a infração é Erro de Jogo – Olhar cards Extras.

Exemplos

A. Um jogador compra 4 cards depois de conjurar um Ingenuidade de Jace.
B. Um jogador usa vidência em dois cards quando deveria apenas ter usado em um.
C. Um jogador resolve uma habilidade desencadeada de um Confidente Sombrio, mas esquece de revelar o card antes de colocá-lo em sua mão.
D. Um jogador tem mais cards em sua mão do que pode ser identificado.
E. Um jogador conjura Antecipar e pega os quatro cards do topo de seu grimório.
F. Um jogador que jogará o primeiro turno de uma partida faz a compra do seu turno.

Filosofia

Embora o estado de jogo não possa ser revertido ao seu estado "correto", este erro pode ser atenuado ao dar ao oponente conhecimento suficiente e a competência de compensá-lo, de forma a reduzir as chances de se gerar vantagem.

Se cards são colocados em uma zona pública, então sua ordem é conhecida e a infração pode ser abordada como uma Violação de Regra de Jogo. A ordem de cards não poderá ser determinada se suas faces forem apenas visíveis por um jogador, a não ser que o card esteja em uma posição singularmente identificável (como o topo do grimório, ou sendo o único card na mão).

Seja cuidadoso para não atribuir esta infração a situações onde um erro publicamente corrigível leve a uma situação sem possibilidade de correção, como uma Tempestade Cerebral sendo conjurada utilizando-se mana verde. Nessas situações, a infração é baseada na causa raiz.

Informações sobre cards previamente conhecidos pelo oponente, como cards previamente revelados enquanto estavam no topo do grimório ou por terem sido vistas anteriormente na mão de um jogador, podem ser levadas em consideração quando se for determinar o conjunto de cards a que se aplica a solução.

Sempre aja no menor conjunto possível para solucionar o erro. Isto pode significar a aplicação de uma solução apenas para uma parte do conjunto definido por uma instrução. Por exemplo, um jogador resolve uma Companhia Agrupada, pega três cards com uma mão e quatro cards com a outra. O último conjunto de quatro cards deve ser usado para a solução, ao invés do conjunto de sete cards.

Solução Adicional

Em casos onde a infração foi imediatamente procedida por mover-se um card de um conjunto afetado para um local conhecido, como descartar um card, colocar cards no topo do grimório, ou jogar um terreno, um retrocesso simples ao ponto imediatamente após o erro deve ser feito.

Se um conjunto de cards que contem o problema não existe mais, não ha solução a ser aplicada.

Se o erro coloca cards em um conjunto de forma prematura e outras operações envolvendo cards neste conjunto devem ser resolvidas primeiro, o jogador revela o conjunto de cards que contem o excesso e seu oponente escolhe um numero de cards anteriormente desconhecidos. Coloque aqueles cards de lado até o ponto em que eles deveriam ter sido legalmente adicionados, depois devolva-os ao conjunto.

Se o erro envolve um ou mais cards que deveriam ter sido revelados, o jogador revela o conjunto que contem os cards não revelados e seu oponente escolhe o mesmo numero de cards anteriormente desconhecidos. Trate aqueles cards como os cards que foram “revelados” e retorne-os para o conjunto de onde aquele card estava sendo escolhido; aquele jogador então realiza a ação novamente. Se a ação de recriar o conjunto original a ser selecionado e refazer a ação for muito disruptivo, deixe o card escolhido na mão do jogador.

Se um conjunto afetado pelo erro contiver mais cards do que deveria, o jogador revela o conjunto de cards que contem o excesso e seu oponente escolhe um numero de cards anteriormente desconhecidos, suficiente para reduzir o conjunto ao seu tamanho correto.

Estes cards em excesso devem ser retornados ao local correto. Se esse local for o grimório, ele deve ser embaralhado em sua porção aleatória a não ser que o seu dono saiba de antemão a identidade do card/cards movidos ilegalmente; aquele mesmo número de cards, escolhido pelo oponente, são devolvidos a sua localização original ao invés disso. Por exemplo, se um jogador controla Esfinge da Ilha de Jwar e ele ilegalmente compra um card, aquele card deve ser devolvido ao topo do grimório.

Aumento: Caso descubra-se durante o jogo que um card com sua face voltada para baixo que foi conjurado utilizando a habilidade de metamorfose não a tiver, a penalidade será de Perda de Jogo. Se o jogador tiver um ou mais cards com a habilidade de metamorfose em sua mão, não tiver adicionado cards anteriormente desconhecidos à sua mão desde que houve a conjuração do card encontrado no momento da violação e descobriu o erro por conta própria, esse aumento não se aplica e eles podem ser trocados por um card com a habilidade de metamorfose em sua mão.

2.4 Erro de Jogo — Erro no Procedimento de Mulligan

Advertência

Definição

Um jogador comete um erro como parte do processo de mulligan. Essa infração não se aplica a erros cometidos uma vez que os procedimentos de pré-jogo estiverem concluídos. “Usar vidência” para mais de um card após tomar um mulligan é tratado como Erro de Card Oculto.

Erros de processos triviais que não geram vantagem, como declarar a intenção de realizar um mulligan muito cedo, não são considerados infração.

Exemplos

A. Um jogador compra oito cards no inicio do jogo (ao invés de sete)
B. Um jogador compra sete cards no inicio do jogo (ao invés de seis) após realizar um mulligan.
C. Um jogador mantem a sua mão, usa vidência, e realiza outro mulligan.
D. Um jogador escolhe não fazer um mulligan, depois o faz após ver seu oponente decidir realizar um mulligan.

Filosofia

Erros que ocorrem antes de um jogo tem uma opção menos disruptiva - um mulligan forçado - que não está disponível em nenhum outro momento durante o jogo. Porém, jogadores não devem ser incentivados a assistir a infração ocorrer até que os procedimentos de mulligan sejam concluídos, para que eles possam "descobrir" o erro em um momento em que a infração se torna um Erro de Card Oculto, se eles acreditam que isso os favorecerá. Para encorajar o jogador infrator a reportar seus erros tão cedo quanto possível, lhe é dado a escolha da solução ainda antes da partida se iniciar.

Se um jogador olha o card no topo de seu grimório após realizar um mulligan, presume-se que ele escolheu manter sua mão, a não ser que ele deixe bem claro que ele pretende realizar outro mulligan, seja verbalmente antes de olhar ou pegando múltiplos cards do topo de seu grimório.

Solução Adicional

Se um jogador tem muitos cards em sua mão, ele ou ela pode escolher revelar sua mão e seu oponente escolhe um desses cards para ser embaralhado de volta no grimório. Se mais de um card foi comprado em excesso (por exemplo, oito cards em um mulligan para seis) seu oponente continua removendo cards até que se atinja o numero correto.

Se cards não forem removidos da mão deste jogador desta forma (seja por um erro que não tenha levado a excesso de cards ou por um jogador escolhendo não revelar), aquele jogador realiza um mulligan adicional.

Jogadores podem continuar a realizar mulligans após a solução ter sido aplicada.

2.5 Erro de Jogo — Violação de Regra do Jogo

Advertência

Definição

Esta infração cobre a maioria das situações de jogos em que um jogador comete um erro ou falha no seguimento correto do jogo. Ela lida com violações às Regras Abrangentes que não sejam cobertas por outro Erro de Jogo.

Exemplos

A. Um jogador conjura Cólera de Deus pagando 3W (o custo na verdade é 2WW).
B. Um jogador não ataca com uma criatura que deve atacar a cada turno.
C. Um jogador falha ao colocar uma criatura com dano letal no cemitério e não nota isso, vários turnos depois.
D. Um Revogador Phyrexiano no campo de batalha que deveria ter tido um card nomeado para ele.
E. Um jogador conjura Tempestade Cerebral e esquece-se de colocar dois cards no topo de seu grimório.

Filosofia

Enquanto uma Violação de Regra de Jogo pode ser atribuída a um jogador, ela normalmente ocorre publicamente e é esperado que ambos os jogadores estejam conscientes do que está acontecendo no jogo. Pode parecer oportuno tentar "consertar" esses erros, mas é importante que eles sejam tratados de forma consistente, independente do seu impacto no jogo.

Solução Adicional

Primeiramente, leve em consideração a possibilidade de se fazer um retrocesso simples (ver seção 1.4).

Se um retrocesso simples não for suficiente e se a infração se encaixar em uma ou mais das seguintes categorias e apenas naquelas categorias, realize a correção parcial especificada:

- Se o jogador esqueceu de desvirar um ou mais permanentes no início de seu turno e ainda está no mesmo turno, desvire esses objetos.
- Se um jogador fez uma escolha ilegal (incluindo não fazer uma escolha quando necessário) para uma habilidade estática responsável por um efeito contínuo ainda no campo de batalha, aquele jogar faz a escolha correta.
- Se um jogador não comprou cards, descartou cards, ou devolveu cards de sua mão para outra zona, aquele jogador o faz.
- Se um objeto está em uma zona incorreta, seja por que uma mudança de zona obrigatória tenha sido esquecida ou por que ele foi colocado na zona incorreta durante uma mudança de zona, o objeto exato ainda é conhecido por todos os jogadores, e o objeto pode ser movido com pouco impacto no estado atual do jogo, coloque o objeto na zona correta.
- Se a ordem de atribuição de dano não foi declarada, o jogador apropriado escolhe a ordem imediatamente.

Para cada uma dessas correções, um retrocesso simples pode ser realizado primeiro se isso fizer com que a aplicação da correção fique mais agradável. Habilidades desencadeadas são geradas como resultado dessas correções parciais apenas caso elas fossem ocorrer se a ação tivesse sido tomada no momento correto.

Caso contrário, um retrocesso completo pode ser considerado ou o estado de jogo pode ser deixado como está.

Para a maioria das Violações de Regras de Jogo que não são descobertas em um período que os jogadores tiveram tempo razoável para percebê-las, o oponente recebe também uma penalidade de Falha em Manter o Estado de Jogo. Se o juiz acredita que ambos os jogadores são responsáveis pela Violação de Regras de Jogo, como por exemplo, a existência de um efeito de substituição ou um jogador tomando ações baseadas na instrução de outro jogador, ambos os jogadores recebem a penalidade Erro de Jogo – Violação de Regra de Jogo. Por exemplo, se um jogador conjura Caminho para o Exílio em uma criatura do oponente e o oponente coloca a criatura no cemitério, ambos os jogadores terão cometido esta infração.

2.6 Erro de Jogo — Falha em Manter o Estado do Jogo

Advertência

Definição

Um jogador permite que outro jogador cometa um Erro de Jogo e não o aponta imediatamente. Se um juiz acredita que um jogador intencionalmente não está apontando ações ilegais de outros jogadores, seja para o benefício próprio, ou na esperança de trazê-lo para uma estratégia que o favoreceria, deve-se considerar Conduta antidesportiva – Trapaça. Não lembrar um oponente sobre suas habilidades desencadeadas nunca é Falha em Manter o Estado de Jogo ou Trapaça.

Exemplos

A. Um oponente de um jogador esquece-se de revelar o card buscado por Tutor Proficiente. Ele não informa até que o turno termine.
B. Um jogador não informa a seu oponente sobre o Manto de Tatu em sua criatura com proteção contra o verde.

Filosofia

Se um erro for descoberto antes de um jogador puder ganhar vantagem sobre ele, então os perigos e danos causados ao jogo são muito menores. Se o erro persistir, um pouco de culpa recai sobre o oponente, que também não foi capaz de perceber o erro.

3. ERROS DE TORNEIO

Erros de torneio são violações do que é definido nas Regras de Torneio de **Magic**. Se o juiz entender que o erro foi intencional, ele deve considerar Conduta Antidesportiva – Trapaça.

Se um jogador viola as Regras de Torneio de Magic de uma forma que não está prevista neste documento, o Juiz deve explicar o procedimento correto para o jogador, mas não aplicar nenhuma penalidade. Se o comportamento continuar inadequado ou se o jogador desdenhar as instruções, uma investigação poderá ser necessária.

A segunda ou subsequente Advertências por ocasião de um Erro de torneio da mesma categoria é aumentada para uma Perda de Jogo. Para torneios realizados em mais de um dia, a contagem de penalidade para essas infrações é zerada entre os dias.

3.1 Erro de Torneio — Atraso

Perda de Jogo

Definição

Um jogador não está na sua mesa no começo da rodada ou não completou uma tarefa ou instrução no tempo adequado. Se uma rodada começar antes do horário agendado para o fim da rodada anterior (por que todos os jogadores terminaram mais cedo), Atraso não se aplicará até que esse horário seja atingido.

Se, antes ou durante uma partida, um jogador pedir permissão e receber a anuência de um juiz e para realizar uma tarefa de necessidade legitima que irá gerar um atraso, como ir ao banheiro ou buscar cards para substituir aqueles perdidos, aquele jogador têm até dez minutos para realizar essa tarefa antes que se considere que ele esta atrasado. Se um jogador demorar mais de dez minutos, uma perda de partida será aplicada. Caso contrário nenhuma penalidade será aplicada e uma extensão de tempo será concedida, equivalente ao tempo utilizado.

Exemplos

A. Um jogador chega a sua mesa de jogo 5 minutos após a rodada começar.
B. Um jogador entrega sua lista de deck após o horário designado pelo juiz ou organizador.
C. Um jogador perde seu deck e não consegue encontrar cards substitutos dentro dos primeiros 10 minutos da rodada.
D. Um jogador se senta em uma mesa de jogo incorreta e joga com o adversário errado.

Filosofia

Os jogadores são responsáveis por estar na hora e no lugar certo para os seus jogos. Além disso, devem finalizar suas inscrições em tempo hábil. O organizador de torneio pode anunciar que está sendo dado um tempo adicional antes da aplicação de penalidades. Caso contrário a penalidade é aplicada assim que a rodada começar.

Solução Adicional

Os jogadores recebem uma extensão de tempo correspondente à duração do atraso.

Aumento: Um jogador que não estiver em sua mesa de jogo em até 10 minutos após o inicio da rodada receberá uma Perda de Partida e será retirado do torneio, a menos que ele se dirija ao Juiz Mor ou Scorekeeper antes do final da rodada. Os jogadores têm uma adição de tempo correspondente à duração do atraso.

3.2 Erro de Torneio — Ajuda Externa

Perda de Partida

Definição

Um jogador, espectador, ou outro participante do torneio executa qualquer uma das seguintes opções:

- Busca conselhos de jogo ou informação privada sobre o seu jogo a partir de outros, uma vez que ele tenha se sentado para jogar.
- Dá conselhos de jogo ou revela informação privada para os jogadores que se sentaram para a sua partida.
- Durante um jogo, consulta notas (exceto páginas da Oracle ™) feitas antes do início oficial do jogo atual.

Estes critérios também se aplicam a qualquer construção de decks e escolhas em drafts de um torneio limitado. Além disso, nenhuma nota de qualquer tipo pode ser feita durante um draft. Alguns formatos de times têm regras de comunicação adicionais que podem modificar a definição desta infração.

Anotações feitas fora do jogo em curso só podem ser referenciadas entre os jogos, e devem estar sobre posse do jogador desde o início da partida.

Exemplos

A. Durante um jogo, um jogador consulta notas que foram criadas antes do torneio.
B. Um espectador informa a jogada correta para um jogador que não havia solicitado tais informações.

Filosofia

Torneios devem testar a habilidade de um jogador, e não a sua capacidade de seguir conselhos ou direções externas. Alguns conselhos estratégicos, assessoria no jogo, ou conselho de construção de um deck a partir de uma fonte externa é considerada Ajuda Externa.

Modificações visuais nos cards, incluindo textos breves, que fornecem informações estratégicas menores ou sugestões são aceitáveis e não são considerados notas. Instruções detalhadas ou conselhos estratégicos complexos não podem ser escritos em cards. O Juiz Mor tem a decisão final do que se refere aos cards e notas aceitáveis para um torneio. Espectadores que cometem esta infração podem ser convidados a deixar o local, caso não estejam inscritos no torneio.

Dininuição: Se a informação obtida é uma informação que o jogador poderia ter acesso entre os jogos, a penlidade é diminuída para uma Perda de Jogo.

3.3 Erro de Torneio — Jogo Lento

Advertência

Definição

Um jogador leva mais tempo do que o razoável para concluir as ações do jogo. Se um juiz acredita que um jogador está agindo intencionalmente ao jogar lentamente para tirar vantagem de um limite de tempo, a infração é Conduta Antidesportiva — Protelar.

Considera-se também como jogo lento se um jogador continua a executar um loop sem ser capaz de fornecer um número exato de iterações e sem definir um estado resultante do jogo.

Exemplos

A. Um jogador analisa repetidamente o cemitério do seu oponente, sem qualquer alteração significativa no estado de jogo.
B. Um jogador passa o tempo a escrever o conteúdo do grimório de um oponente ao resolver Extração Craniana.
C. Um jogador usa uma quantidade excessiva de tempo para embaralhar seu grimório entre os jogos.
D. Um jogador levanta-se do seu assento para olhar a classificação ou vai ao banheiro sem a permissão de um oficial do torneio.

Filosofia

Todos os jogadores têm a responsabilidade de jogar com rapidez suficiente para que seus adversários não fiquem em desvantagem significativa por causa do limite de tempo. Um jogador pode jogar lentamente sem perceber. Um comentário como "Eu preciso que você jogue mais rápido" é muitas vezes apropriado e suficiente. Se após este comentário o Jogo Lento persistir, este deverá ser penalizado.

Solução Adicional

Em um evento onde a partida extrapola o tempo limite, dois turnos adicionais são acrescidos ao numero de turnos adicionais jogados. Esta extensão por sua vez, ocorre antes de qualquer procedimento de fim de jogo começar e depois de todas as extensões de tempo que possam ter sido emitidas.

Nenhum turno adicional é concedido se o jogo já está nos turnos adicionais, embora a Advertência ainda se aplique.

3.4 Erro de Torneio – Problema de Listagem de Deck

Perda de Jogo

Definição

Uma lista de deck é ilegal, não bate com aquela que o jogador pretendia usar para jogar ou precisa ser modificada devido à perda de cards ocorrida durante a realização do torneio.

Esta infração não cobre erros no registro feitos por outro participante antes de uma troca de pool no selado, que deve ser corrigida a critério do juiz.

Exemplos

A. Um jogador em um torneio Legado lista Mana Drain (um card banido) em sua lista de deck.
B. Um jogador tem uma lista de deck de 56 cards. Seu baralho real contém 60 cards, com quatro Delir não listados.
C. Um jogador lista "Sarkhan" em um formato que contem tanto "Sarkhan, Porta-voz dos dragões" e "Sarkhan Revigorado".
D. Um jogador perde alguns cards e é incapaz de encontrar cópias para substituir em seu deck, impossibilitando assim o jogador de utilizar um deck que esteja de acordo com sua lista.
E. Um jogador registra Ajani, Protetor Valente, mas está usando Ajani, O Inabalável em seu deck.

Filosofia

Listas de decks são utilizadas para garantir que os decks não sejam alterados no decorrer de um torneio. Juízes e outros oficiais de torneio devem se atentar de lembrar os jogadores antes do inicio do torneio sobre a importância de

entregarem uma lista de deck válida e sobre jogar com um deck valido. Um jogador normalmente recebe uma perda de jogo se a sua lista de deck for alterada após o início do torneio.

Penalidades para erros de listagem de deck descobertos fora do contexto de uma partida e seus procedimentos (como aqueles descobertos durante a contagem da lista de deck) são aplicadas no início da próxima partida, a menos que o juiz acredite haver fortes evidências que o deck propriamente dito é ilegal.

Nomes pouco claros ou ambíguos em uma lista de deck podem abrir espaço para jogadores manipularem os conteúdos de seus decks até o momento em que este erro for descoberto. Nomes truncados de personagens da história (planeswalkers e outras permanentes lendárias) são aceitáveis, contanto que eles tenham apenas uma representação daquele personagem no formato, e considera-se que esta sendo feito referência àquele card, mesmo que existam outros cards que comecem com o mesmo nome.

O Juiz Mor pode decidir por não aplicar esta penalidade se ele acreditar que o que o jogador escreveu em sua lista de deck é óbvio e não ambíguo, mesmo se o nome completo e preciso do card não estiver escrito. Em torneios Limitados, o Juiz Mor pode escolher não aplicar esta penalidade para casos onde a contagem de terrenos básicos não está correta caso ele acredito que esta contagem é óbvia. Isto deve ser determinado apenas pelo que está escrito na listagem de deck, e não baseado no propósito ou no conteúdo do deck: a necessidade de conferir o deck para confirmação é um sinal de que o que está escrito não é óbvio.

Solução Adicional

Se houver cards ilegais na listagem do deck, remova-os.

Altere a lista de deck para bater com o deck que o jogador está de fato usando. Se ambos o deck/reserva e listagem violarem a restrição do número máximo de cards (geralmente muitos cards na reserva, mais do que quatro cópias do mesmo card ou o mesmo card em dois decks no formato de construção unificado), remova os cards conforme indicado pelo jogador para que a lista de deck seja válida..

Se o deck contiver cards a menos, o jogador escolhe adicionar qualquer combinação de cards com nome de Planície, Pântano, Ilha, Floresta ou Montanha até que se alcance o número mínimo. Altere a lista do deck a fim de refletir esta mudança. Estas mudanças podem ser revertidas sem qualquer penalidade se o jogador conseguir localizar reposições idênticas para os cards legais originais.

3.5 Erro de Torneio — Problema de Deck

Advertência

Definição

O conteúdo do deck ou reserva não esta de acordo com a lista de deck registrada e a listagem do deck representa aquilo que o jogador pretendia utilizar para jogar.

Se há cards extras guardados junto com a reserva que poderiam ser jogados no deck daquele jogador, elas serão consideradas parte da reserva, a não ser que elas sejam:

- Cards promocionais entregues como parte do torneio.
- Cards de duas faces representadas por cards curinga no deck.
- Cards de duas faces sendo utilizadas para representar o lado de trás de cards no deck. Estes cards não devem estar em protetores iguais aos utilizados no deck principal e/ou reserva.

Cards em protetores diferentes, fichas, e cards de face duplas representados por cards curinga em uso são ignorados quando determinada a legalidade do deck (e não da reserva).

Se um jogador for incapaz de localizar os cards (ou equivalentes idênticos) para seu deck principal, trate esta situação como um Problema de Listagem de Deck ao invés disso. Se cards da reserva estiverem faltando, tome nota disso, mas não aplique penalidades.

Exemplos

A. Um jogador tem 59 cards em seu deck, mas 60 listados na sua respectiva lista de deck.
B. Um jogador tem um Pacifismo em seu deck de um oponente anterior.
C. No primeiro jogo da partida, um jogador tem em seu deck uma Pinça Craniana, mas tem apenas uma registrada em sua reserva.

Filosofia

Espera-se que os jogadores apontem erros de deck imediatamente, e que não ganhem nenhuma vantagem em potencial por terem aqueles cards em seus decks.

As formas mais comuns de erro de deck são falhas em remover a reserva e situações onde cards estão no deck incorreto. É difícil se tirar vantagem de ambos os erros sem estar trapaceando de forma óbvia. Não conceder a jogadores o card que eles deveriam ter é suficiente para compensar situações facilmente descobertas. Duplicatas de cards que começam no deck principal são mais problemáticas, visto que não é tão fácil de dar-se conta e apontá-las. Logo, esses casos pedem uma penalidade aumentada.

Uma janela onde o erro leva a uma Perda de Jogo é necessária para desencorajar abuso intencional. Uma vez que se passou deste ponto, o oponente concorda que o deck é valido. Juízes devem sempre estar atentos a possibilidades de abuso ao investigar essas infrações;

Solução Adicional

Remova quaisquer cards incorretos do deck, incluindo cards da reserva que não poderiam ainda ter sido legalmente incluídos. Localize quaisquer cards desaparecidos do deck e os embaralhe na porção aleatória do deck. Se os cards desaparecidos estiverem na reserva e este não for o primeiro jogo, escolha aqueles a serem embaralhados no deck de forma aleatória entre os cards do deck principal que estão na reserva. Se o erro tiver sido descoberto na mão inicial, instrua o jogador a realizar um mulligan. Caso contrário, não reponha os cards errôneos descobertos na mão ou em outros conjuntos (como um grupo de cards sendo comprado ou que fazem parte de uma habilidade de vidência sendo resolvida.).

Se os cards desaparecidos estavam em um deck de um oponente anterior, aplique penalidades a ambos os jogadores.

Aumento: Se for descoberto que o deck ou reserva está incorreta ao ser apresentado para o oponente para o embaralhamento de pré-jogo e os cards desaparecidos não estiverem no deck do oponente, a penalidade é uma Perda de Jogo.

Aumento: Se um card incorreto na mão ou no deck se tornar visível a um oponente (por exemplo, por estar sendo revelado ou colocado em um cemitério) ou for descoberto por um juiz durante uma checagem de deck, a penalidade é uma Perda de Jogo. Este aumento ainda se aplica se o jogador chamar o juiz com um efeito, na pilha ou resolvendo, que faça com que a carta se torne visível.

Aumento: Se o erro resultou em uma situação onde mais cópias de um card do deck principal sendo jogadas do que o número registrado e isso foi descoberto após o início do jogo, a penalidade é uma Perda de Jogo, a menos que

todas as cópias ainda estejam na porção aleatorizada do grimório. Por exemplo, se uma lista de deck tem duas cópias de Choque no deck principal e duas na reserva, mas ao observa se vê duas cópias no grimório e uma cópia no cemitério, a penalidade é aumentada

3.6 Erro de Torneio — Violação de Procedimento de Limitado

Advertência

Definição

Um jogador comete um erro técnico durante um draft.

Exemplos

A. Um jogador passa um booster para a sua esquerda quando ele deveria ter ido para a direita.
B. Um jogador ultrapassa a quantidade de tempo dada para uma escolha.
C. Um jogador coloca um card no topo de sua pilha, e depois o pega de volta.
D. Um jogador move sua cabeça para o lado em momentos inapropriados.

Filosofia

Erros em draft são disruptivos e podem se tornar ainda mais se não forem descobertos rapidamente. Anúncios prévios ao draft ou regras específicas para o formato podem caracterizar penalidades adicionais para Violações de Procedimentos de Limitado.

3.7 Erro de Torneio — Violação de Política de Comunicação

Advertência

Definição

Um jogador viola a Política de Comunicação dos Jogadores detalhada na seção 4 das Regras de Torneios de **Magic** e o juiz acredita que seu oponente tomou ações dentro do jogo com base em informações erradas. Esta infração somente se aplica para violações dessa política e não a confusões de comunicação em geral.

Exemplos

A. Um jogador é perguntado sobre quantos cards ele tem na mão e responde “Três”. Alguns momentos depois, seu oponente conjura uma mágica que o faria descartar cards e ele percebe ter quatro.
B. Um jogador mantém seu Elfos de Llanowar junto com seus terrenos, e seu oponente ataca achando que ele não tinha bloqueadores.
C. Um jogador conjura Caminho Para o Exílio E esquece de lembrar seu oponente que ele tem a oportunidade de buscar por um terreno básico.

Filosofia

Uma comunicação clara é fundamental quando se está jogando **Magic**. Enquanto muitas ofensas serão intencionais, é possível que um jogador cometa um erro legítimo que gera confusão e estes erros não devem ser penalizados severamente.

Um jogador pode cometer esta infração mesmo quando ele não tiver dito nada. Um estado de mesa fisicamente ambíguo não gera uma penalidade automaticamente, as juízes são encorajados a dizer aos jogadores que consertem o arranjo ambíguo antes que ele se torne problemático.

Aplicações incorretas de atalhos normalmente não são uma Violação de Politica de Comunicação, visto que a interpretação padrão se aplica em situações ambíguas e o oponente é capaz de agir naquele atalho. Qualquer desvio de um atalho de torneio requer uma explicação clara.

Solução Adicional

Um retrocesso pode ser considerado até o ponto da ação e não no ponto em que a falha de comunicação ocorreu.

3.8 Erro de Torneio — Cards Marcados

Advertência

Definição

Cards ou protetores no deck de um jogador tem inconsistências que podem fazer com que eles sejam diferenciados entre si enquanto estiverem no grimório. Isso inclui marcas, marcas de unha, descoloração, bordas dobradas e curvaturas de cards foil.

Exemplos

A. Um jogador tem pequenas marcas em alguns dos seus protetores. As marcas estão em uma Montanha, um Hierarca Loxodonte e uma Hélice de Raios.
B. Um jogador tem vários cards foil que se destacam significativamente do resto do seu deck.
C. Os terrenos básicos em um deck sem protetores são de uma edição com as costas notavelmente mais claras.

Filosofia

Protetores e cards tornam-se frequentemente gastos ao longo de um campeonato, e, contanto que o jogador não esteja tentando tirar vantagem deste fato, abordar a situação é suficiente na maioria dos casos. Note-se que quase todos os protetores podem ser considerados marcados de alguma forma, os juízes devem manter isso em mente quando determinam as penalidades. Nos casos de cards marcados, educar os jogadores para embaralhar os cards e os protetores antes de colocar os cards nos protetores é muito importante.

Essa infração se aplica apenas para cards no deck do jogador. Protetores com marcas diferentes na reserva não são ilegais a não ser que eles sejam adicionados ao deck sem terem sido substituídos. Salvo em caso de investigação, os juízes são encorajados a alertar os jogadores sobre os cuidados com cards marcados na reserva.

Solução Adicional

O jogador precisa substituir o card (s) ou protetor (es) por uma versão sem marca ou, se não tiver protetores sendo usados, usar protetores que escondam as marcas. Se os próprios cards se tornarem marcados através do jogo no torneio, o Juiz Mor pode decidir emitir um card substituto.

Aumento: Se o jogador é incapaz de encontrar cards de substituição, ele pode substituir os cards por qualquer combinação de cards com os seguintes nomes: Planície, Ilha Pântano, Montanha ou Floresta. Como a lista de deck será alterada para coincidir com o novo conteúdo do deck, a penalidade é uma Perda de Partida. Essa mudança pode ser revertida posteriormente sem penalidade adicional se o jogador encontrar cópias iguais aos cards perdidos.

Aumento: Se o Juiz Mor acreditar que o dono do deck poderia ganhar vantagem substancial por notar o padrão dos cards marcados, a penalidade é uma Perda de Jogo.

3.9 Erro de Torneio — Embaralhamento Insuficiente

Advertência

Definição

Um jogador não intencionalmente falha em embaralhar suficientemente seu deck ou partes dele antes de apresentá-lo ao oponente ou esquece-se de apresentar o deck para que o oponente embaralhe. Um deck não está embaralhado se um juiz acredita que o jogador poderia saber a posição ou distribuição de um ou mais card do baralho.

Exemplos

A. Um jogador esquece-se de embaralhar seu grimório depois de procurar por um card.
B. Um jogador procura por um card, dá uma única embaralhada simples antes de apresentar seu grimório para o oponente.
C. Um jogador falha em embaralhar a parte de seu grimório que foi revelada pela resolução da habilidade cascata.

Filosofia

É esperado que os jogadores embaralhem seu deck completamente quando for requerido, e devem ter habilidade e entendimento suficientes de randomização para fazê-lo. No entanto, como o oponente tem a oportunidade de embaralhar depois que o jogador o faz, o potencial de tirar vantagem da situação é baixo se as políticas de torneio são seguidas.

Sempre que os cards de um deck puderem ser vistos, incluindo durante o embaralhamento, ele não é considerado embaralhado, mesmo se o jogador souber somente a posição de um dos cards. Espera-se que os jogadores tenham cuidado ao embaralhar para não revelar cards a si próprios, seu colegas de time, ou seus oponentes.

Um jogador deve embaralhar seu grimório utilizando múltiplos métodos. Embaralhar somente distribuindo em pilhas de forma padronizada (*pile shuffling*) é permitido apenas no inicio do jogo. Qualquer manipulação, ordenação, ou empilhamento antes do embaralhamento é aceitável, desde que o deck seja completamente embaralhado depois.

Solução Adicional

Embaralhe a parte apropriada do deck.

4. CONDUTAS ANTIDESPORTIVAS

Conduta antidesportiva é um comportamento disruptivo que pode afetar a segurança, competitividade, entretenimento ou integridade do torneio de maneira significativamente negativa.

Comportamento antidesportivo não é o mesmo que ausência de comportamento esportivo. Existe um grande número de comportamentos "competitivos" que certamente não são "agradáveis" ou "esportivos", mas ainda assim não se qualificam como "antidesportivos", O Juiz Mor é o árbitro final no que constituí conduta antidesportiva.

Juízes devem informar aos jogadores de que maneira sua conduta é disruptiva. Espera-se que o jogador corrija a situação e comportamento imediatamente. No entanto, embora fazer com que o jogador entenda a severidade da situação seja importante, os juízes devem antes focar em acalmar a situação, e lidar com infrações e penalidades depois.

4.1 Conduta Antidesportiva — Leve

Advertência

Definição

Um jogador toma uma ação que é disruptiva para o torneio ou seus participantes. Talvez afete o nível de conforto daqueles ao seu entorno, mas determinar se é este o caso não é requerido.

Exemplos

A. Um jogador usa linguagem excessivamente vulgar.
B. Um jogador inapropriadamente pede a um juiz que seu oponente receba uma penalidade.
C. Um jogador apela ao Juiz Mor antes de esperar pela resposta do juiz de salão.
D. Um jogador joga seu deck no chão depois de perder um jogo.
E. Um jogador deixa lixo em excesso na área de jogo após sair da mesa.
F. Um jogador falha em seguir um pedido de um oficial do torneio, como se retirar da área de jogo.

Filosofia

Todos os participantes devem contar com um ambiente seguro e agradável num torneio, e um jogador precisa ser avisado se seu comportamento for incompatível com esse tipo de ambiente.

Solução Adicional

O jogador deve corrigir o problema imediatamente. Infrações subsequentes de Conduta antidesportiva – Leve, mesmo que causadas por ofensas distintas, acarretarão em uma Perda de Jogo. Se uma Perda de Jogo for designada por infrações repetidas, e se ela ocorre ao final de um jogo, é aceitável que o juiz aplique a penalidade no próximo jogo.

4.2 Conduta Antidesportiva — Grave

Perda de Partida

Definição

Um jogador age contra um ou mais indivíduos de maneira a criar um sentimento de provocação, intimidação, opressão ou assédio. Isto pode incluir insultos baseados em raça, cor, religião, nacionalidade, idade, gênero, incapacitação, ou orientação sexual. Ameaças de violência física devem ser tratadas como Conduta Antidesportiva – Comportamento Agressivo.

É possível que um ofensor cometa esta infração sem intenção de dolo ou dano à vítima da provocação.

Exemplos

A. Um jogador usa um insulto racial contra seu oponente.
B. Um jogador tira fotos impróprias de outro jogador sem sua permissão expressa.
C. Um jogador chama um espectador para um encontro, é negado, e continua insistindo.
D. Um jogador obstrui outro jogador de propósito com a intenção de induzir contato físico.
E. Um espectador usa redes sociais para oprimir outro jogador.

Filosofia

Um ambiente seguro é uma expectativa básica de qualquer participante de um torneio. O assédio debilita a segurança e integridade de um torneio. Espera-se que jogadores que criam situações prejudiciais ou inóspitas propositalmente em um torneio corrijam seu comportamento imediatamente e demonstrem remorso. Caso contrario devem ser removidos do torneio.

Devido à natureza de confronto desta infração, juízes precisam terminar qualquer partida em andamento e separar os jogadores. Cuidado deve ser tomado para evitar que a situação se intensifique sempre que possível. O ofensor será removido da área para receber a penalidade, e educado sobre porque este comportamento é inaceitável independente da desculpa. Ele pode precisar de um momento para se acalmar depois disso. Pedir desculpas é incentivado, mas o desejo de vítimas não quererem interagir com seus ofensores deve ser respeitado.

Oficiais devem investigar estes problemas assim que eles sejam chamados a sua atenção. Se eles determinarem que a infração não se encaixa nos critérios de Conduta Antidesportiva – Grave, ainda é recomendado que se converse com os jogadores para evitar futuros desentendimentos.

Solução Adicional

O jogador deve corrigir seu comportamento imediatamente. Se a ofensa ocorre no final da partida, o Juiz Mor tem a opção de aplicar a penalidade para a próxima partida.

Aumento: Se a ofensa foi cometida com intento malicioso, o jogador não demonstrar remorso ou a ofensa for repetida novamente, a penalidade será Desclassificação e remoção do local.

4.3 Conduta Antidesportiva — Determinar um Vencedor de Forma Imprópria

Perda de Partida

Definição

Um jogador usa ou oferece o uso de um meio que não faz parte do jogo atual (incluindo ações ilegais no jogo atual para determinar o resultado de um jogo ou partida) para determinar o resultado de um jogo ou partida, ou utiliza linguagem com fins de enganar alguém que pode não saber que tal oferta é contra as regras.

Se um jogador estiver ciente de que aquilo que ele esta fazendo vai contra as regras, a infração será Conduta Antidesportiva – Trapaça.

Exemplos

A. Quando o término da rodada é anunciado, dois jogadores que empatariam rolam um dado para definir o vencedor.
B. Um jogador oferece jogar uma moeda para definir o vencedor de uma partida.
C. Dois jogadores disputam queda de braço para definir o vencedor de uma partida.
D. Dois jogadores jogam pedra, papel ou tesoura para decidir se eles devem jogar a partida ou empatar.
E. Dois jogadores comparam o custo de mana convertido do topo de seus grimórios para determinar o vencedor de um jogo no final dos turnos extras.
F. Dois jogadores revelam o card do topo de seus grimórios para ver "quem venceria" depois dos turnos extras.
G. Um jogador diz "Oh céus, nós vamos empatar a partida, e isso é terrível para nós. Se ao menos houvesse algo que pudéssemos fazer com relação a isso..."

Filosofia

Usar um método exterior ao jogo para determinar um vencedor compromete a integridade do torneio.

Espera-se que as partidas que terminam em empate pelo tempo sejam reportadas como tal e não são excluídas dessa penalidade se os jogadores que utilizarem de um método ilegal para determinar o resultado.

4.4 Conduta Antidesportiva — Suborno e Aposta

Perda de Partida

Definição

Um jogador oferece um incentivo para que seu oponente conceda, empate, ou mude o resultado da partida, encoraja ou aceita tal oferta. Referencie a seção 5.2 das Regras de Torneio de **Magic** para uma descrição mais detalhada do que constitui Suborno.

Apostas ocorrem quando um jogador ou espectador em um torneio faz ou oferece fazer uma aposta sobre o resultado de um torneio, partida ou porção de um torneio ou partida. A aposta não precisa ser monetária, e é irrelevante se o jogador está ou não apostando em sua própria partida.

Se um jogador estiver ciente de que aquilo que ele esta fazendo vai contra as regras, a infração será Conduta Antidesportiva – Trapaça.

Exemplos

A. Um jogador numa rodada de suíço oferece $100 ao seu oponente para que ele conceda a partida.
B. Um jogador oferece um card ao seu oponente em troca de um empate.
C. Um jogador pede por uma concessão em troca de uma divisão de prêmios.
D. Dois jogadores concordam que o vencedor da partida pode escolher um card raro do deck do oponente após a partida.
E. Dois espectadores fazem uma aposta no número de jogos que serão necessários para decidir a partida.

Filosofia

Suborno e aposta comprometem a integridade do torneio e são estritamente proibidos.

4.5 Conduta Antidesportiva — Comportamento Agressivo

Desclassificação

Definição

Um jogador age de maneira ameaçadora contra outros ou suas propriedades.

Exemplos

A. Um jogador ameaça bater em outro que se recusa a conceder para ele.
B. Um jogador puxa uma cadeira debaixo de outro jogador, fazendo com que ele caia.
C. Um jogador ameaça um juiz após receber uma regra.
D. Um jogador rasga um card pertencente a outro.
E. Um jogador intencionalmente derruba uma mesa.

Filosofia

A segurança de todas as pessoas num torneio é de extrema importância. Não haverá tolerância para abuso ou intimidação física.

Solução Adicional

O infrator deve ser pedido para se retirar do local pelo organizador.

4.6 Conduta Antidesportiva — Furto de Material de Torneio

Desclassificação

Definição

Um jogador rouba material do torneio, incluindo, mas não limitado a cards ou equipamento.

Exemplos

A. Um jogador rouba cards da reserva de seu oponente.
B. Um jogador rouba o número da mesa.
C. Um jogador percebe que ele tem um card de um oponente anterior, mas o esconde ao invés de alertar um oficial do torneio.

Filosofia

Jogadores entram num torneio esperando que seu material seja protegido. Isso não isenta os jogadores de se responsabilizarem pelas suas posses, mas eles devem esperar ser capazes de manter o produto que eles tinham no começo ou que lhes foi entregue para o torneio. Outras situações de roubo não envolvendo os materiais do torneio são responsabilidade do Organizador do Torneio, embora juízes sejam encorajados a ajudar de todas as maneiras possíveis.

Solução Adicional

O infrator deve ser pedido para se retirar do local pelo organizador.

4.7 Conduta Antidesportiva — Protelar

Desclassificação

Definição

Um jogador intencionalmente joga devagar para ganhar vantagem do limite de tempo. Se a lentidão não for intencional, referencie Erro de torneio – Jogo lento.

Exemplos

A. Um jogador tem dois terrenos na mão, sem opções possíveis para afetar significativamente o jogo, e passa tempo excessivo "pensando" sobre o que fazer para consumir tempo do relógio.
B. Um jogador está na frente em jogos e diminui significativamente a velocidade de jogo para que seu oponente tenha pouca chance de lhe alcançar.
C. Um jogador jogando devagar apela uma advertência para ganhar ter mais tempo para tomar uma decisão.
D. Um jogador intencionalmente realiza mulligans vagarosamente antes do terceiro jogo numa tentativa de dificultar a vitória de seu oponente.
E. Um jogador perdendo um jogo passa a jogar mais devagar para tentar fazer terminar o tempo da rodada.

4.8 Conduta Antidesportiva — Trapaça

Desclassificação

Definição

Uma pessoa quebra uma regra definida pelos documentos de torneio, mente para um oficial do torneio, ou nota uma ofensa cometida por si (ou por um colega de time) em uma partida e não alerta sobre ela.

Adicionalmente, a ofensa precisa cumprir com o seguinte critério para ser considerada trapaça:

- O jogador precisa estar tentando ganhar vantagem através de sua ação.
- O jogador precisa estar ciente de que está fazendo algo ilegal.

Se todos os critérios não forem preenchidos, a infração não é Trapaça e deve ser tratada como uma infração diferente. Trapaça muitas vezes surge como fruto de um Erro de Jogo ou Erro de Torneio e necessita ser investigada pelo juiz para se determinar a intenção e consciência.

Exemplos

A. Um jogador altera o conteúdo de uma ficha de resultado sem que seu oponente tenha conhecimento.
B. Um jogador mente para um oficial do torneio sobre o que ocorreu para fazer sua versão mais convincente.
C. Um jogador deixa seu oponente colocar uma criatura no cemitério mesmo que a criatura não tenha sofrido dano letal.
D. Um jogador nota que seu oponente só resolveu metade da habilidade desencadeada da Espada do Banquete e da Fome e opta por ocultar o erro.
E. Um jogador olha as escolhas de outro durante um draft.
F. Um jogador adiciona cards a sua pool de Deck Selado.
G. Um jogador nota que acidentalmente comprou um cards extra, mas não chama um juiz para evitar a penalidade.

APÊNDICE A — REFERÊNCIA RÁPIDA DE PENALIDADES

Infração	Penalidade
Erros de Jogo	
Habilidade desencadeada esquecida	Nenhuma
Olhar cards extras	Advertência
Erro de card oculto	Advertência
Erro de procedimento de mulligan	Advertência
Violação de regra do jogo	Advertência
Falha em manter o estado do jogo	Advertência
Erros de Torneio	
Atraso	Perda de Jogo
Ajuda externa	Perda de Partida
Jogo lento	Advertência
Problema de Listagem de Deck	Perda de Jogo
Problema de Deck	Advertência
Violação do Procedimento de Limitado	Advertência
Violação de Política de Comunicação	Advertência
Cards Marcados	Advertência
Embaralhamento Insuficiente	Advertência
Condutas Antidesportiva	
Conduta Antidesportiva — Leve	Advertência
Conduta Antidesportiva — Grave	Perda de Partida
Determinar um Vencedor de Forma Imprópria	Perda de Partida
Suborno e Aposta	Perda de Partida
Comportamento Agressivo	Desclassificação
Furto de material de Torneio	Desclassificação
Protelar	Desclassificação
Trapaça	Desclassificação

APÊNDICE B — MUDANÇAS DESDE AS VERSÕES ANTERIORES

3 de Maio, 2019

1.1: Se Você fosse aplicar duas Perdas de Jogo para um jogador, aplique apenas uma.
2.2: Agora também trata de cards da reserva vistos acidentalmente
3.7: Jogadores precisam ter realizado uma decisão dentro do jogo para que Violação de Política de Comunicação seja levada em consideração

21 de Janeiro, 2019

2.1: Não há mais tratamento especial para habilidades desencadeadas padrão. Guia revisado para limpeza de mudanças de zona.
2.1: Definição de habilidade desencadeada detrimental agora inclui se voce é ou não o dono do card que criou a habilidade desencadeada.
2.3: Esclarecimento do limite entre esta infração e Olhar Cards Extras.
2.3: Cards sendo retornados vão para seu local original, e não apenas para o topo do grimório.
2.5: Correções parciais de mudança de zona não exigem que se saiba a identidade do card.
3: Penalidades para eventos de mútliplos dias são zeradas no final do dia.
3.5: Ao embaralhar cards de volta da reserve, escolha apenas aqueles que eram originalmente do deck.
3.6: Jogadores virando a cabeça de forma inapropriada pode ser considerado como Violação de Procedimento de Limitado
4.3: A penalidade agora é Perda de Partida. Fazê-lo sabendo que é ilegal, torna-se Trapaça
4.3: Enganar seu oponente para que ele determine de forma imprópria também é determinar de forma imprópria
4.3: Jogadores não precisam mais chamar um oficial do torneio.
4.4: A penalidade agora é Perda de Partida. Fazê-lo sabendo que é ilegal, torna-se Trapaça
4.4: Enganar seu oponente para que ele faça uma aposta também é ilegal.
4.4: Jogadores não precisam mais chamar um oficial do torneio.

5 de Outubro, 2018

1: Juiz Mor pode retroceder erros de outros juízes
2: Penalidades de eventos de múltiplos dias agora zeram ao fim do dia
2.5: Correções parciais podem cruzar categorias desde que a solução se enquadre em uma dessas categorias.
2.5: Permanentes são o único tipo de objeto que desviram.
3.2:Usar informação privada ao invés de informação não revelada para o que o jogador possa precisar
3.4: Planeswalkers Agora são lendários.
3.4: Jogadores escolhem de onde os cards em excesso serão removidos.
3.5: Ultimo exemplo reescrito para ser mais claro
3.9: Melhor escolha de palavras para cuidar de efeitos que embaralham apenas um conjunto de cards no deck.

13 de julho de 2018

1: Uso de palavras mais claras para descrever quando uma perda de jogo é aplicada.
2.5: Adicionado o esquecimento de desvirar no inicio do turno como correção parcial
3.1: Jogadores devem receber autorização para chegarem atrasados, não apenas pedir por ela.
3.4: Reescrito o escopo de erros de lista de deck. A maioria acontece imediatamente.
3.5: Não há aumento se todas as cópias de um card com cópias em excesso ainda estiverem no grimório.
3.7: Escolher não agir baseado em informação incorreta pode ser classificado como VPC
3.8: Removida a qualificação sobre protetor de cards do exemplo B, ja que não era encessário.
3.8: Atualizando os terrenos que podem ser adicionados. Deixando claro que Perda de Jogo é aplicado se a lista mudou.

Todas as marcas registradas são propriedades da Wizards of the Coast LLC nos E.U.A. e em outros países. ©2018 Wizards.

Créditos da versão traduzida

Equipe de tradução original (ver.27Sep13): Rodrigo Gimenez, Guilherme Figueira, Lucas Horta, Tomás Paim, Darlam Porto, Dimmy Magalhães, Nicolau Maldonado e Hugo Carvalho.

Atualizações: Lucas Horta (2014) | Antonio Zanutto (2015) | Ricardo Leite (2016-2019)
Revisão e edição final: Carlos Rangon (2013-2019)