

Arbitrare a REL Amatoriale

Ultimo aggiornamento: 3 Maggio 2019

La maggior parte dei giocatori di **Magic** gioca per divertirsi e vede i tornei come un'occasione di trovarsi con gli amici. Un torneo gestito a REL (Rules Enforcement Level, Livello di Applicazione delle Regole) Amatoriale propone un ambiente accogliente e una competizione cordiale. Il tuo comportamento dovrebbe riflettere tutto ciò, sia che tu stia giocando, arbitrando, o facendo entrambe le cose. Giocatori ed arbitri sono incoraggiati ad aiutarsi a vicenda nei momenti opportuni, come la costruzione del mazzo o nelle pause fra le partite. Gli arbitri hanno l'ultima parola quando sorge un dubbio o una disputa, e devono essere il più possibile imparziali e diplomatici.

Per molti giocatori il REL Amatoriale è la prima esperienza di un torneo di Magic, quindi è importante avere un ambiente accogliente e aperto a tutti. Un giocatore il cui comportamento può disturbare o mettere a disagio altre persone deve essere ripreso e invitato a smettere immediatamente. Se non fa alcun tentativo di correggersi, applicare una Partita Persa può rafforzare la serietà del problema. Se questo non è sufficiente, o se il giocatore è stato aggressivo, ha minacciato o ha molestato gli altri giocatori, passare alla sezione Problemi Seri.

Magic è un gioco complicato. Non possiamo impedire ai giocatori di sbagliare, ma possiamo fare del nostro meglio per sistemare la situazione nel modo più corretto possibile. È importante che i giocatori sappiano che, quando serve un aiuto o qualcosa va male, chiamare un arbitro è la miglior opzione disponibile. La nostra soluzione dovrebbe mirare ad educare i giocatori e a far continuare la partita piuttosto che preoccuparsi dell'impatto sul gioco. In genere, devi intervenire direttamente quando accade qualcosa di illegale durante una partita, ma a parte questo avrai molta discrezionalità. Ad esempio, in quali casi fermi il gioco per ricordare ad un giocatore un'abilità innescata che ha saltato dipende molto dal tono che vuoi dare al torneo: potrebbe essere appropriato fornire questo aiuto se percepisci l'evento come educativo, meno se i giocatori sono più focalizzati sulla competizione.

Quando rispondi a una domanda, ricontrolla le regole se non sei sicuro della tua risposta. Ricordati di dare ai giocatori del tempo addizionale per finire il loro incontro per compensare il tempo impiegato per la risposta. Le soluzioni indicate nella *Guida alle Procedure per le Infrazioni* (IPG – Infraction Procedure Guide) sono pensate per un ambiente più rigoroso e non dovrebbero essere applicate a tornei gestiti a REL Amatoriale. Se un giocatore compie un errore accidentale, usa le soluzioni elencate sotto o il tuo buonsenso per poter dare la miglior soluzione possibile. Se pensi che il rimedio suggerito non si adatti bene alla situazione da gestire puoi proporre una soluzione più appropriata se entrambi i giocatori la accettano. L'educazione dei giocatori è una priorità; ricorda loro di giocare con più attenzione, ma evita di essere troppo severo, così che il torneo si mantenga divertente e sereno. Se un giocatore continua a commettere lo stesso errore nonostante i tuoi ripetuti richiami, avvisalo che la prossima volta riceverà una penalità di Partita Persa. Si spera che ciò non sia necessario, ma sapere che potrebbe capitare dovrebbe portare il giocatore a correggere il suo comportamento. Compiere un errore consapevolmente è considerato un Problema Serio (vedi sotto).

Se il torneo prevede l'utilizzo delle liste dei mazzi, ha grandi premi o in qualche modo ha un livello più competitivo, conviene gestirlo a REL Agonistico invece che a REL Amatoriale. Questa scelta richiederà l'utilizzo completo della *Guida alle procedure per le Infrazioni* invece di questo documento, perciò accertati di conoscerlo bene prima di gestire un evento a REL superiore.

- Errori Comuni -

Un giocatore si è dimenticato un'abilità innescata (un'abilità che usa le parole “quando”, “ogniquale”, o “all’inizio” generalmente all’inizio del testo di tale abilità).

Queste abilità si considerano dimenticate se il giocatore non le ha riconosciute in alcun modo nel momento in cui richiedono una scelta o hanno un effetto visibile sulla partita. Se l'abilità contiene la parola “puoi”, presumi che il giocatore abbia scelto di non eseguirla. Altrimenti, mettila in pila adesso se ritieni che non sia troppo problematico; ad esempio, non farlo se sono state prese decisioni significative sulla base di ciò che non è accaduto! Diversamente da altre azioni illegali (che vanno fatte notare), i giocatori possono scegliere di segnalare o meno le abilità innescate dimenticate dai loro avversari.

Un giocatore guarda una carta in un grimorio che non avrebbe dovuto guardare.

Rimescola le carte viste per sbaglio insieme alla parte “sconosciuta” del grimorio. Se qualche giocatore conosce legalmente la posizione di alcune carte nel grimorio assicurati di lasciarle nella loro posizione.

Un giocatore ha accidentalmente pescato più carte di quelle che avrebbe dovuto pescare, o ha in mano più carte di quelle che dovrebbe avere.

Se tutti i giocatori sanno esattamente di quali carte si tratta, rimettile al loro posto. Altrimenti, scopri quante carte di troppo sono state pescate, poi prendi lo stesso numero di carte dalla mano del giocatore (scegliendole a caso) e rimettile in cima al suo grimorio. Non rimescolare il grimorio! Se le carte in più sono state pescate mentre il giocatore pescava la sua mano iniziale, rimescola nel grimorio le carte in eccesso e poi permettilgli di continuare il processo di mulligan con le

carte rimaste in mano.

Un giocatore compie un errore di gioco diverso da quelli indicati sopra.

Questo sarà l'errore più frequente, e di solito preferiamo lasciare inalterato lo stato di gioco, dopo aver sistemato tutto ciò che è al momento illegale (per esempio: un'Aura che incanta un permanente illegale). Se l'errore è dovuto ad un giocatore che ha dimenticato di pescare o scartare carte, il giocatore pesca o scarta adesso. Altrimenti, se l'errore è stato scoperto subito e ritieni semplice far tornare indietro il gioco, puoi farlo annullando tutte le azioni fino al momento dell'azione illegale. Questo può comportare rimettere in cima al grimorio delle carte scelte a caso dalla mano per annullare delle pescate (in tal caso, non rimescolare il grimorio!), stappare permanenti o annullare un attacco. Far tornare indietro il gioco può creare seri problemi alla partita se dopo l'azione illegale sono state prese molte decisioni o se sono state rivelate molte informazioni nascoste, quindi non esagerare con questo tipo di soluzione!

Un giocatore ha nel suo mazzo carte illegali, meno carte del previsto o carte di un altro giocatore.

Rimuovi dal mazzo tutte le carte che non dovrebbero esserci e reinsertisci quelle che dovrebbero esserci. Poi, se il mazzo ha meno carte del minimo previsto dal formato, aggiungi terre base a scelta del giocatore in modo che il mazzo raggiunga la dimensione minima richiesta. Le carte che vengono aggiunte al mazzo vanno mescolate al suo interno. Se il problema viene scoperto mentre un giocatore sta facendo una pescata, sistema il problema e mescola il suo mazzo prima di consentirgli di pescare. Inoltre, consiglia ai giocatori di contare le carte del loro mazzo e di mostrare il loro sideboard (a faccia in giù) all'avversario prima di iniziare una partita, in modo da evitare questo genere di errori.

- Comportamenti Scorretti -

- Non mescolare abbastanza il proprio mazzo;
- Chiedere o fornire aiuto strategico durante un incontro o un draft;
- Essere in ritardo (se un giocatore è in ritardo di più di 10 minuti all'inizio di un incontro, si considera che vi abbia rinunciato e deve essere rimosso dal torneo alla fine del turno se ancora assente);
- Influenzare i risultati di un incontro (con incentivi, costrizione o metodi esterni al gioco), oppure scommettere su una qualsiasi parte del torneo.

Educare i giocatori che presentano questi comportamenti è la tua prima preoccupazione. Può essere utile rafforzare i concetti con una Partita Persa, se il loro comportamento scorretto dovesse continuare. Commettere uno di questi comportamenti scorretti intenzionalmente, come pure indurre un avversario a commetterne uno, sapendo che è contro le regole è considerato un Problema Serio.

- Problemi Seri -

Alcuni comportamenti non devono essere tollerati in alcun modo. Dobbiamo compiere ogni tentativo per educare i giocatori prima e durante i tornei, ma i giocatori che commettono una delle seguenti azioni dovranno essere rimossi dal torneo (ed allontanati dalla sede del torneo, a discrezione dell'organizzatore):

- Tenere un comportamento aggressivo, violento, molesto o offensivo (fisico o verbale).
- Violare consapevolmente le regole di gioco o di torneo, o permettere ad un avversario di violarle, oppure mentire, per trarne un vantaggio. È comunque permesso "ingannare" gli avversari a proposito di carte che loro non possono normalmente vedere.
- Rubare (compresi i casi come la sostituzione di una carta in un draft con una carta dal proprio raccoglitore)

Rimuovere un giocatore dal torneo in questo modo viene detto "Squalificare", e dobbiamo sempre cercare di educare un giocatore squalificato sul motivo per cui queste azioni non sono accettabili. Informalo sempre che, nonostante la tua decisione sia definitiva per il torneo in corso, il Judge Program è interessato a sentire la sua versione dell'accaduto. Contatta il tuo Coordinatore Regionale, un arbitro di livello superiore al tuo o un rappresentante WPN per maggiori informazioni e consigli riguardo il processo di Squalifica di un giocatore.

- Risorse Utili -

Hai delle domande? Prova apps.magicjudges.org, o se hai bisogno di una risposta in fretta, chat.magicjudges.org. Inoltre gli arbitri italiani hanno dei gruppi su Facebook su cui puoi chiedere: **IMJ for You**, o (se sei un arbitro certificato) **IMJ – Italian Magic Judges**.

Le Regole di Torneo di Magic danno ulteriori informazioni su come gestire un torneo a qualsiasi REL, e possono essere scaricate al seguente indirizzo: <http://wpn.wizards.com/en/document/magic-gathering-tournament-rules>.

Puoi trovare ulteriori risorse sul sito degli arbitri italiani di Magic <http://www.italianmagicjudges.net>

All trademarks are property of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. ©2019 Wizards.