REGRAS PARA TORNEIOS DE MAGIC: THE GATHERING ®

Vigente a partir de 3 de maio de 2019

Introdução 3
1. Fundamentos de torneio 4
1.1. Tipos de torneio 4
1.2. Publicação de informações de torneio 4
1.3. Funções no torneio 4
1.4. Elegibilidade de participação 4
1.5. Número de associação à DCI 5
1.6. Organizador do Torneio 5
1.7. Juiz-Mor 6
1.8. Juízes de salão 6
1.9. Scorekeeper 6
1.10. Jogadores 6
1.11. Espectadores 7
1.12. Níveis de aplicação de regras 7
2. Mecânicas de torneio 9
2.1. Estrutura da partida 9
2.2. Regra de jogar/comprar 9
2.3. Procedimentos de pré-jogo 9
2.4. Concessão ou empate intencional de jogos e partidas 9
2.5. Procedimentos de final de partida 10
2.6. Extensões de tempo 10
2.7. Registro de deck 10
2.8. Verificações de deck 11
2.9. Apelos ao Juiz-Mor 11
2.10. Deixando o torneio 11
2.11. Tomando notas 11
2.12. Dispositivos eletrônicos 12
2.13. Cobertura de vídeo 12
3. Regras de torneio 13
3.1. Critérios de desempate 13
3.2. Formatos e classificações 13
3.3. Cards autorizados 13
3.4. Cards substitutos 14
3.5. Cards curinga 14
3.6. Identificação e interpretação de card 14
3.7. Novos lançamentos 15
3.8. Marcadores de jogo 15
3.9. Embaralhamento de cards 15
3.10. Protetores 15
3.11. Cards marcados 16
3.12. Informação oculta 16
3.13. Cards virados/girados 16
3.14. Ordem do cemitério 16
3.15. Reserva de cards 16
4. Comunicação 18
4.1. Comunicação dos jogadores 18
4.2. Atalhos de torneio 19
4.3. Sequência fora de ordem 20
4.4. Loops 20
4.5. Habilidades desencadeadas 20
4.6. Comunicação de equipes / Gigante de Duas Cabeças 21
4.7. Layout do jogo 21
5. Violações de torneio 23
5.1. Roubo 23

5.2. Suborno ... 23
5.3. Apostas ... 23
5.4. Conduta antidesportiva ... 23
5.5. Jogo lento ... 24
5.6. Assistência externa ... 24
6. Regras para torneios construídos ... 25
6.1. Restrições para construção de decks ... 25
6.2. Legalidade de cards ... 25
6.3. Construção de deck no formato Padrão ... 26
6.4. Construção de deck no formato Moderno ... 27
6.5. Construção de deck no formato Vintage ... 28
6.6. Construção de deck no formato Legado ... 29
7. Regras para torneio Limitado ... 30
7.1. Restrições para construção de decks ... 30
7.2. Uso de cards em torneios Limitados ... 30
7.3. Construção contínua ... 30
7.4. Produto anormal ... 31
7.5. Registro do Conteúdo de Deck Selado ... 31
7.6. Montagem de draft pod ... 31
7.7. Procedimentos de Booster Draft ... 31
8. Regras para torneios de equipes ... 33
8.1. Nomes de equipes ... 33
8.2. Composição das equipes e identificação ... 33
8.3. Regras de comunicação em equipes ... 33
8.4. Regras para construção de deck unificado ... 33
8.5. Torneios de Rochester Draft em equipes ... 33
8.6. Torneios de Deck Selado em equipes ... 34
9. Regras de Torneio de Gigante de Duas Cabeças ... 35
9.1. Estrutura da partida ... 35
9.2. Regras de comunicação ... 35
9.3. Regra de jogar/comprar ... 35
9.4. Procedimentos de pré-jogo ... 35
9.5. Regras para Gigante de Duas Cabeças Construído ... 35
9.6. Regras para Gigante de Duas Cabeças Limitado ... 35
9.7. Torneios de Gigante de Duas Cabeças Booster Draft ... 36
10. Regras de sancionamento ... 37
10.1. Participações mínimas ... 37
10.2. Número de rodadas ... 37
10.3. Torneios com lista de convite ... 37
10.4. Algoritmo de emparceiramento ... 37
Apêndice A — Alterações de versões anteriores ... 40
Apêndice B — Limites de tempo ... 41
Cronometragem de Booster Draft ... 41
Cronometragem de Rochester Draft ... 42
Cronometragem de draft de Gigante de Duas Cabeças ... 42
Apêndice C—Explicação dos critérios de desempate ... 43
Pontos de partida ... 43
Pontos de jogo ... 43
Porcentual de Match-win ... 43
Porcentual de Game-win ... 43
Porcentual de Opponent's match-win ... 44
Porcentual de Opponent’s game-win ... 45
Byes ... 45
Apêndice D—Mistura recomendada de boosters para torneios Limitados ... 46
Apêndice E—Número recomendado de rodadas para a porção Suíça de torneios ... 47

Introdução

A DCI é uma organização mundial dedicada ao jogo organizado. Ela promove, aplica e desenvolve regras e políticas utilizando os objetivos e filosofias definidos neste documento, no Guia de Procedimentos para Infrações de **Magic: The Gathering** e no documento Arbitrando no Nível de Aplicação de Regras Regular. Ela constantemente revisa essas regras e políticas para garantir que seus objetivos sejam alcançados.

Existem dois tipos de torneios sancionados de Magic: classificados e casuais. Torneios classificados dão Pontos de Planeswalker por cada vitória, empate ou bye do jogador. Torneios casuais dão um único Ponto de Planeswalker por sua participação.

O propósito desde documento é fornecer a infraestrutura utilizada para realizar torneios de **Magic: the Gathering** ("**Magic**") definindo regras apropriadas, responsabilidades e procedimentos a serem seguidos em todos os torneios de **Magic** sancionados pela DCI.

Torneios sancionados pela DCI devem ser realizados consistentemente, independentemente de sua localização. Isto garante tratamento igual de jogadores em diferentes regiões e permite sua transição suave para torneios internacionais. Todos os jogadores são tratados igualmente e compartilham responsabilidades de acordo com o Nível de Aplicação de Regras do torneio. Tanto os jogadores como oficiais de torneio devem cooperar para atingir o objetivo comum de realizar um torneio sancionado pela DCI adequado. Os jogadores e oficiais de torneio devem tratar uns aos outros de uma maneira justa e respeitosa, seguindo tanto as regras quanto o espírito sob o qual estas regras foram criadas. Eles são responsáveis por seguir a versão mais atual das Regras para Torneios de **Magic** e as Regras Abrangentes de **Magic: The Gathering**. Espectadores têm seu próprio conjunto de responsabilidades. Indivíduos violando regras da DCI estão sujeitos a penalidades definidas pelo documento apropriado ao Nível de Aplicação de Regras do torneio.

Informações deste documento podem contradizer (ou possuir informações adicionais) às Regras Abrangentes. Nesses casos, este documento tem precedência.

A descrição oficial de torneios específicos localizadas no website da Wizards of the Coast pode definir políticas ou procedimentos alternativos ou adicionais. Se existir alguma contradição entre este documento e a descrição oficial de um torneio localizada no website da Wizards of the Coast, a descrição terá precedência.

A Wizards of the Coast se reserva o direito de alterar estas regras, bem como o direito de interpretar, modificar, esclarecer ou emitir de qualquer forma mudanças oficiais para estas regras sem aviso prévio.

As atualizações para 2019 deste documento estão agendadas para serem anunciadas na segunda-feira após cada Pré-Lançamento. Podem surgir datas adicionais para anunciar a legalidade de cards individuais nos formatos contidos neste documento, conforme este documento for atualizado. Essas datas serão comunicadas com pelo menos 4 semanas de antecedência. Outros anúncios que não envolvam legalidade de cards podem ocorrer sem anúncio anterior.

As versões mais recentes estão disponíveis em http://wpn.wizards.com/en/resources/rules-documents (em inglês) e http://blogs.magicjudges.org/translatedrules (outros idiomas)

1. Fundamentos de torneio

1.1. Tipos de torneio

Torneios classificados sancionados são divididos em dois tipos: Premier e não-Premier. Torneios premier são organizados pela Wizards of the Coast ou Organizadores de Torneio selecionados. Eles possuem nomes e características únicas. Torneios não-Premier são torneio que não são explicitamente Premier.

Há dois grandes formatos de torneio: Limitado e Construído. Cada um possui regras específicas a seu formato. Em torneios Limitados, todo o produto necessário para o jogo é fornecido durante o torneio. Em torneios construídos, os jogadores competem utilizando decks preparados anteriormente. Alguns torneios Premier podem consistir em múltiplos formatos dentro do mesmo torneio.

1.2. Publicação de informações de torneio

A Wizards of the Coast reserva-se o direito de publicar informações sobre torneios sancionados pela DCI a qualquer momento (inclusive durante o torneio). Informações sobre o torneio incluem, mas não estão limitadas a conteúdo de um ou mais decks dos jogadores, descrições de estratégias de jogo, transcrições e reproduções em vídeo. Aos organizadores de torneio também é permitido a publicar essas informações uma vez que o torneio esteja encerrado.

A Wizards of the Coast reserva-se o direito de publicar informações acerca de penalidades e suspensões.

1.3. Funções no torneio

As seguintes funções estão definidas no contexto do torneio:

- Organizador do torneio
- Juiz-Mor
- Juiz de salão
- Scorekeeper
- Jogador
- Espectador

As primeiras quatro funções são consideradas oficiais de torneio. O Juiz-Mor e juízes de salão são coletivamente considerados juízes. Um indivíduo pode atuar em qualquer combinação de funções oficiais de um torneio. Indivíduos que não sejam juízes em um torneio são considerados espectadores em qualquer partida na qual não estejam jogando. Os membros da imprensa também são considerados espectadores.

1.4. Elegibilidade de participação

Qualquer pessoa é elegível a participar como jogador em um torneio sancionado pela DCI, exceto por:

- Indivíduos atualmente suspensos pela DCI. A lista atual de jogadores suspensos pela DCI está localizada em http://www.wizards.com/default.asp?x=dci/suspended. Indivíduos atualmente suspensos pela DCI não podem participar como oficiais de torneio;
- Outros indivíduos especificamente proibidos de participar pela política da DCI ou Wizards of the Coast. (Tal determinação fica a critério exclusivo da Wizards of the Coast);
- Indivíduos de 13 (treze) anos de idade e mais jovens que não tenham permissão de seus pais ou guardiões legais;
- Qualquer um proibido por leis federais, estaduais ou legislação local, pelas regras do Organizador do Torneio ou pela gerência do local de torneio;
- Os Organizadores de Torneio podem restringir a faixa etária de quaisquer eventos de REL Regular que eles estiverem organizando. Eles devem indicar isso claramente em suas propagandas para o evento na Loja e no Localizador de Eventos assim como em qualquer outro lugar em que esteja disponível informações sobre o evento (e.g. Organizador do Torneio pode anunciar um evento FNM com limitação etária de 16 anos ou menos).

Qualquer pessoa é elegível a participar como oficial de torneio (Organizador do Torneio, Juiz-Mor, juiz de salão ou scorekeeper) em um torneio, exceto por:

- Indivíduos atualmente suspensos pela DCI.
- Qualquer pessoa que tenha jogado no torneio a menos que seja um torneio que explicitamente permita que oficiais de torneio joguem enquanto atuam como oficial de torneio.

Oficiais de torneio podem jogar em um torneio classificado sancionado pela DCI no qual eles são oficiais de torneio se (e somente se) o torneio for de um dos seguintes tipos:

- Friday Night **Magic**
- Pré-lançamento
- Standard Showdown
- Draft Weekend
- Outros torneios não-Premier de **Magic**
- Torneios nos quais a ficha técnica de torneio oficial da Wizards of the Coast especificamente permite aos oficiais deste torneio que joguem

Se um ou mais oficiais de torneio jogarem no torneio, ele deve ser realizado no Nível de Aplicação de Regras Regular. Se oficiais de torneio jogarem no torneio e o torneio não for um dos tipos permitidos listados acima, o torneio será invalidado. É exigido de oficiais de torneio que desempenhem suas funções em torneios de maneira justa e sem levar em conta seus próprios interesses.

Os donos de organizações que realizem Eventos Premier não estão autorizados a jogar nestes torneios, mesmo se o dono não estiver listado como oficial de torneio (organizador, juiz e/ou scorekeeper) para este torneio.

Eventos Premier incluem os seguintes torneios: **Magic: The Gathering** World Championship, Magic Tabletop Mythic Championship, Magic Tabletop Mythic Qualifiers, Grand Prix, Grand Prix Trials, Torneios WPN Premium e WPN Premium Qualifiers.

Alguns torneios possuem critérios adicionais acerca de elegibilidade de jogadores e oficiais de torneio (por exemplo, torneios somente por convite, como os torneios Magic Tabletop Mythic Championship).

A Política de Convites para Eventos Premier define regras específicas de elegibilidade para certos tipos de Torneios Premier somente por convite (e.g. Magic Tabletop Mythic Championship).

Indivíduos com questões a respeito de sua elegibilidade para torneios devem contatar o gerente de políticas da DCI via (esports@wizards.com).

1.5. Número de associação à DCI

Participantes de torneios devem fornecer seus números de associação à DCI ao Scorekeeper durante sua inscrição no torneio. Os jogadores sem um número de associação à DCI podem obtê-lo em https://accounts.wizards.com/ previamente ao torneio. Se um jogador não possuiu um número de DCI antes do torneio, o organizador do torneio pode providencia-lo. Os jogadores devem possuir um registro único na DCI, jogadores com múltiplos números de DCI devem contatar a Wizards of the Coast para que as informações de dois ou mais números de DCI sejam combinados. Resultados contendo números temporários de DCI, nomes de jogadores temporários ou espaços não preenchidos corretamente não devem ser reportados à DCI.

1.6. Organizador do Torneio

O organizador do torneio de um torneio é responsável por toda a logística do torneio, incluindo:

- Garantir um número de sancionamento da DCI.
- Fornecer um local para o torneio que atenda às necessidades esperadas do torneio.
- Divulgar o torneio antecipadamente.
- Providenciar os oficiais de torneio apropriados para o torneio.
- Fornecer todos os materiais necessários para operar o torneio (por exemplo, produto para torneios de formato Limitado).
- Reportar os resultados do torneio para a DCI.
- Guardar as fichas de resultados de cada torneio por um período de 6 meses (para ajudar no caso de apelações sobre partidas).

1.7. Juiz-Mor

Torneios sancionados requerem a presença física de um Juiz-Mor durante os jogos para resolver conflitos, interpretar regras e tomar outras decisões oficiais. O Juiz-Mor é a autoridade final em qualquer torneio sancionado pela DCI e é esperado de todos os participantes do torneio que sigam suas interpretações. Apesar de ser benéfico, não é necessário que o Juiz-Mor seja certificado.

As responsabilidades do Juiz-Mor incluem:

- Garantir que todos os procedimentos necessários sejam tomados ao se lidar com violações de jogo ou de políticas que ele perceba ou que sejam trazidos à sua atenção.
- Emitir a decisão final em todas as apelações, potencialmente anulando a decisão de um juiz de salão.
- Coordenar e delegar tarefas para os juízes de salão conforme necessário.

Se necessário, o Juiz-Mor pode temporariamente transferir seus deveres para qualquer juiz caso encontrar-se incapaz de cumpri-los por um período de tempo. Em circunstâncias excepcionais, caso a integridade do torneio seria de alguma forma prejudicada, o organizador do torneio pode substituir o Juiz-Mor.

Certos torneios Premier possuem múltiplos Juízes-Mor e/ou diferentes Juízes-Mor para diferentes etapas do torneio. Todos os Juízes-Mor compartilham as mesmas responsabilidades e exercem a mesma autoridade enquanto atuando como Juiz-Mor.

1.8. Juízes de salão

Juízes de Salão estão disponíveis para responder a dúvidas de jogadores e espectadores, lidar com jogadas ilegais ou auxiliar com solicitações razoáveis. Eles não precisam ser certificados.

Os juízes geralmente não ajudarão os jogadores a determinar o estado de jogo atual, mas podem responder perguntas sobre as regras, interações entre cards ou fornecer o texto do Oracle™ de cards relevantes. No Nível de Aplicação de Regras Regular, o juiz pode ajudar o jogador a entender o estado de jogo com o intuito de educar. Se um jogador desejar fazer sua pergunta longe da mesa, seu pedido geralmente será atendido. Os jogadores não podem pedir que um juiz específico responda sua dúvida mas pode pedir para um oficial do torneio para ajudar com tradução. O juiz original decidirá se atenderá a esse pedido.

Os juízes não interrompem jogos para evitar ações ilegais mas sim quando uma regra for quebrada ou para prevenir que uma situação piore.

1.9. Scorekeeper

O Scorekeeper garante a criação de pareamentos e registros corretos durante o torneio. As responsabilidades do Scorekeeper incluem:

- Gerar os pareamentos corretos a cada rodada e registrar corretamente os resultados dessas rodadas.
- Gerar a classificação para ser postada antes da rodada final do suíço. Outras rodadas também podem ser postadas a critério do Juiz-Mor.
- Resolver todos os problemas relativos aos resultados que surja em conjunto com o Juiz-Mor.
- Garantir que toda informação necessária seja incluída no relatório do torneio para ser enviado à DCI.

O Juiz-Mor é a autoridade final em determinar a correção para erros de marcação de resultados.

1.10. Jogadores

Jogadores são responsáveis por:

- Portar-se de maneira respeitosa para com oficiais de torneio, outros participantes do torneio e espectadores e evitar condutas antidesportivas em todos os momentos.
- Manter um estado de jogo claro e legal.
- Seguir os horários de início e tempos limites anunciados.
- Trazer à atenção quaisquer infrações de regras ou política que notem em suas partidas.
- Trazer à atenção de um juiz qualquer discrepâncias em seus resultados de partidas do torneio.
- Informar a DCI de quaisquer discrepâncias em seu histórico de partidas, rankings ou pontuações assim que notarem. Se jogadores acreditarem que há uma anomalia em seu histórico de partidas, pontuação ou

ranking, eles devem consultar o ***Magic: The Gathering*** *Event Appeals Policy*, localizado em http://wpn.wizards.com/en/resources/rules-documents.

- Possuir um único número de membro da DCI. Indivíduos portando mais de um número devem contatar o *Wizards of the Coast Customer Service* em http://www.wizards.com/customerservice para que seus números possam ser unidos.
- Abster-se de se inscrever em torneios nos quais não é permitida sua participação.
- Familiarizarem-se com as regras contidas neste documento.
- Estarem fisicamente presentes para o torneio. Jogadores não podem se inscrever para um evento apenas para coletar Pontos Planeswalker.

Um jogador deve trazer os seguintes itens para participar de um torneio:

- Um método físico, visível e confiável de se manter e guardar informações de jogo (fichas, pontuação da partida, caneta e papel, entre outros)
- Um número de membro da DCI válido e registrado no nome do participante. Novos jogadores podem se registrar na DCI quando se inscreverem para o torneio
- Quaisquer materiais especificamente requeridos para um formato particular de torneio, como decks e/ou listas de decks para torneios Construídos.

Os jogadores mantém suas responsabilidades mesmo que um juiz os forneça assistência adicional.

Os membros individuais de uma equipe são considerados jogadores, e são igualmente responsáveis pelos procedimentos requeridos para o torneio, como preencher adequadamente suas fichas de resultado de partida. Os jogadores são apenas responsáveis pelos jogos que eles mesmos jogam e não jogos jogados pelos seus parceiros de equipe.

Os jogadores que não cumprirem suas responsabilidades estão sujeitos às penalidades e revisões da DCI. A *Wizards of the Coast* e a DCI reservam-se o direito de suspender ou revogar a filiação de um jogador sem aviso prévio por quaisquer motivos que se mostrem necessários.

1.11. Espectadores

Qualquer pessoa fisicamente presente em um torneio e que não se encaixe em nenhuma outra categoria acima é um espectador. Espectadores são responsáveis por manterem-se em silêncio e passivos durante partidas e outros momentos oficiais do torneio em que os jogadores também devem estar em silêncio. Se um espectador acredita ter observado uma violação de regra ou de política, eles são encorajados a alertar um juiz assim que possível. No Nível de Aplicação de Regras Regular ou Competitivo, os espectadores podem pedir para os jogadores pararem a partida enquanto alertam um juiz. No Nível de Aplicação de Regras Profissional, espectadores que não sejam membros da equipe oficial de cobertura não podem interferir com a partida diretamente.

Os jogadores podem pedir que um espectador não observe suas partidas. Tais pedidos devem ser feitos através de um juiz. Oficiais do torneio também podem instruir um espectador a não observar uma ou mais partidas.

1.12. Níveis de aplicação de regras

Os Níveis de Aplicação de Regras (REL) são formas de comunicar aos jogadores e juízes quais expectativas eles devem ter quanto ao torneio em termos de rigidez na aplicação das regras, jogo tecnicamente correto e procedimentos utilizados.

O Nível de Aplicação de Regras de um torneio normalmente reflete os prêmios concedidos no evento e a distância que se é esperada que um jogador viaje até o evento.

O Nível de Aplicação de Regras para programas específicos está listado no Apêndice F.

Regular

Torneios regulares são focados em diversão e aspectos sociais. A maioria dos torneios é realizada neste nível, a menos que eles ofereçam prêmios ou convites consideráveis. É esperado que os jogadores saibam a maioria das regras do jogo, podem ter ouvido falar de políticas e do que é ”muito ruim no torneio”, mas geralmente jogam de uma forma semelhante à maneira como eles fazem casualmente. Os jogadores ainda são responsáveis por seguir as regras, mas o foco está na educação e desportismo acima do jogo tecnicamente preciso. Infrações nestes

torneios são cobertos pelo documento Arbitrando no Nível de Aplicação de Regras Regular, localizado em http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/?lang=pt_br

Competitivo

Torneios competitivos são geralmente aqueles com prêmios em dinheiro significativos ou convites para torneios profissionais. É esperado que os jogadores conheçam as regras do jogo e estejam familiarizados com as políticas e procedimentos, mas erros involuntários não são punidos severamente. Estes são torneios que protegem os interesses de todos os jogadores, fornecendo integridade ao torneio reconhecendo também que nem todos os jogadores estão intimamente familiarizados com a estrutura de nível de torneio Profissional, procedimentos adequados e regras. Infrações nestes torneios são cobertos pelo Guia de Procedimentos para Infrações, localizado em http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/?lang=pt_br

Profissional

Torneios de nível Profissional oferecem grandes prêmios em dinheiro, prestígio e outros benefícios que atraem jogadores de grandes distâncias. Nestes torneios os jogadores mantem um padrão mais alto de comportamento e jogo tecnicamente correto de que em torneios Competitivos. Infrações nestes torneios são cobertos pelo Guia de Procedimentos para Infrações, localizado em http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/?lang=pt_br

2. Mecânicas de torneio

2.1. Estrutura da partida

Uma partida de **Magic** consiste em uma série de partidas que são jogadas até que um lado tenha vencido um número definido de jogos, geralmente dois. Jogos empatados não contam para esta meta. Se uma rodada termina antes de um jogador ter vencido o número requerido de jogos, o vencedor da partida é o jogador que tiver vencido o maior número de jogos até aquele momento. Se ambos os jogadores tiverem o mesmo número de vitórias de jogos, a partida é um empate.

O Organizador do Torneio pode mudar o número de jogos a serem ganhos em qualquer porção do torneio desde que a escolha seja anunciada antes do torneio começar. Os resultados de partidas, mas não de jogos individuais, são reportados para a DCI para inclusão nos Pontos Planeswalker.

2.2. Regra de jogar/comprar

Para o primeiro jogo de uma partida, um jogador designado decide se jogará primeiro ou segundo – a definição desse jogador durante as rodadas do suíço é feita de forma aleatória (como o rolar de dados ou o jogar uma moeda), já nos jogos finais de um torneio, a escolha é feita pelo jogador melhor classificado nas rodadas do suíço. O jogador designado deve dizer sua escolha antes de olhar sua mão. Se o jogador não fizer uma escolha, assume-se que ele jogará primeiro. O jogador que jogar primeiro pula a etapa de compra do seu primeiro turno. Isso é conhecido como regra de jogar/comprar.

Após cada jogo de uma partida, o perdedor daquele jogo decide se jogará primeiro no próximo jogo. Ele pode aguardar até depois de modificar seus decks com a reserva para tomar essa decisão. Se o jogo anterior acabou empatado, o jogador que decidiu começar ou comprar no começo do jogo empatado escolhe quem irá começar ou comprar.

2.3. Procedimentos de pré-jogo

Os seguintes passos devem ser executados em tempo hábil antes de cada jogo começar:

1. Se o uso de reserva (sideboard) é permitido, os jogadores podem remover cards de seus decks e adicionar cards de suas reservas.
2. Os jogadores embaralham seus decks. Os passos 1 e 2 podem ser repetidos.
3. Os jogadores apresentam seus decks aos seus oponentes para que sejam embaralhados novamente. A reserva (se existir) também é apresentada neste momento.
4. O jogador apropriado deve decidir se jogará primeiro ou segundo, se ele não decidiu ainda (consulte a seção 2.2).
5. Cada jogador compra sete cards. Opcionalmente, esses cards podem ser colocados com a face voltada para baixo na mesa.
6. Cada jogador, em ordem de turno, pode fazer um mulligan. (Regras sobre mulligans podem ser encontradas nas Regras Abrangentes de **Magic**, regra 103.4). Se um jogador fizer um mulligan, ele embaralha novamente e repete o processo de apresentar descrito acima.

Considera-se que o jogo começou assim que todos os jogadores completarem seus mulligans. Os procedimentos de pré-jogo podem ser realizados antes do tempo da partida ter começado oficialmente.

2.4. Concessão ou empate intencional de jogos e partidas

Se um jogo ou partida não tiver terminado, os jogadores podem conceder ou decidir empatar aquele jogo ou partida. Uma partida é considerada terminada assim que a ficha de resultado tiver sido preenchida, ou se fichas de resultado não estiverem sendo utilizadas, quando um jogador sair da mesa após o jogo em si ter terminado. Até aquele ponto, qualquer jogador pode conceder ou empatar com o outro, porém se o jogador concedendo ganhou um jogo na partida, a partida deve ser reportada como 2-1. Empates intencionais em que nenhum jogo foi concluído devem sempre ser reportados como 0-0-3 ou usando o botão de “empate” (0-0) no Wizards Event Reporter (WER).

Os jogadores não podem decidir conceder ou empatar em troca de qualquer incentivo. Fazê-lo é considerado Suborno (ver seção 5.2).

Se um jogador se recusa a jogar, assume-se que o mesmo concedeu a partida.

2.5. Procedimentos de final de partida

Se o tempo limite da partida for atingido antes de um vencedor ter sido determinado, o jogador de quem é o turno termina o mesmo e cinco turnos adicionais são jogados, no total. Isso geralmente significa que um jogador joga três turnos e o outro dois, porém um jogador que jogue turnos extras pode afetar isso. Se um jogador já tiver passado a prioridade durante a etapa final do seu turno quando o limite de tempo for atingido, será considerado estar no próximo turno de seu oponente.

Os torneios em equipe que possuam vários jogadores jogando juntos (como Gigante de Duas Cabeças) utilizam três turnos em vez de cinco.

Após o término do tempo da rodada, jogos novos não devem ser iniciados.

Se um jogo estiver incompleto no final dos turnos adicionais, esse jogo é considerado um empate.

Se um juiz atribuir uma extensão de tempo (por causa de uma decisão demorada, verificação de deck, ou outro motivo), o procedimento de final de partida não começa até o final da extensão de tempo.

Em rodadas de eliminatória simples, partidas não podem terminar em empates. Se todos os jogadores tiverem o mesmo número de vitórias ao final dos turnos adicionais, o jogador com o maior número de pontos de vida ganha o jogo atual. No caso de todos os jogadores possuírem o mesmo número de pontos de vida (ou estiverem entre jogos e o número de vitórias estiver empatado), o jogo/partida continua com uma ação baseada no estado adicional: se um jogador não possuir o maior número de pontos de vida, aquele jogador perde o jogo. Equipes de Gigante de Duas Cabeças são consideradas como sendo um único jogador para determinar o vencedor de uma partida.

2.6. Extensões de tempo

Se um juiz interrompe uma partida por mais de um minuto enquanto o tempo da rodada está correndo, o mesmo deve estender o tempo da partida adequadamente. Se uma partida foi interrompida para realizar uma verificação de deck, os jogadores recebem tempo adicional igual ao tempo que a verificação de deck levou e mais três minutos.

Partidas de apresentação em um torneio com transmissão online recebem uma extensão de tempo igual a três minutos mais o tempo decorrido da rodada até que os jogares tenham chegado a suas mesas. Isso não é necessário se as partidas de apresentação estiverem sendo cronometradas separadamente.

Certas penalidades por jogo lento adicionam turnos em vez de uma extensão de tempo. Estes turnos adicionais são acrescidos aos turnos adicionais no final da partida.

2.7. Registro de deck

Os jogadores devem registrar seus decks e reservas (se aplicável) em torneios com Nível de Aplicação de Regras Competitivo e Profissional. O Juiz-Mor pode pedir que os decks em torneios pode pedir que os decks em torneios com Nível de Aplicação de Regras Regular sejam registrados.

Os jogadores em torneios individuais Limitados utilizando listas de deck não podem se comunicar ou revelar informações escondidas para quaisquer jogadores ou espectadores até depois de terem entregado suas listas de deck.

As listas de deck registradas devem conter a composição original de cada deck e reserva (se aplicável). Uma vez que sua lista de deck foi aceita por um oficial do torneio, ela não pode mais ser alterada.

Em torneios Construídos, as listas de decks devem ser submetidas a um oficial do torneio antes do início da 1ª rodada, mesmo que o jogador tenha recebido bye para a rodada.

Em torneios Limitados, as listas de decks devem ser submetidas a um oficial do torneio antes do início da primeira rodada na qual o jogador participa e não tenha recebido bye.

Os jogadores têm o direito de pedir para ver sua lista de deck entre as partidas. Tal pedido será atendido se for logisticamente possível.

Geralmente, as listas dos decks não são informações públicas e não são compartilhadas com outros jogadores durante um torneio. Nos torneios com Nível de Aplicação de Regras Profissional (Magic Tabletop Mythic Championship, World Championship e Grand Prix), cópias das listas de decks dos adversários serão fornecidas aos jogadores para as partidas finais de eliminatória simples.

2.8. Verificações de deck

As verificações de decks devem ser realizadas em todos os torneios com Nível de Aplicação de Regras Competitivo e Profissional, e o Juiz-Mor tem a opção de realizar verificações de decks nos torneios com Nível de Aplicação de Regras Regular. Pelo menos dez por cento de todos os decks devem ser verificados ao longo do torneio. Uma verificação de deck completa não deve ser realizada se um jogador tiver comprado uma mão inicial e potencialmente tomou decisões de mulligan.

2.9. Apelos ao Juiz-Mor

Se um jogador discorda da decisão de um juiz, ele pode recorrer da decisão ao -Mor. Em torneios maiores de nível Premier (como o Grand Prix e Magic Tabletop Mythic Championship), com a aprovação prévia, o Juiz-Mor poderá designar juízes de apelações adicionais que também estarão habilitados a receberem recursos. Eles estarão vestindo o mesmo uniforme que o Juiz. Em torneios maiores de nível Premier (como Grand Prix e Pro Tour), com a aprovação prévia, o Juiz-Mor poderá designar juízes de apelações adicionais que também estarão habilitados a receberem recursos. Eles estarão vestindo o mesmo uniforme que o Juiz-Mor.

Os jogadores não podem apelar antes de uma decisão completa do juiz de salão que realizou o atendimento. As decisões proferidas pelo Juiz-Mor ou designados para apelações são finais.

2.10. Deixando o torneio

Os jogadores podem deixar o torneio a qualquer momento. Se um jogador deixar o torneio antes do início da primeira rodada de jogo, é considerado que ele não participou do torneio e ele não será listado na ordem final e nem receberá Pontos Planeswalker. Os jogadores que escolhem sair de um torneio devem informar o scorekeeper pelos meios previstos para esse torneio antes dos emparceiramentos para a próxima rodada serem gerados. Os jogadores que querem deixar o torneio após o scorekeeper começa a fazer o emparceiramento para a próxima rodada serão emparceirados para aquela rodada. Se um jogador não aparecer para a sua partida, ele será automaticamente retirado do torneio, a menos que se apresente ao scorekeeper. Os jogadores que repetidamente e/ou intencionalmente saírem dos torneios sem informar os scorekeepers desses torneios podem ser objeto de penalidades, incluindo a suspensão.

Os jogadores que deixarem torneios Limitados ficarão com os cards que eles devidamente têm em sua posse naquele momento. Isso inclui booster lacrados ou parcialmente draftados.

Se um jogador deixa um torneio depois que um corte foi feito, como no corte para as finais de um torneio Grand Prix, nenhum outro jogador é colocado como substituto. Em vez disso, o jogador melhor classificado e que ainda esteja no torneio recebe um bye para aquela rodada.

Os jogadores que deixarem o torneio podem entrar novamente no torneio a critério do Juiz-Mor. Os jogadores não podem entrar novamente numa parte do torneio que requeira um deck criado durante o período de construção que aquele jogador não participou. Os jogadores não podem reentrar num torneio após qualquer corte ser feito.

Os jogadores não podem deixar um torneio em troca ou influenciados pela oferta de qualquer recompensa ou incentivo. Fazer isso é considerado Suborno (consulte a seção 5.2).

2.11. Tomando notas

Os jogadores são autorizados a tomar notas escritas durante uma partida e podem se referir a essas notas enquanto o jogo está em andamento. No início de uma partida, a folha de nota de cada jogador deve estar vazia e deve permanecer visível durante todo o jogo. Os jogadores não têm de explicar ou revelar as notas aos outros jogadores. Os juízes podem pedir para ver as notas de um jogador e/ou solicitar que o jogador explique suas notas.

Os jogadores não podem se referir a outras notas, incluindo notas de partidas anteriores, durante os jogos.

Entre os jogos, os jogadores podem se referir a um breve conjunto de anotações feitas antes da partida. Eles não são obrigados a revelar as notas aos seus oponentes. Estas notas devem ser removidas da área de jogo antes do início do jogo seguinte. Quantidades excessivas de notas (mais do que uma ou duas folhas) não são permitidas e podem ser penalizadas como jogo lento.

O uso de aparelhos eletrônicos para tomar notas é permitido no nível de regras de aplicação de regras Regular (ver seção 2.12).

Jogadores e espectadores (exceção: imprensa autorizada) não pode fazer anotações durante um draft. Os jogadores não podem consultar qualquer nota trazida de fora durante um draft, registro dos cards ou construção de deck.

Os jogadores podem se referir ao texto do Oracle a qualquer momento. Devem fazê-lo publicamente e de uma forma que não contenha nenhuma outra informação estratégica. Consultar fontes online, como gatherer.wizards.com é permitido em Nível de Aplicação de Regras Regular mesmo que ela contenha um pouco de informação estratégica. Se um jogador deseja visualizar o texto do Oracle em privativo, ele deve pedir a um juiz.

Modificações artísticas em cards que indiretamente fornecem informações estratégicas menores são aceitáveis. O Juiz-Mor é o árbitro final para que cartas e notas sejam aceitáveis para um torneio.

2.12. Dispositivos eletrônicos

Em eventos com Nível de Aplicação de Regras Competitivo e Profissional, durante o draft, a construção de decks e o jogo de partidas, jogadores não podem usar aparelhos eletrônicos capazes de tomar e armazenar notas, se comunicar com outras pessoas, ou acessar a internet (exceto para atender chamadas pessoais breves com a permissão do oponente).

Em Nível de Aplicação de Regras Regular, aparelhos eletrônicos são permitidos, mas jogadores não podem usá-los para acessar informação que contenha conselhos estratégicos significativos ou informação quanto ao deck do oponente. O uso de aparelhos eletrônicos durante a partida para usos que não sejam atender chamadas pessoais devem ser visíveis a todos os jogadores. Jogadores que queiram ver informações num aparelho eletrônico privadamente devem requerer autorização de um juiz.

O Juiz-Mor ou o Organizador do Torneio de um torneio podem ainda restringir mais ou proibir o uso de aparelhos eletrônicos durante partidas.

2.13. Cobertura de vídeo

Alguns torneios com Nível de Aplicação de Regras Competitivo e Profissional usam o vídeo para transmissão ao vivo ou de replay de partidas. Os jogadores podem se recusar a aparecer diante das câmeras, no entanto jogadores das partidas final em torneios com Nível de Aplicação de Regras Profissionais não podem se recusar a aparecer nas câmeras. Comentaristas de vídeo são considerados como espectadores do torneio, mas podem falar durante a partida enquanto não possam ser ouvidos pelos jogadores que estão sendo cobertos. Eles são responsáveis por se comportarem respeitosamente com todos os participantes do torneio durante a cobertura.

Também é permitido que os espectadores gravem as partidas desde que o façam discretamente.

O Juiz-Mor dos torneios World Championship ou Magic Tabletop Mythic Championship pode, a seu critério, usar reprises de vídeos para ajudá-lo a tomar uma decisão durante uma partida. Reprises de vídeo não podem ser usadas para ajudar a tomar uma decisão em torneios que não sejam World Championship ou Magic Tabletop Mythic Championship. Os jogadores não podem solicitar que um juiz consulte uma reprise de vídeo. Reprises de vídeo podem também ser usadas para investigações posteriores.

.

3. Regras de torneio

3.1. Critérios de desempate

Os seguintes critérios de desempate são usados para determinar como um jogador se classifica em um torneio:

1. Pontos de partida
2. Porcentagem de vitória de partida dos adversários
3. Porcentagem de jogo ganho
4. Porcentagem de jogo ganho dos oponentes

As definições desses critérios de desempate podem ser encontradas no Apêndice C. Nem todos esses critérios de desempate podem ser utilizados em formatos com partidas de jogo único.

3.2. Formatos e classificações

Em torneios individuais, equipe de três pessoas ou Gigante de Duas Cabeças, a Wizards of the Coast sanciona os seguintes formatos, classificados:

Formatos Construídos

- Padrão (Standard)
- Moderno (Modern)

Formatos Construídos Eternos

- Vintage
- Legado (Legacy)

Formatos Limitados

- Deck Selado (Sealed Deck)
- Booster Draft (somente individual e Gigante de Duas Cabeças)
- Rochester Draft (somente equipe de três pessoas)

A Wizards of the Coast mantém as seguintes classificações de Pontos Planeswalker:

- Vitalícios
- Anual
- Profissional

Para obter informações completas sobre os Pontos Planeswalker, visite o website Pontos Planeswalker em http://www.wizards.com/Magic/PlaneswalkerPoints.

3.3. Cards autorizados

Jogadores podem usar quaisquer Cards de Jogo autorizados das expansões de **Magic: The Gathering**, coleções básicas, coleções especiais, suplementos e impressões promocionais. Cards de Jogo autorizados são cards que, não alterados, reúnam as seguintes condições:

- O card é genuíno e publicado pela Wizards of the Coast.
- O card tem um verso padrão de **Magic**, é um dupla face ou é um card que é parte de um par que se funde.
- O card não tem cantos quadrados.
- O card não é um card de ficha.
- O card não está danificado ou modificado de uma forma que possa torna-lo marcado.
- O card é permitido para o torneio conforme definido pelo formato.

O Juiz-Mor de um torneio pode providenciar um card substituto (consulte seção 3.4) para um card que ficou gasto ou danificado durante o torneio. Quaisquer outros cards que não sejam cards autorizados são proibidos em todos os torneios sancionados.

Os jogadores podem usar cards de *Alpha* somente se o deck estiver em protetores opacos.

Cards com borda prateada podem apenas serem usados em eventos casuais e somente quando o formato explicitamente permitir o seu uso.

Jogadores podem usar cards autorizados que não estejam em inglês e/ou com erros de impressão, desde que não utilizados para obter vantagem por conter textos ou imagens incompletas. Cards promocionais sem texto oficiais são autorizadas em torneios de **Magic** em que elas deveriam ser de outras formas permitidas.

Modificações artísticas são aceitáveis em torneios sancionados, desde que as modificações não tornem a arte do card irreconhecível, contenha dicas estratégicas substanciais ou contenha imagens ofensivas. Modificações artísticas também não podem cobrir ou alterar o custo de mana ou o nome do card.

O Juiz-Mor é a autoridade final em cards autorizados para um torneio. Se for requisitado a um jogador que substitua um card de seu deck e ele for incapaz de achar um substituto, o jogador pode substituir o card por um card de nome Planície, Pântano, Ilha, Montanha ou Floresta de sua escolha. Isso também se aplica a cards que foram perdidos e devem ser substituídos para tornar um deck válido.

3.4. Cards substitutos

Um card substituto é usado durante uma competição para representar um card válido de Magic ou um card curinga que não poderia ser utilizado sem que que o deck se torne marcado. Para um card substituto ser emitido, ele deve preencher ao menos um desses critérios:

- O card foi acidentalmente danificado ou excessivamente desgastado no torneio em curso, incluindo produtos Limitados danificados ou com falha de impressão. Cards substitutos não podem ser utilizados quando tiverem sido danificados ou negligenciados intencionalmente pelos donos.
- O card é um card foil que não existe versão não-foil impressa.

Os jogadores não podem criar seus próprios cards substitutos; eles só podem ser criados pelo Juiz-Mor, que tem o arbítrio exclusivo para decidir se a criação do card substituto será ou não apropriada. Quando um juiz cria um card substituto, ele é incluído no deck do jogador e deve ser indicado como um card substituto de forma clara e visível. O card original é mantido próximo durante o jogo e substitui o card substituto enquanto este estiver numa zona pública, tão logo ele seja reconhecível. O card substituto só é válido para a duração do torneio em que foi originalmente emitido.

3.5. Cards curinga

Cards curinga oficiais são usados para representar cards com dupla face. Somente cards curinga oficiais podem ser usados para representar cards dupla face em um deck.

O uso de cards curinga é necessário se um jogador tem cards dupla face no seu deck e não faz uso de protetores completamente opacos.

Se um jogador usa um card curinga para representar um card dupla face de seu deck, então todas as cópias daquele card dupla face do deck devem ser representados por cards curinga, e qualquer cópia desse card dupla face em uma zona escondida são consideradas inexistentes para fins de determinação da legalidade do deck.

Cada card curinga usado deve ter um (e apenas um) dos itens marcados.

O card curinga só é utilizado enquanto o card que ele representa está em uma zona que não seja pública. O card representado por um card de curinga não é um card de **Magic** utilizável até que o card curinga seja colocado numa zona pública. Vários cards curinga não podem ser utilizados para representar uma única cópia do card real. Para cada card de curinga utilizado, o jogador deve ter uma cópia do card real disponível, embora eles não sejam considerados cards da reserva de cards e não sejam apresentados ao seu oponente.

3.6. Identificação e interpretação de card

Um card é considerado nomeado no jogo quando um jogador tiver provido uma descrição (que pode incluir o nome ou nome parcial) que possa ser aplicada a um único card. Qualquer jogador ou juiz que acredite que uma descrição ainda é ambígua deve buscar esclarecimentos adicionais.

Os jogadores têm o direito de solicitar o acesso à redação oficial de um card se eles puderem descrevê-lo. Esse pedido será honrado se logisticamente possível. A redação oficial de qualquer card é o seu texto na referencia de cards Oracle correspondente ao nome do card. Os jogadores não podem usar erros ou omissões no Oracle para abusar das regras. O Juiz-Mor é a autoridade final para interpretações de cards, e ele pode sobrepor-se ao Oracle se um erro é descoberto.

3.7. Novos lançamentos

Coleções de cards recém-lançadas tornam-se permitidas para torneios classificados sancionados nas seguintes datas:

- *Guerra da Centelha* ™ 3 de maio de 2019
- *Modern Horizons* ™ 14 de junho de 2019

Nos torneios de pré-lançamento oficiais, as novas coleções são permitidas para uso antes da data oficial de permissão do formato. Nestes casos, quaisquer atualizações das regras anunciadas deverão ser usadas nestes torneios, incluindo explicações informais sobre novas regras e mecânicas. Os juízes podem aplicar regras adicionais se eles acreditarem que elas serão atualizadas.

Estas datas estão sujeitas a alterações. Quaisquer alterações serão anunciadas em http://www.magicthegathering.com.

3.8. Marcadores de jogo

Pequenos objetos (por exemplo, esferas de vidro) podem ser utilizados como marcadores e colocados no topo do próprio grimório ou cemitério de um jogador como um lembrete para efeitos durante o jogo. Estes marcadores não podem disfarçar o número de cartas restantes na referida zona nem cobrir completamente qualquer card.

Jogadores usando marcadores para representar os componentes do jogo (por exemplo, permanentes) devem ter uma maneira de representar claramente qualquer estado no jogo, como quando uma permanente está virada. Protetores ou cards com a face para baixo que parecem semelhantes a protetores ou cards de qualquer jogador não podem ser usados como marcadores. Um oficial de torneio pode proibir o uso de marcadores de jogo que podem causar confusão ou que são considerados inapropriados ou ofensivos.

3.9. Embaralhamento de cards

Os decks devem ser embaralhados no início de cada jogo e sempre que uma instrução requerer isso. Embaralhamento é definido como trazer o deck a um estado em que nenhum jogador pode ter qualquer informação sobre a ordem ou a posição de cards em qualquer parte do deck. Pile shuffle não pode ser executado além de uma vez no início de um jogo para contar os cards do deck.

Uma vez que o deck é embaralhado, deve ser apresentado a um adversário. Por essa ação, os jogadores afirmam que seus decks são legais e aleatórios. O adversário pode então embaralhá-lo adicionalmente. Cards e protetores não devem correr o perigo de serem danificados durante este processo. Se o adversário não acredita que o jogador fez um esforço razoável para embaralhar seu deck, o adversário deve notificar o juiz. Os jogadores podem pedir para um juiz embaralhar suas cartas ao invés do adversário; Este pedido será honrado a critério do juiz.

Se um jogador teve a oportunidade de ver qualquer parte da face frontal de um card do deck sendo embaralhado, o deck não é mais considerado aleatório e deve ser embaralhado novamente.

Em torneios com Nível de Aplicação de Regras Competitivo e Profissional, os jogadores são obrigados a embaralhar os decks de seus oponentes depois que seus donos os tenham embaralhado. Em torneios com Nível de Aplicação de Regras Regular, fica a critério do Juiz-Mor fazer essa exigência.

3.10. Protetores

Os jogadores podem usar protetores plásticos de cards ou outros dispositivos de proteção em cards. Se um jogador escolhe usar protetores de cards, todos os protetores devem ser idênticos e todos os cards no seu deck devem ser colocados nos protetores da mesma maneira. Se os protetores apresentam hologramas ou outras marcas semelhantes, os cards devem ser inseridos nos protetores para que essas marcas só apareçam nas faces frontais dos cards.

Durante uma partida, um jogador pode solicitar que um juiz inspecione os protetores de cards do seu oponente. O juiz pode proibir aqueles protetores de cards, se ele acredita que eles são marcados, danificados, ou de qualquer outra condição ou design que interfira com o embaralhamento ou com o jogo. No interesse da eficiência, o juiz pode optar por adiar qualquer mudança de protetores para o final da partida.

Torneios com Nível de Aplicação de Regras Competitivo e Profissional impõem restrições adicionais nos protetores. Protetores altamente refletivos não são permitidos. Protetores com padrões holográficos na frente ou nas costas de alguns ou de todos os protetores não são permitidos. Protetores com artes gráficas em suas costas podem ser submetidos a exame complementar, especialmente se não houver uma borda sólida em torno dos cantos.

Ao usar protetores em cards de dupla face, os protetores devem ser completamente opacos.

O Juiz-Mor é a autoridade final sobre a permissão de uso de protetores.

3.11. Cards marcados

Os jogadores são responsáveis por garantir que os seus cards e/ou protetores de cards não estejam marcados no torneio. Um card ou protetor é considerado marcado se ele tem algo que faz com que seja possível identificar o card sem ver a sua face frontal, incluindo (mas não limitado a) arranhões, descoloração e dobras.

Se os cards do jogador estão em protetores, os cards devem ser examinados enquanto nos protetores para determinar se eles são marcados. Os jogadores devem ser cautelosos quando colocarem protetores em seus decks e devem embaralhar seus decks antes de coloca-los nos protetores para reduzir a possibilidade de se tornarem cards marcados com um padrão. Os jogadores também devem ter em mente que os cards ou protetores podem tornar-se desgastados, desta forma potencialmente marcados através dos jogos durante um torneio.

O Juiz-Mor tem a autoridade para determinar se um card no deck de um jogador é marcado. Os juízes podem solicitar que um jogador retire seus protetores atuais ou substitua qualquer um dos protetores atuais do deck imediatamente, ou antes da próxima rodada.

3.12. Informação oculta

Informação oculta refere-se às faces frontais dos cards e outros objetos em que as regras do jogo e do formato não permitem que você olhe.

Durante todo o jogo, um draft, e procedimentos pré-jogo, os jogadores são responsáveis por manter os seus cards acima do nível da superfície de jogo e por fazer todos os esforços razoáveis para evitar que informações ocultas sejam reveladas. No entanto, os jogadores podem escolher revelar suas mãos ou qualquer outra informação oculta disponível somente para eles, a menos que expressamente proibido pelas regras. Os jogadores não devem tentar ativamente obter informações oculta para eles, mas não são obrigados a informar os adversários que estão revelando acidentalmente informações oculta.

3.13. Cards virados/girados

Se um card deve ser virado ou girado, ele deve ser girado cerca de 90 graus (virado) ou 180 graus (girado), o que for apropriado.

3.14. Ordem do cemitério

Em formatos que envolvem apenas cards de *Saga de Urza* ™ e lançados após esta coleção, os jogadores podem mudar a ordem de seu cemitério a qualquer momento. Um jogador não pode alterar a ordem do cemitério de um oponente.

3.15. Reserva de cards

Uma reserva de cards é um grupo de cards adicionais que o jogador pode usar para modificar seu deck entre os jogos de uma partida. O jogador pode usar estes cards em seu deck principal durante todos os jogos após o primeiro jogo em uma partida.

Antes de cada jogo começar, os jogadores devem apresentar sua reserva de cards (se houver) com a face para baixo, seus oponentes podem contar o número de cards na sua reserva a qualquer momento. Os jogadores não são

obrigados a revelar quantos cards trocaram entre seu deck principal e sua reserva de cards e não precisam fazê-lo na proporção de um para um. Outros itens (cards de ficha, cards dupla face representados no deck por um card curinga, etc.) devem ser mantidos separados da reserva de cards durante o jogo.

Durante um jogo, os jogadores podem olhar para a sua própria reserva de cards, mantendo ela claramente distinguível dos outros cards todo o tempo. Se um jogador ganha o controle de outro jogador, ele não pode olhar os cards da reserva daquele jogador, assim como ele não pode forçar aquele jogador a dar acesso àquela reserva de cards.

O deck e reserva de cards devem ser devolvidos às suas composições originais antes do primeiro jogo de cada partida.

Restrições sobre a composição e utilização de uma reserva de cards podem ser encontradas nas regras de construção de deck para um tipo de formato em particular.

Se uma penalidade faz com que um jogador perca o primeiro jogo em uma partida antes que o jogo começasse, ou o primeiro jogo é intencionalmente empatado antes que qualquer card seja jogado, nenhum jogador pode utilizar cards de sua reserva de cards para o próximo jogo na partida. Se os jogadores reiniciam o jogo devido a um efeito de jogo, a composição de seus grimórios deve permanecer a mesma para o jogo reiniciado.

Alguns cards fazem referência ao “(card or cards) de fora do jogo”. Num jogo de torneio, esses cards são os cards da reserve daquele jogador.

4. Comunicação

4.1. Comunicação dos jogadores

A comunicação entre jogadores é essencial para que qualquer jogo que contenha objetos virtuais ou informações ocultas ocorram sem problemas. Apesar do blefe ser um aspecto de muitos jogos, é necessário que existam linhas claras dividindo o que é e o que não é aceitável para os jogadores dizerem ou representarem. Isso confirmará as expectativas de jogadores esportivos e de jogadores competitivos no decorrer de um jogo.

Um jogador deve ter uma vantagem por entender melhor as opções oferecidas pelas regras do jogo, ter maior consciência das interações no estado do jogo atual e planejamento tático superior. Os jogadores não têm obrigação de ajudar seus oponentes a jogar o jogo. Independentemente de qualquer outra coisa, é esperado que os jogadores tratem os oponentes educadamente e com respeito. Não o fazer pode acarretar em penalidades por Conduta Antidesportista.

Existem quatro categorias de informação: status, livre, derivada e privada.

Informação de status é a informação que deve ser anunciada a cada mudança e fisicamente controlada pelo jogador afetado. Os métodos de controle devem ser visualmente acessíveis a ambos os jogadores durante a partida. Um método compartilhado pode ser aceitável, desde que todos os jogadores da partida tenham acesso a ele. Nos NAR Competitivo e Profissional, os métodos que acidentalmente podem ser alterados com facilidade (como o uso de dados) não podem ser utilizados. Informação de status consiste em:

- Total de pontos de vida.
- Marcadores que um jogador tem anexados à ele.
- Efeitos contínuos sem término definido aplicados a um jogador, como Monarca e Bênção da Cidade.

Informação livre é informação a qual todos os jogadores têm direito ao acesso sem contaminação ou omissões feitas por seus oponentes. Se um jogador a qualquer momento for incapaz ou estiver relutante em fornecer informação livre para um oponente que a tenha pedido, ele deve chamar um juiz e explicar a situação. Informação livre consiste em:

- Detalhes de ações do jogo atuais ou ações do jogo passadas que ainda afetem o estado do jogo.
- O nome de qualquer objeto visível.
- O número e tipo de qualquer marcador que não seja definido como informação de status.
- O estado (se está virado, anexado a outra permanente, com a face virada para baixo etc.) e a zona atual de qualquer objeto ou jogador.
- O placar de jogos da partida atual.
- O conteúdo da reserva de mana de cada jogador.
- A etapa e/ou fase em que o jogo se encontra e qual(is) jogador(es) é(são) ativo(s).

Informação derivada é informação a qual todos os jogadores têm direito ao acesso, mas oponentes não são obrigados a ajudar a determinar e pode exigir alguma habilidade ou cálculo para ser determinada. Informação derivada consiste em:

- O número de qualquer espécie de objetos presentes em qualquer zona do jogo.
- Todas as características de um objeto em uma zona pública que não sejam definidas como informação livre ou de status.
- Regras do jogo, políticas de torneio, conteúdo do Oracle e qualquer outra informação oficial pertinente ao torneio atual. Considera-se que o texto Oracle de um card está impresso nele.

Informação privada é informação a qual jogadores têm acesso somente se forem capazes de determina-la a partir do estado visual do jogo atual ou de seus próprios registros de ações do jogo passadas.

- Qualquer informação que não seja status, livre ou derivada é considerada automaticamente informação privada.

As seguintes regras governam a comunicação de jogadores:

- Os jogadores devem anunciar qualquer mudança que seja sobre informação de status sobre si mesmos e devem representa-la com uma alteração física.
- Se um jogador perceber uma discrepância em determinada informação de status anunciada ou registrada, espera-se que ele aponte essa discrepância assim que for percebida.
- Os jogadores devem responder qualquer pergunta feita a eles por um juiz completa e honestamente, independentemente do tipo de informação solicitada. Os jogadores podem pedir que isso seja feito afastado da partida.
- Os jogadores não podem representar informação livre ou derivada incorretamente.
- Os jogadores devem responder completa e honestamente qualquer pergunta específica pertinente a informação livre.
- Em Nível de Aplicação de Regras Regular, toda informação derivada é ao invés disso considerada livre.

Os juízes são encorajados a ajudar jogadores a determinar informação livre, mas devem evitar auxiliar jogadores com informações derivadas sobre o estado do jogo.

4.2. Atalhos de torneio

Um atalho de torneio é uma ação tomada por jogadores para pular partes da sequência técnica de jogo sem anunciá-las explicitamente. Atalhos de torneio são essenciais para que um jogo ocorra tranquilamente, uma vez que eles possibilitam aos jogadores jogarem de uma maneira clara sem encalhar nas minúcias das regras. A maioria dos atalhos de torneio envolve pular uma ou mais passagens de prioridade para o entendimento mútuo de todos os jogadores; se um jogador deseja demonstrar ou usar um novo atalho de torneio ocasionando qualquer número de passagens de prioridade, ele deve deixar claro onde o estado do jogo terminará como parte do pedido.

Um jogador pode interromper um atalho de torneio explicando como ele está divergindo dele ou em que ponto no meio ele deseja realizar uma ação. Um jogador pode interromper seu próprio atalho desta maneira. Não é permitido a um jogador usar atalhos de torneio que não tenham sido declarados anteriormente ou modificar um atalho de torneio em uso sem anunciar a modificação, a fim de criar ambiguidade no jogo.

Um jogador não pode requisitar prioridade e não realizar nenhuma ação com ela. Se um jogador decidir que não deseja fazer nada, o pedido é negado e a prioridade é retornada ao jogador que a tinha originalmente.

Durante a resolução de uma de suas mágica ou habilidades, um jogador não pode assumir que o adversário tenha tomado um atalho. Eles devem procurar a confirmação de que uma escolha sem impacto visual foi tomada.

Alguns atalhos de torneio convencionais usados em **Magic** estão detalhados abaixo. Eles definem a comunicação padrão; se um jogador deseja desviar de um desses, ele deve ser explícito ao fazê-lo. Observe que alguns desses são exceções à política acima na medida em que causam passagens de prioridade não explícitas.

- Se o jogador ativo passa prioridade com a pilha vazia durante sua primeira fase principal, o jogador não-ativo é presumido estar agindo no início do combate, a menos que eles estejam afetando o desencadeamento de uma habilidade no início do combate. Então, após essas ações terem resolvido ou nenhuma ação ter sido tomada, o jogador ativo recebe a prioridade no início do combate. As habilidades desencadeadas no início do combate (mesmo àquelas com alvos) podem ser anunciadas nesse momento.
- Se o jogador ativo passa prioridade com a pilha vazia durante sua segunda fase principal, ou usa expressões como “Vai” ou “Seu turno”, o jogador não-ativo é presumido estar agindo na etapa final, a menos que eles estejam afetando como uma habilidade de fim de turno desencadeia. As habilidades desencadeadas no final do turno que não possuem alvos resolvem após o jogador não ativo passar a prioridade.
- Toda vez que um jogador adicionar um objeto à pilha, é assumido que ele está passando a prioridade a não ser que ele anuncie explicitamente que deseja retê-la.
- Se um jogador adicionar um grupo de objetos à pilha sem explicitamente reter a prioridade, presume-se que ele está colocando-os individualmente na pilha e permitindo que cada um deles resolva antes de colocar o próximo. Se outro jogador desejar realizar uma ação em um ponto no meio, as ações devem ser revertidas para este ponto.
- Se um jogador conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade com X em seu custo de mana sem especificar o valor para X, é assumido que todo mana disponível em sua reserva de mana foi utilizado.
- Se um jogador conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade e anunciar escolhas para ela que normalmente não são feitas até a resolução, o jogador deve continuar com essas escolhas a não ser que um oponente responda àquela mágica ou habilidade. Se um oponente perguntar sobre as escolhas feitas

durante a resolução, é assumido que aquele jogador tenha passado a prioridade e esteja permitindo que a mágica ou habilidade resolva.

- É assumido que um jogador tenha pagado qualquer custo de 0 a não ser que ele anuncie o contrário.
- Quando um jogador conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade que tenha como alvo um objeto na pilha, é assumido que ela tenha como alvo o alvo válido mais perto do topo da pilha a não ser que aquele jogador especifique o contrário.
- É assumido que um jogador esteja atacando outro jogador com suas criaturas, e não um planeswalker que aquele jogador controla a não ser que o jogador atacante especifique o contrário.
- O jogador que não fizer vidência/vigiar (ou olhar para a carta que está no topo de seu deck depois de realizar um mulligan) quando for instruído, é assumido que ele o fez e resolveu deixar no topo de seu deck na ordem que está.
- No formato Gigante de Duas Cabeças, é assumido que criaturas atacantes estejam atacando a cabeça da equipe defensora sentada diretamente a frente de seu controlador, a não ser que o controlador daquela criatura especifique o contrário.

4.3. Sequência fora de ordem

Devido à complexidade de representar um jogo de **Magic** precisamente, é aceitável que jogadores se engajem em um bloco de ações que, apesar de estarem tecnicamente em uma ordem incorreta, chegam a um estado de jogo válido e claramente compreensível uma vez que completas.

Todas as ações realizadas devem ser válidas se fossem executadas na ordem correta e qualquer oponente pode pedir que o jogador faça as ações na sequência correta para que ele possa responder no momento apropriado (até o ponto em que o jogador não teria realizado quaisquer outras ações pendentes).

Uma sequência fora de ordem não pode resultar em um jogador adquirindo prematuramente informações que poderiam afetar razoavelmente as decisões feitas mais tarde na sequência.

Os jogadores não podem tentar usar as reações de seu oponente a uma porção de uma sequência fora de ordem para ver se ele deveria modificar as ações ou tentar tomar ações adicionais. Os jogadores também não podem usar a sequências fora de ordem para retroativamente tentar realizar uma ação que eles esqueceram no momento apropriado. No geral, qualquer pausa substancial no final de uma porção completa é uma indicação de que todas as ações foram tomadas, a sequência está completa e o jogo moveu para o ponto apropriado no final da sequência.

Exemplos:

1. Um jogador descarta uma carta para pagar pelo custo de manutenção de Mastícora antes de desvirar seus terrenos.
2. Um jogador resolve Estorrar (Harrow) e coloca o card em seu cemitério, e então procura.
3. Enquanto resolvendo Restaurar o Equilíbrio (Restore Balance), um jogador descarta antes de sacrificar terrenos e criaturas.
4. Um jogador com duas criaturas sendo colocadas no cemitério devido a ações baseadas no estado resolve a habilidade desencadeada de deixar o campo de batalha de uma delas antes de colocar a outra criatura no cemitério.
5. Um jogador declara um bloqueador, anima Aldeia nas Copas (Treetop Village) e então tenta bloquear com aquela Aldeia nas Copas.

4.4. Loops

Um loop é uma forma de atalho de torneio que envolve o detalhamento de uma sequência de ações a serem repetidas e a execução de várias iterações dessa sequência. As ações de loop devem ser idênticas em cada iteração e não podem incluir ações condicionais ("se acontecer isso, faço aquilo").

Se nenhum jogador estiver envolvido na manutenção do loop, cada jogador na ordem do turno escolhe um número de iterações para executar antes que ele realize uma ação para quebrar o loop ou que não deseja realizar nenhuma ação. Se todos os jogadores optarem por não agir, o jogo acaba empatado. Caso contrário, o jogo avança pelo menor número de iterações escolhidas e o jogador que escolheu esse número toma uma ação para quebrar o loop.

Se um jogador estiver envolvido na manutenção do loop, ele escolhe um número de iterações. Os outros jogadores, por sua vez, concordam com esse número ou anunciam um número menor após o qual pretendem intervir. O jogo avança através do menor número de iterações escolhidas e o jogador que escolheu esse número recebe prioridade.

Se dois ou mais jogadores estiverem envolvidos na manutenção de um loop dentro de um turno, cada jogador na ordem por turno escolhe um número de iterações para realizar. O jogo avança através do menor número de iterações escolhidas e o jogador que escolheu esse número recebe prioridade.

Os loops podem se estender por vários turnos se o estado do jogo não estiver mudando significativamente. Observe que os cards comprados que não sejam os usados para sustentar o loop são uma mudança significativa. Se dois ou mais jogadores estiverem envolvidos na manutenção de um loop em turnos, cada jogador escolhe um número de iterações para realizar ou anuncia sua intenção de continuar indefinidamente. Se todos os jogadores optarem por continuar indefinidamente, o jogo acaba empatado. Caso contrário, o jogo avança pelo número mais baixo de iterações escolhidas e o jogador que escolheu esse número recebe prioridade no ponto em que ele para de realizar uma ação que sustenta o loop.

Um jogador intervindo durante um loop pode especificar que uma iteração do loop seja apenas parcialmente executada para poder realizar a ação no ponto apropriado. Se o fizerem o fizer, a iteração final será executada apenas até o ponto escolhido.

Loops não determinísticos (loops que dependem de árvores de decisão, probabilidade ou convergência matemática) podem não ser considerados como atalhos. Um jogador que tente executar um loop não determinístico deve parar se em algum ponto durante o processo um estado de jogo anterior (ou um idêntico em todas as formas relevantes) for atingido novamente. Isso acontece com mais frequência em loops que envolvem embaralhar um grimório.

Alguns loops são sustentados por decisões, e não por ações. Nesses casos, as regras acima podem ser aplicadas, com o jogador fazendo uma escolha diferente ao invés de deixar de realizar uma ação. O jogo segue para o momento onde o jogador faz aquela escolha. Se a escolha envolver informação oculta, um juiz pode ser chamado para determinar se há alguma escolha disponível que não dará continuidade ao loop.

O juiz é o árbitro final do que constitui um loop. Um jogador não pode se negar a participar de um atalho de loop, nem pode fazer alterações irrelevantes entre iterações, na tentativa de fazer parecer que não existe um loop. Uma vez que um loop tenha sido definido, ele pode não ser reiniciado até que o jogo tenha mudado de maneira relevante. Propor loops como um esforço para usar o tempo no relógio é Protelar.

4.5. Habilidades Desencadeadas

É esperado que os jogadores se lembrem de suas próprias habilidades desencadeadas; intencionalmente ignorar uma é Roubo. Os jogadores não são obrigados a apontar a existência de habilidades desencadeadas que eles não controlarem, apesar de poderem fazer isso dentro de um turno se desejarem.

Habilidades desencadeadas são consideradas esquecidas por seus controladores uma vez que esses tenham tomado uma ação depois do ponto onde a habilidade desencadeada teria um impacto observável no jogo. Habilidades desencadeadas que foram esquecidas não são consideradas como tendo sido colocadas na pilha. Como esquecidas, as habilidades desencadeadas são cuidadas pelas regras abrangentes de acordo com o nível competitivo do torneio.

4.6. Comunicação de equipes / Gigante de Duas Cabeças

Membros de uma mesma equipe podem, a qualquer momento, comunicar entre si verbalmente. Isso inclui durante o jogo, durante o draft e durante a construção de deck de torneios no formato Limitado. Entretanto, membros de uma equipe que tiveram a oportunidade de adquirir informação escondida (por exemplo, conversando com espectadores acompanhando sua partida enquanto um parceiro da equipe ainda está jogando) ficam restringidos de se comunicar com seus parceiros de equipe pela duração daquela partida.

Proibições contra qualquer tipo de notas escritas durante drafts também se aplicam em drafts de equipes.

4.7. Layout do Jogo

Jogadores em partidas com REL Competitivo e Profissional devem organizar seus cards, fichas e outros acessórios no campo de batalha usando as disposições a seguir:

- Da perspectiva do jogador, permanentes que não são terrenos devem ficar mais perto do oponente do que os terrenos, e nenhum card que não é terreno deve ficar entre a área dos terrenos e o final da mesa mais próxima ao jogador.

- Permanentes que não são criaturas e cuja utilização pode razoavelmente ser associada tanto a área dos terrenos como na área de não-terrenos (exemplo, um artefato cuja única habilidade seja uma habilidade de mana) pode ser colocada em qualquer uma das áreas, desde que a disposição geral seja, no julgamento de oficiais do torneio, claro. No entanto, as permanentes que também são criaturas (por exemplo, artefatos com a Marcha das Máquinas (March of the Machines) no campo de batalha, Arvoredo Dríade (Dryad Arbor), ou uma Aldeia nas Copas (Treetop Village) que é atualmente uma criatura, devem ser colocadas na área destinada a não-terreno. Os jogadores não podem utilizar outros cards para obscurecer intencionalmente a presença de um permanente em qualquer área do campo de batalha.
- Cada card deve permanecer claramente associado a quaisquer permanentes anexadas à ele. Por exemplo, um card de Aura encantando um terreno deve ficar na área dos terrenos em contato com aquele terreno.
- O grimório, cemitério e cards exilados de um jogador devem ser mantidos todos à esquerda ou à direita do campo de batalha, dependendo do critério de cada jogador.
- O cemitério e os cards exilados de um jogador devem permanecer próximos ao grimório daquele jogador. Todos os três devem estar distintos todo o tempo.
- Se um card for exilado por uma permanente e aquela permanente incluir formas de fazer ações adicionais com aquele card exilado, aquela associação entre os cards deve ser clara. É recomendado manter aqueles cards juntos.
- Cada permanente desvirada deve fica de frente para seu controlador. É permitido que os jogadores virem um card de cabeça para baixo por um breve período de tempo como um auxiliar de memória.

Oficiais de torneio podem fazer exceções e adições a essas diretrizes a seu exclusivo critério, a fim de manter a disposição do jogo de cada jogador clara. Os jogadores, em situações excepcionais (por exemplo, um jogador que joga um deck sem terrenos ou que faz uso significativo do cemitério) deverão consultar com oficiais do torneio para determinar quais permissões serão feitas.

4.8. Revertendo Decisões

Espera-se que os jogadores considerem suas opções antes de tomarem ações e geralmente não é permitido que voltem atrás em ações que foram comunicadas ao oponente, verbal ou fisicamente.

Às vezes, um jogador percebe que cometeu uma decisão equivocada logo após ter feito uma jogada. Se aquele jogador não tiver obtido informação desde aquela tomada de decisão e ele gostaria de tomar uma decisão diferente, um juiz pode autorizar que essa mudança aconteça. Juízes devem avaliar cuidadosamente se o jogador teve ganho de informação desde a jogada que deseja afetar; em especial, jogadores não podem se valer das reações dos oponentes (ou a falta delas) para averiguar se deveriam modificar ações com as quais já se comprometeram. Caso o juiz não seja capaz de ter certeza que não houve ganho de informação, ele não deve permitir que a decisão seja alterada.

Intervenções feitas por companheiros de equipe, antes que informações sejam obtidas, são aceitáveis para considerar fazer um retrocesso.

Exemplos:

1. Um jogador joga uma Ilha e, antes que qualquer coisa aconteça em seguida, ele diz “Desculpe, eu gostaria de ter baixado um Pântano.”
2. Uma jogadora diz “Sem bloqueadores” imediatamente dizendo “Espera, eu vou bloquear com esta criatura.”
3. Um jogador diz “Vai” seguido de “Espera, vou baixar esse terreno. Vai.”

5. Violações de torneio

5.1. Roubo

Roubo não será tolerado. O Juiz-Mor revisará todas as alegações de roubo e se ele acreditar que um jogador roubou, ele aplicará a penalidade apropriada baseada no Guia de Procedimentos para Infrações ou Arbitrando no Nível de Aplicação de Regras Regular. Todas as desclassificações estão sujeitas à revisão da DCI e penalidades adicionais podem ser aplicadas.

5.2. Suborno

A decisão de se retirar, conceder ou aceitar um empate intencional não pode ser feita em troca ou influenciada por uma oferta de qualquer recompensa ou incentivo nem qualquer decisão tomada em jogo deve ser influenciada dessa maneira. Fazer essa oferta ou influenciar alguém a fazer uma oferta é proibido e é considerado suborno. Os jogadores não devem fazer qualquer tipo de proposta para os oficiais de torneio no intuito de influenciar a decisão sobre uma regra.

Não é considerado suborno quando os jogadores dividem os prêmios que ainda não receberam no torneio atual e podem chegar a esse acordo antes ou no decorrer de uma partida, contanto que essa divisão não ocorra em troca de qualquer resultado de um jogo ou partida ou a retirada de um jogador do torneio.

Não é considerado suborno quando os jogadores na última rodada da fase de eliminatórias simples de um torneio concordam em definir um vencedor e em como dividir os prêmios subsequentes do torneio. Nesse caso, um dos jogadores em cada mesa deve concordar em se retirar do torneio. Os jogadores então recebem os prêmios de acordo com a classificação final.

O resultado de uma partida ou jogo não pode ser aleatoriamente ou arbitrariamente decidido através de qualquer outro meio que não o progresso normal do jogo. Exemplos incluem (mas não limitados a) rolar um dado, jogar uma moeda, queda de braço ou qualquer outro jogo.

Os jogadores não podem chegar a um acordo em conjunto com outras partidas. Os jogadores podem fazer uso de informações relativas a outras partidas ou resultados de jogos de outras mesas. No entanto, não é permitido que jogadores levantem-se de seus assentos durante a partida ou percorrer grandes distâncias para obter essa informação.

Os jogadores nas rodadas de eliminatória simples de um torneio que oferece apenas dinheiro, créditos na loja, tickets de premiação e/ou produtos lacrados como prêmio podem, com permissão do organizador do torneio, aceitar em dividir os prêmios igualmente. Os jogadores podem terminar o torneio nesse ponto ou continuar a jogar. Todos os jogadores ainda no torneio devem estar de acordo com o combinado.

Exemplo: Antes das semifinais de um torneio (no qual o primeiro colocado recebe 12 boosters, o segundo colocado recebe 8 boosters e o terceiro e quarto colocado recebem 4 boosters cada um) começarem, os jogadores podem conseguir permissão do organizador do torneio para terminar o torneio, com cada jogador recebendo 7 boosters.

Exemplo: Nas finais de um Magic Tabletop Mythic Championship Qualifier que oferece uma viagem e apenas um convite para o vencedor, os dois finalistas podem aceitar em dividir os prêmios do torneio, mas esse acordo não pode alterar os resultados da partida. Um jogador deve se retirar do torneio, deixando a viagem e o convite para o jogador que não se retirou do torneio. Esse jogador então está livre para dividir o resto dos prêmios como combinado. A viagem e o convite são um único item e não podem ser divididos.

5.3. Apostas

Os participantes de um torneio, oficiais do torneio ou espectadores não podem apostar em qualquer parte (incluindo o resultado) de um torneio, partida ou jogo.

5.4. Conduta antidesportiva

Conduta antidesportista não será tolerada em momento algum. Os participantes do torneio devem se comportar de modo educado e respeitoso. Conduta antidesportista inclui, mas não está limitada a:

- Uso de palavrões.

- Iniciar comportamento que poderia razoavelmente criar sentimento de ser assediado, intimidado ou perseguido.
- Discutir, dirigir-se agressivamente, ou insultar um oficial do torneio, jogadores ou espectadores.
- Violar a privacidade pessoal ou segurança de qualquer participante, incluindo espectadores e equipe.
- Usar redes sociais para ameaçar, humilhar, ou intimidar outros participantes.
- Falhar em cumprir as instruções de um oficial do torneio.

Espera-se que oficiais investiguem potenciais problemas chamados à sua atenção assim que possível e tomem ações para desencorajar a repetição do comportamento. Todos os incidentes de conduta antidesportiva estão sujeitos a uma revisão posterior DCI.

5.5. Jogo lento

Os jogadores devem realizar seus turnos em tempo hábil, independentemente da complexidade da situação do jogo e respeitando os limites de tempo especificados para o torneio. Os jogadores devem manter um ritmo que permita que o jogo seja concluído dentro do tempo limite anunciado. Atrasar o jogo intencionalmente não é aceitável. Os jogadores podem pedir a um juiz para assistir seu jogo para observância de jogo lento, tal pedido será concedido se for viável.

5.6. Assistência Externa

Durante as partidas, os jogadores não podem buscar conselhos de espectadores e os espectadores não podem dar conselhos de jogo aos jogadores.

Durante a construção de deck, os jogadores e espectadores podem não fornecer qualquer conselho ou comentário a um jogador até que a lista de deck desse jogador tenha sido entregue.

Jogadores e espectadores abster-se-ão de fornecer qualquer informação sobre seleções de draft ou estratégias entre o anúncio do pod e o final do draft. Nos Níveis de Aplicação de Regras Competitivo e Profissional, os jogadores e os espectadores devem permanecer em silêncio durante o draft.

Algumas dessas restrições podem ser dispensadas devido à cobertura ou imprensa oficial; nessas situações, o jogador será informado das expectativas revisadas. Os companheiros de equipe em determinados torneios de equipe também estão excluídos dessas restrições (ver seção 4.6).

6. Regras para torneios construídos

6.1. Restrições para construção de decks

Decks construídos devem conter um mínimo de sessenta cards. Não há tamanho máximo de deck. Se o jogador optar por usar uma reserva de cards, ela não pode conter mais de quinze cards.

Exceto por cards com o supertipo básico ou cards com texto que especifique o contrário, o deck e a reserva combinados daquele jogador não pode conter mais do que quatro de qualquer card individual, com base no nome do card em Inglês.

6.2. Legalidade de cards

Um card só pode ser utilizado em um formato específico, se o card é de uma coleção válida para aquele formato ou se tem o mesmo nome de um card numa coleção válida para aquele formato. Os cards *Expedições de Zendikar* e a *série Masterpieces* só podem ser usados em formatos onde o card já é válido.

Cards proibidos num formato específico não podem ser utilizados em decks aquele formato. Cards restritos em um formato específico só podem ter uma cópia em um deck, incluindo a reserva de cards.

6.3. Construção de deck no formato Padrão

As seguintes coleções de cards são permitidas em torneios Padrão:

- *Ixalan*™
- *Rivais de Ixalan*™
- *Dominária*™
- *Global Deck Series: Jiang Yanggu & Mu Yanling*™*
- *Core 2019* ™
- *Guildas de Ravnica* ™
- *Lealdade em Ravnica* ™
- *Guerra da Centelha (vigente a partir de 3 de maio de 2019)*

* *Global Deck Series: Jiang Yanggu & Mu Yanling* será válido no format padrão apenas na China. Ele deixa o formato Padrão atual junto com *Dominaria*.

Cards provenientes dos Welcome decks de *Core 2019* possuem o símbolo de expansão de *Core 2019* e são considerados parte da expansão *Core 2019*. Todos os cards dos Welcome Decks de *Core 2019* são válidos para uso no formato Padrão e vão rotacionar for a do formato Padrão junto com *Core 2019*.

Decks de Planeswalkers contém 10 cards que, mesmo não existindo em Booster Packs de expansões, são considerados parte da expansão corrente lançada junto com os Decks de Planeswalkers. Estes cards possuem o mesmo símbolo da expansão, como os cards desta expansão, e são permitidos em torneios do formato Padrão (*Standard*).

Cards promocionais de "Buy-a-Box", caso não apareçam nos Booster Packs da expansão, são considerados parte da expansão lançada simultaneamente com aqueles cards promocionais. Estes cards possuem o mesmo símbolo que os cards da expansão, são válidos para jogar no formato Padrão, e participam da rotação do formato Padrão ao mesmo tempo que a expansão.

Os cards a seguir estão banidos no formato Padrão:

- Ferocidonte Enfurecido

6.4. Construção de deck no formato Moderno

As seguintes coleções de cards são permitidas em torneios do formato Ampliado:

- *Oitava Edição*
- *Mirrodin*
- *Darksteel*
- *A Quinta Aurora*
- *Campeões de Kamigawa*
- *Traidores de Kamigawa*
- *Salvadores de Kamigawa*
- *Nona Edição*
- *Ravnica: a Cidade das Guildas*
- *Pacto das guildas*
- *Insurreição*
- *Frente Fria*
- *Espiral Temporal*
- *Caos Planar*
- *Visões do Futuro*
- *Décima Edição*
- *Lorwyn*
- *Alvorecer*
- *Pântano Sombrio*
- *Entardecer*
- *Fragmentos de Alara*
- *Conflux*
- *Alara Reunida*
- ***Magic** 2010 core set*
- *Zendikar*
- *Despertar do Mundo*
- *Ascensão dos Eldrazi*
- ***Magic** 2011 core set*
- *Cicatrizes de Mirrodin*
- *Mirrodin Sitiada*
- *Nova Phyrexia*
- ***Magic** 2012 Core set*
- *Innistrad*
- *Ascenção das Trevas*
- *Retorno de Avacyn*
- ***Magic** 2013 core set*
- *Retorno a Ravnica*
- *Portões Violados*
- *Labirinto do Dragão*
- ***Magic** 2014 core set*
- *Theros*
- *Born of the Gods*
- *Journey Into Nyx*
- *Magic 2015 core set*
- *Khans de Tarkir*
- *Destino Reescrito*
- *Dragões de Tarkir*
- ***Magic** - Origens*
- *Batalha por Zendikar*
- *Juramento das Sentinelas*
- *Sombras em Innistrad*
- *Lua Arcana*
- *Kaladesh*
- *Revolta do Éter*
- *Amonkhet*
- *Hora da Devastação*
- *Ixalan*
- *Rivals of Ixalan*
- *Dominária*
- *Core 2019*
- *Guildas de Ravnica*
- *Lealdade em Ravnica*
- *Guerra da Centelha (vigente a partir de 3 de maio de 2019)*
- *Modern Horizons (vigente a partir de 14 de junho de 2019)*

Os seguintes cards são banidos em torneios do formato Moderno:

- Abismo Sombrio (Dark Depths)
- Árvore dos Contos (Tree of Tales)
- Assento do Sínodo (Seat of the Synod)
- Câmara de Sussurros (Vault of Whispers)
- Canção Fervilhante (Seething Song)
- Casulo de Nascimento (Birthing Pod)
- Cardume Flamejante (Blazing Shoal)
- Covil Antigo (Ancient Den)
- Cruzeiro do Tesouro (Treasure Cruise)--
- Floração Estival (Summer Bloom)
- Fogo Punidor (Punishing Fire)
- Fundição do Clã-de-Krark (Krark-Clan Ironworks)
- Gêmea Estilhaçadora (Splinter Twin)
- Grande Fornalha (Great Furnace)
- Hipergênese (Hypergenesis)
- Jitte de Umezawa (Umezawa's Jitte)
- Lapso Mental (Mental Misstep)
- Místico Litoforjador (Stoneforge Mystic)
- Mox de Cromo (Chrome Mox)
- Olho de Ugin (Eye of Ugin)
- Pinça Craniana (Skullclamp)
- Ponderar (Ponder)
- Posto das Nuvens (Cloudpost)
- Preordenar (Preordain)
- Relance da Natureza (Glimpse of Nature)
- Retorno Aterrorizante (Dread Return)
- Revirar o Tempo (Dig Through Time)
- Rito da Chama (Rite of Flame)
- Segunda Aurora (Second Sunrise)
- Sonda Gitaxiana (Gitaxian Probe)
- Tampo de Adivinhação do Sensei (Sensei's Divining Top)
- Trol do Túmulo Golgari (Golgari Grave-Troll)) Xamã do Ritual Mortífero (Deathrite Shaman)
- Zênite do Sol Verde (Green Sun's Zenith)

6.5. Construção de deck no formato Vintage

Decks do formato Vintage podem consistir de cards de todas as coleções de **Magic**, além dos seguintes cards: Sewers of Estark, Cripta De Mana, Windseeker Centaur e Nalathni Dragon.

Cards de expansões e coleções especiais (como *From the Vault*, **Magic: The Gathering**—*Commander*, Duel Decks, *Conspiracy* etc) são válidos no formato Vintage, na data de lançamento da expansão ou edição especial.

Os seguintes cards são banidos em torneios Vintage:

- Todos os cards com o tipo "Conspiracy" (25 cards)
- Todos os cards que fazem referência a "playing for ante" (9 cards)
- Chaos Orb (sem versão em português)
- Falling Star (sem versão em português)
- Shahrazad (sem versão em português)

Os seguintes cards são restritos em torneios Vintage:

- Academia Tolariana (Tolarian Academy)
- Ancestral Recall (sem versão em português)
- Black Lotus (sem versão em português)
- Canal (Channel)
- Cálice do Vácuo (Chalice of the Void)
- Cofre de Mana (Mana Vault)
- Consulta Demoníaca (Demonic Consultation)
- Cripta de Mana (Mana Crypt)
- Cruzeiro do Tesouro (Treasure Cruise)
- Demonic Tutor (sem versão em português)
- Desejo da Mente (Mind's Desire)
- Determinação de Yawgmoth (Yawgmoth's Will)
- Diamante Olho de Leão (Lion's Eye Diamond)
- Equilíbrio (Balance)
- Espinho de Amestista (Thorn of Amethyst)
- Fastbond (sem versão em português)
- Golem de Magnetita (Lodestone Golem)
- Imperial Seal (sem versão em português)
- Jarro de Memória (Memory Jar)
- Jorro (Gush)
- Lampejo (Flash)
- Library of Alexandria (sem versão em português)
- Mentor do Monastério (Monastery Mentor)
- Mina de Superfície (Strip Mine)
- Mox Emerald (sem versão em português)
- Mox Jet (sem versão em português)
- Mox Pearl (sem versão em português)
- Mox Ruby (sem versão em português)
- Mox Sapphire (sem versão em português)
- Necropotência (Necropotence)
- Pergaminho dos Mercadores (Merchant Scroll)
- Pétala de Lótus (Lotus Petal)
- Ponderar (Ponder)
- Remendar (Tinker)
- Revirar o Tempo (Dig Through Time)
- Sol Ring (sem versão em português)
- Sonda Gitaxiana (Gitaxian Probe)
- Sorte Inesperada (Windfall)
- Tempestade Cerebral (Brainstorm)
- Time Vault (sem versão em português)
- Time Walk (sem versão em português)
- Timetwister (sem versão em português)
- Trinisfera (Trinisphere)
- Tutor Místico (Mystical Tutor)
- Tutor Vampírico (Vampiric Tutor)
- Wheel of Fortune (sem versão em português)

6.6. Construção de deck no formato Legado

Decks do formato Legado podem consistir de cards de todas as coleções de **Magic**, qualquer edição da coleção básica. Podem ser usados, também, os seguintes cards: Sewers of Estark, Windseeker Centaur, e Nalathni Dragon.

Cards de expansões e de coleções especiais (como *From the Vault*, **Magic: The Gathering**—*Commander*, Duel Decks, *Conspiracy*, etc) são válidos no formato Legado na data de lançamento da expansão ou edição especial.

Os seguintes cards são banidos em torneios do formato Legado:

- Todos os cards com o tipo "Conspiracy" (25 cards)
- Todos os cards que fazem referência a "playing for ante" (9 cards)
- Academia Tolariana (Tolarian Academy)
- Ancestral Recall (sem versão em português)
- Barganha de Yawgmoth (Yawgmoth's Bargain)
- Bazaar de Baghdad (sem versão em português)
- Black Lotus (sem versão em português)
- Busca Frenética (Frantic Search)
- Canal (Channel)
- Chaos Orb (sem versão em português)
- Cofre de Mana (Mana Vault)
- Consulta Demoníaca (Demonic Consultation)
- Cripta de Mana (Mana Crypt)
- Cruzeiro do Tesouro (Treasure Cruise)
- Demonic Tutor (sem versão em português)
- Desejo da Mente (Mind's Desire)
- Determinação de Yawgmoth (Yawgmoth's Will)
- Distorcer a Mente (Mind Twist)
- Druida Eremita (Hermit Druid)
- Equilíbrio (Balance)
- Falling Star (sem versão em português)
- Fastbond (sem versão em português)
- Imperial Seal (sem versão em português)
- Jarro de Memória (Memory Jar)
- Jorro (Gush)
- Juramento dos Druidas (Oath of Druids)
- Lampejo (Flash)
- Lapso Mental (Mental Misstep)
- Library of Alexandria (sem versão em português)
- Mana Drain (sem versão em português)
- Mina de Superfície (Strip Mine)
- Mishara's Workshop (sem versão em português)
- Modelagem da Terra (Earthcraft)
- Mox Emerald (sem versão em português)
- Mox Jet (sem versão em português)
- Mox Pearl (sem versão em português)
- Mox Ruby (sem versão em português)
- Mox Sapphire (sem versão em português)
- Necropotência (Necropotence)
- Pinça Craniana (Skullclamp)
- Recrutador Goblin (Goblin Recruiter)
- Remendar (Tinker)
- Revirar o Tempo (Dig Through Time)
- Shahrazad (sem versão em português)
- Sobrevivência do Mais Apto (Survival of the Fittest)
- Sol Ring (Anel Solar)
- Sonda Gitaxiana (Gitaxian Probe)
- Sorte Inesperada (Windfall)
- Time Vault (sem versão em português)
- Time Walk (sem versão em português)
- Timetwister (sem versão em português)
- Tutor Místico (Mystical Tutor)
- Tutor Vampírico (Vampiricl Tutor)
- Wheel of Fortune (sem versão em português)
- Xamã do Ritual Mortífero (Deathrite Shaman)

7. Regras para torneio Limitado

7.1. Restrições para construção de decks

Decks Limitados devem conter um mínimo de quarenta cards. Não há tamanho máximo de deck. Qualquer card selecionado em um draft ou aberto no selado e não utilizado funciona com reserva daquele jogador.

Os jogadores não têm a restrição de quatro cards de qualquer card em jogos de torneios Limitados.

7.2. Uso de cards em torneios Limitados

Os cards devem ser recebidos diretamente de oficiais do torneio. Esse produto deve ser novo e não abertos previamente. Os torneios Magic Tabletop Mythic Championship, Grand Prix, e World Championship podem ter os boosters abertos para que os cards sejam carimbados. Cada jogador (ou equipe) deve receber a mesma quantidade e tipo de material assim como todos os outros participantes do torneio. Por exemplo, se um jogador receber três boosters de Magic Origens para um booster draft, todos os outros jogadores também devem receber três boosters de Magic - Origens.

Somente cards das expansões dos boosters abertos (e apenas cards abertos ou draftados no conjunto de cards daquele jogador) podem ser usados num deck de um jogador. Essas são as exceções à regra:

- Jogadores podem acrescentar um número ilimitado de cards nomeados Planície, Ilha, Pântano, Montanha ou Floresta em seu deck e reserva de cards (*sideboard*). Eles não podem acrescentar terrenos básicos de neve (exemplo - Floresta de Neve (*Snow-Covered Forest*) etc) ou terrenos básicos Ermos (*Wastes*), mesmo em formatos onde estes são válidos.
- Terrenos não básicos de *Retorno à Ravnica* e *Portões Violados* são permitidos quando abertos em Boosters de *Labirinto do Dragão*.
- Terrenos não básicos de *Khans of Tarkir* são permitidos quando abertos em *Destino Reescrito*.
- Terrenos não básicos das *Expedições de Zendikar* são permitidos quando abertos em boosters de *Batalha de Zendikar* e *Oath of the Gatewatch*.
- Cards da *Série Masterpieces* são permitidos quando abertos em boosters associados com aquela série.
- Em torneios de pré-lançamento outras exceções podem adicionadas. Estas serão anunciadas como parte das informações de pré-lançamento.

Os jogadores podem pedir permissão a um juiz para substituir um card por outra versão do mesmo card.

Por ser especificamente para jogos multiplayer, o uso de boosters de *Conspiracy* em torneios sancionados dos formatos limitados classificados (Deck Selado e Booster Draft) não é permitido.

São recomendados seis boosters por jogador em torneios de Deck Selado individuais e 3 boosters por jogador em torneios individuais de Booster Draft ou Rochester Draft por equipes. Para verificar a mistura recomendada de boosters para o bloco atual, consulte o Apêndice D.

Se o organizador do torneio permitir que os jogadores levem ao torneio seu próprio material, esse material deve ser misturado ao restante de produtos do torneio e distribuído aleatoriamente.

Se o organizador do torneio não irá fornecer cards de terreno para o uso num torneio Limitado, ele deve anunciar isso antes do início do registro no torneio. Organizadores do torneio podem solicitar aos jogadores a devolução dos cards de terreno quando estes deixarem o torneio. Os jogadores podem usar seus próprios terrenos básicos nos torneios.

7.3. Construção contínua

Os jogadores participando de torneios Limitados que não usam listas de deck podem livremente alterar as composições de seus decks entre as partidas trocando cards de seu deck com cards da reserva sem a necessidade de restaurar seus decks à composição original antes de suas próximas partidas. O Juiz-Mor ou o Organizador do Torneio devem informar se essa opção não será usada antes do início da construção dos decks. Essa opção não pode ser usada em torneios que usam o Nível de Aplicação de Regras Competitivo ou Profissional.

7.4. Produto anormal

Nem a Wizards of the Coast, nem o organizador do torneio garantem qualquer distribuição específica da raridade dos cards ou frequência dos mesmos em um booster ou pacote de torneio. Se um jogador recebe uma distribuição não convencional de raridades ou frequências em um booster ou deck, ele deve chamar um juiz. A decisão final para substituir ou permitir o uso do produto atípico fica a critério do Juiz-Mor e do Organizador do Torneio.

7.5. Registro do Conteúdo de Deck Selado

Em torneios de Deck Selado, o Juiz-Mor pode exigir que os jogadores façam o procedimento de Registro de Conteúdo de Deck Selado antes da construção do deck:

- A cada jogador é entregue um número apropriado de boosters. Os boosters devem ser marcados de forma a distinguir que eles são provenientes do Organizador do Torneio para este torneio.
- Jogadores de um lado de cada mesa abrem seus boosters (Jogador A). O jogador diretamente a frente (Jogador B) observa. Ambos os jogadores irão observar e verificar o conteúdo destes boosters. Depois desse processo os cards abertos são empilhados com a face para baixo em uma única pilha e colocados próximo do *Jogador B*.
- O Jogador B então irá abrir seus boosters. O Jogador A observa. Ambos os jogadores irão observar e verificar o conteúdo destes boosters. Depois desse processo os cards abertos são empilhados com a face para baixo em uma única pilha e colocados próximo ao *Jogador A*.
- O Jogador A então ordena e registra os cards abertos pelo Jogador B e vice-versa.
- Depois do registro, cada jogador devolve os cards registrados para o jogador que os abriu originalmente.
- Os jogadores constroem e registram seus decks como normalmente fazem.

7.6. Montagem de draft pod

Para torneios de Booster Draft e Rochester Draft em equipes, os jogadores reúnem-se aleatoriamente em círculos para a seleção de cards (chamados pods) de tamanho aproximadamente igual segundo orientação do Juiz-Mor. Oficiais do torneio, em seguida, distribuem conjuntos idênticos de boosters para cada jogador.

Os jogadores dentro do pod podem jogar somente contra jogadores do mesmo pod. Em torneios de Nível de Aplicação de Regras Regular, o organizador do torneio pode optar por ignorar esta restrição. Isso deve ser anunciado antes do início do torneio.

7.7. Procedimentos de Booster Draft

Todos os jogadores devem abrir e draftar o mesmo tipo de booster ao mesmo tempo. Os jogadores abrem seus primeiros boosters e contam os cards com as faces dos cards viradas para baixo, removendo cards de fichas, cards de regras e quaisquer outros cards que não sejam para o jogo. Os jogadores que receberem um número incorreto de cards em qualquer momento devem imediatamente notificar um juiz. Após olharem os cards do booster, os jogadores devem remover e manter com eles próprios quaisquer cards de terreno básico (Montanha, Planície, Pântano, Floresta ou Ilha) que não seja foil e quaisquer cards que não sejam válidos para uso no draft, a menos que o espaço destinado aos terrenos básicos no boosters possa ser preenchido com outros cards selecionáveis (como terrenos não básicos e cards curinga de Core2019). Cards de terreno básicos foil Planície, Ilha, Pântano, Montanha ou Floresta devem ser mantidos no booster e draftados com os outros cards. Os jogadores escolhem um cards de seus booster atuais e então passam o restante dos cards com a face voltada para baixo ao jogador à sua esquerda até que todos os cards tenham sido draftados. Uma vez que um jogador removeu um card de seu booster e colocou-o no topo de sua pilha única de cards draftados, este card é considerado selecionado e não pode ser devolvido ao booster.

Os jogadores não podem revelar a face frontal de seus cards selecionados e nem revelar o conteúdo de seu booster atual aos outros participantes do draft e devem fazer um esforço de forma a manter essas informações longe do alcance de visão dos outros jogadores. Não é permitido aos jogadores revelar informação oculta de qualquer tipo a respeito de suas seleções e do que querem que os outros jogadores selecionem (exceção: Isso não se aplica aos cards dupla face, ambos os lados podem ser revelados a qualquer momento durante o draft).

Os jogadores e equipes não podem olhar seus cards draftados entre ou durante escolhas em Nível de Aplicação de Regras Competitivo ou Profissional. Em Nível de Aplicação de Regras Regular, os jogadores podem revisar seus cards draftados entre ou durante escolhas contanto que não estejam segurando nenhum outro card simultaneamente. O Juiz-Mor pode optar por não permitir isso contanto que anuncie antes do primeiro draft. Entre boosters há um período em que jogadores podem revisar suas escolhas.

Se o draft não estiver sendo cronometrado, e se dois jogadores não quiserem fazer sua escolha um antes do outro, o jogador mais próximo a passar o booster para o segundo escolhe antes. Se os jogadores estiverem equidistantes, o jogador no assento de menor número escolhe antes.

Após o primeiro booster ser draftado e o período de revisão ter terminado, os jogadores abrem o próximo booster e o draftam da mesma maneira, exceto que o sentido do draft é invertido – agora se passa para a direita. Esse processo é repetido, invertendo o sentido do draft para cada booster até que todos os cards em todos os boosters tenham sido draftados.

Se um jogador estiver impossibilitado ou não quiser continuar draftando, mas quiser continuar jogando no torneio ele é suspenso do draft e deve construir um deck com quaisquer cards que ele tenha draftado até o momento. Durante o restante do booster, um oficial de torneio faz as escolhas aleatoriamente ao invés do jogador suspenso.

8. Regras para torneios de equipes

8.1. Nomes de equipes

A *Wizards of the Coast* se reserva o direito de não permitir qualquer nome de equipe que considere ofensivo e/ou obsceno. Oficiais de torneio podem impedir equipes de registrarem nomes de equipe que possam ser considerados ofensivos e/ou obscenos.

8.2. Composição das equipes e identificação

Uma equipe válida consiste em dois ou três membros, conforme apropriado para o formato. Uma equipe é identificada pelos números de DCI individuais de seus respectivos membros e todas as equipes precisam dar informação completa ao organizador do torneio quando se registrarem no torneio. Indivíduos podem ser membros de mais de uma equipe, contanto que não durante o mesmo torneio. Se um jogador deixar o torneio, a equipe inteira deixa o torneio. Se um jogador for desqualificado do torneio, a equipe inteira é desqualificada do torneio.

Equipes precisam designar posições para os jogadores ao se registrarem no torneio. Por exemplo, num torneio com equipes de três, cada equipe precisa designar quem é o jogador A, jogador B e jogador C. Os jogadores retêm essas designações durante todo o torneio.

Quando duas equipes são emparceiradas durante um torneio, os membros designados como jogador A jogam um contra o outro, os membros designados como jogador B jogam um contra o outro, e assim por diante.

8.3. Regras de comunicação em equipes

As regras de comunicação em equipes são as mesmas para o Gigante de Duas Cabeças. Consulte a seção 4.5 para maiores detalhes.

8.4. Regras para construção de deck unificado

Torneios Construídos de equipes usam regras de Construção de deck Unificado: Exceto por cards com o supertipo básico, dois decks de um time não podem conter o mesmo card de acordo com seu nome em Inglês. (Por exemplo, se um jogador está usando Naturalizar em um torneio Construído de Equipe, nenhum outro jogador daquela equipe pode usar Naturalizar em seu deck). Nenhum jogador pode usar cards que estão banidos em um formato. Cards que sobrepõem as regras de construção de decks (e.g. Ratos Implacáveis) somente poderão sobrepor para um dos decks de uma equipe.

Regras de Construção de Deck Unificado são aplicadas somente quando todos os membros de uma equipe têm decks do mesmo formato.

8.5. Torneios de Rochester Draft em equipes

Torneios de Rochester Draft em equipes requerem equipes de três jogadores cada. Duas equipes sentam em cada mesa para o draft. Os membros da equipe sentam em sentido horário na ordem A-B-C ao redor da mesa. (Por exemplo, num torneio de equipes de três, jogadores sentam em sentido horário ao redor da mesa nessa ordem: 1A, 1B, 1C, 2A, 2B, 2C.)

Uma equipe escolhida aleatoriamente determina se quer escolher antes ou deixar a outra equipe escolher antes. O jogador B da primeira equipe a escolher abre o primeiro booster.

O draft começa com o primeiro jogador abrindo seu primeiro booster e colocando seu conteúdo de face para cima de acordo com orientações de oficiais do torneio, com as cartas voltadas para ele. Após ver os cards, o draft segue com cada jogador escolhendo um único card por vez. Após um jogador escolher seu card e o posicionar junto aos demais draftados, ele não pode escolher outro card. Se um jogador falha em fazer sua escolha no tempo estipulado, um oficial de torneio escolhe para aquele jogador a carta mais “antiga” remanescente do booster (a carta há mais tempo na mesa).

O jogador a escolher primeiro dos cards apresentados na mesa é chamado de jogador ativo. O primeiro jogador ativo é o participante que abriu o primeiro booster do draft, como designado pelo oficial de torneio. Todo jogador

em cada mesa de draft atua como jogador ativo uma vez para cada grupo de boosters. A identificação do jogador ativo move-se em sentido horário para o primeiro e terceiro booster, e anti-horário para o segundo. O último jogador a abrir um booster de um grupo será o primeiro a abrir o booster do próximo grupo.

A ordem das escolhas também se move no sentido horário para o primeiro e terceiro booster e anti-horário para o segundo, começando pelo jogador ativo, continuando ao redor da mesa até o último jogador escolher um card. O último jogador no grupo escolhe dois cards sequencialmente, e então o draft continua em sua ordem reversa, voltando para quem iniciou as escolhas. Caso ainda sobrem cards, o jogador que iniciou as escolhas da rodada escolhe dois cards, então o draft continua no sentido oposto.

Exemplo: Equipe1 e Equipe2 estão sentados ao redor da mesa. Eles estão numerados como 1A-1B-1C-2A-2B-2C em sentido horário. A Equipe2 ganha no cara-ou-coroa, e os membros da Equipe2 escolhem deixar a Equipe1 escolher primeiro. O jogador ativo para o primeiro booster é o Jogador 1B. O primeiro booster do Jogador 1B é aberto e os cards colocados com a face voltada para cima em frente ao Jogador 1B. Depois de 20 segundos, o período de observação termina, e o draft segue conforme abaixo:

Jogador 1B — card 1	Jogador 1A — card 6	Jogador 1C — card 11
Jogador 1C — card 2	Jogador 1A — card 7	Jogador 1B — card 12
Jogador 2A — card 3	Jogador 2C — card 8	Jogador 1B — card 13
Jogador 2B — card 4	Jogador 2B — card 9	Jogador 1C — card 14
Jogador 2C — card 5	Jogador 2A — card 10	Jogador 2A — card 15

Durante a escolha dos cards, os jogadores devem deixar a mostra o card que escolheram do booster atual. Em qualquer outro momento, os jogadores podem deixar um dos cards escolhidos com a face voltada para cima em sua pilha de cards escolhidos ou podem deixar todos os cards com a face voltada para baixo. Os jogadores não podem olhar os cards escolhidos durante o processo de escolhas ou qualquer outro momento especificado pelo oficial de torneio.

8.6. Torneios de Deck Selado em equipes

Todas as regras para torneios Limitados individuais (seção 7) aplicam-se para os torneios de Deck Selado em Equipe com exceção das que seguem.

Cada equipe deve receber a mesma distribuição de produtos. Por exemplo, se uma equipe recebe doze boosters de Magic - Origens, cada outra equipe deve receber doze boosters de Magic - Origens.

São recomendados oito boosters por equipe em um torneio de equipes com duas pessoas, e doze boosters em torneios por equipe com três pessoas. Para a distribuição recomendada do bloco atual, consulte o Apêndice D.

Todos os cards devem ser atribuídos ao deck ou à reserva de um jogador durante a construção do deck e não podem ser transferidos para outro jogador durante o torneio. (Os jogadores não compartilham cards em seus decks ou reserva.). Os jogadores podem trocar cards em torneio de Nível de Aplicação de Regras Regular que não utilize listas de deck, mas somente entre as rodadas.

9. Regras de Torneio de Gigante de Duas Cabeças

9.1. Estrutura da partida

As partidas de Gigante de Duas Cabeças são realizadas em um jogo único. Todos os jogadores das duas equipes jogarão a mesma partida.

Jogos empatados (jogos sem um vencedor) não contam para este jogo único. Enquanto o tempo para partidas permitir, a partida continua até uma equipe vencer um jogo.

9.2. Regras de comunicação

Os parceiros de equipe podem se comunicar a qualquer momento.

9.3. Regra de jogar/comprar

Uma equipe determinada aleatoriamente escolhe se quer jogar primeiro ou em segundo. A escolha deve ser feita antes de qualquer jogador naquela equipe olhar para os cards em sua mão inicial. Se qualquer jogador naquela equipe olhar para os cards em sua mão inicial antes desta escolha ser feita, aquela equipe joga primeiro. A equipe que jogar primeiro, pula sua fase de compra no primeiro turno.

9.4. Procedimentos de pré-jogo

1. Os jogadores decidem qual membro da equipe será o jogador primário e qual será o jogador secundário. Os jogadores devem sentar-se com o jogador primário a direita de seu parceiro de equipe. Os jogadores podem alternar entre primário e secundário antes de cada partida.
2. Os jogadores embaralham seus decks.
3. Os jogadores apresentam seus decks para seus oponentes para embaralhamento adicional.
4. A equipe apropriada decide se joga primeiro ou segundo neste momento, caso ainda não tiverem feito essa escolha (consulte a seção 9.3).
5. Cada jogador compra sete cards. Opcionalmente, estes cards podem ser colocados com a face voltada para baixo na mesa.
6. Cada jogador, na ordem dos turnos, decide se realizará mulligan. (Regras para mulligan em Gigante de Duas Cabeças podem ser encontradas nas Regras Abrangentes, regra 103.4c).

Uma vez que os jogadores completem seus mulligans, a partida pode começar.

9.5. Regras para Gigante de Duas Cabeças Construído

Torneios de Gigante de Duas Cabeças Construído utilizam regras de Construção de Deck Unificada (veja seção 8.4)

Adicionalmente à lista de cards banidos em um formato em particular, os seguintes cards são banidos em TODOS os torneios de Gigante de Duas Cabeças (Vintage, Legado, Moderno e Bloco Construído).

- Erayno, Ascendente Soratami (Erayo, Soratami Ascendant)

Reservas não são permitidas em torneios de Gigante de Duas Cabeças Construído.

9.6. Regras para Gigante de Duas Cabeças Limitado

Todas as regras para torneio Limitados (Seção 7) se aplicam, com exceto as descritas abaixo.

São recomendados oito boosters por equipe para um torneio de Gigante de Duas Cabeças de Deck Selado e seis boosters por equipe para um torneio Draft de Gigante de Duas Cabeças. Para a distribuição recomendada de produtos do bloco atual, consulte o Apêndice D.

Cards não utilizados nos decks iniciais da equipe são considerados reserva compartilhada pelos dois jogadores onde ambos possuem acesso.

9.7. Torneios de Gigante de Duas Cabeças Booster Draft

Equipes (não jogadores) são distribuídas aleatoriamente em mesas de draft de tamanhos aproximadamente iguais, a critério do Juiz-Mor. Os membros de cada equipe sentam-se um ao lado do outro. Os oficiais de torneio, então, distribuem boosters idênticos para cada equipe na mesa.

Após abrir e contar os cards em seu primeiro booster, a equipe escolhe dois cards do mesmo, e então passa adiante os cards restantes, virados para baixo, para a equipe à sua esquerda. Os cards selecionados podem ser colocados em uma ou duas pilhas. Os cards selecionados não são atribuídos a um jogador específico, e sim passam a fazer parte de uma seleção a partir do qual ambos os jogadores construirão seus decks. Os boosters abertos são passados pela mesa de draft – com cada equipe selecionando dois cards de cada booster antes de passa-los – até que todos os cards sejam selecionados.

A partir do segundo - e em cada um dos subsequentes, a direção do draft é revertida. Assim, o draft é conduzido nas direções esquerda-direita-esquerda- direita-esquerda-direita.

10. Regras de sancionamento

10.1. Participações mínimas

Os mínimos de participação para que torneios possam ser sancionados como torneios classificados são os seguintes:

- Para torneios individuais, devem participar no mínimo oito (8) jogadores.
- Para torneios de equipes e Gigante de Duas Cabeças, devem participar no mínimo de quatro (4) equipes.

Se estes mínimos de participação não são atingidos, o torneio não pode mais ser considerado sancionado pela DCI e não irá prover Pontos Planeswalker. Se os mínimos não são atingidos para qualquer torneio sancionado, o organizador do torneio deve reportar o torneio como “Não Ocorrido”.

10.2. Número de rodadas

Os números mínimos de rodadas necessárias para que um torneio seja sancionado como torneio classificado são os seguintes:

- Para torneios individuais, um mínimo de três (3) rodadas.
- Para torneios de equipes e Gigante de Duas Cabeças, um mínimo de duas (2) rodadas.

Se estes números mínimos de rodadas não são atingidos, o torneio não pode mais ser considerado sancionado pela DCI e não irá prover Pontos Planeswalker. Se os números mínimos de rodadas não são atingidos para qualquer torneio classificado sancionado pela DCI, o organizador do torneio deve reportar o torneio como “Não Ocorrido”.

O número de rodadas de cada torneio deve ser anunciado ao início da primeira rodada ou em momento anterior; uma vez anunciado, este número não pode ser modificado. Um número variável pode ser anunciado neste momento, com critérios específicos para o final do torneio. Por exemplo, um torneio com 20 jogadores pode ser anunciado como tendo cinco rodadas a menos que apenas um destes jogadores tenha quatro vitórias após quatro rodadas.

O número recomendado de rodadas para torneios em formato Suíço pode ser encontrado no Apêndice E.

10.3. Torneios com lista de convite

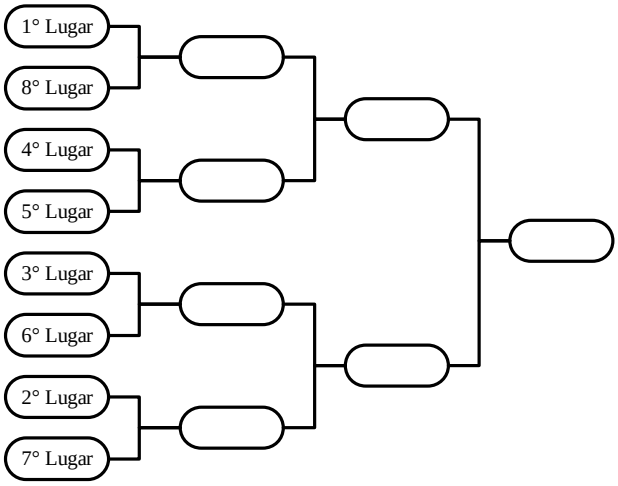
Torneios com lista de convites possuem critérios diferenciados para a participação de jogadores. As regras para a classificação de jogadores para eventos Premier é definida no documento “**Magic: The Gathering** Premier Event Invitation Policy”. Organizadores de Torneio podem realizar torneios não-Premier exclusivos para convidados, contanto que sejam sancionados como “WPN Premium Event”.

10.4. Algoritmo de emparceiramento

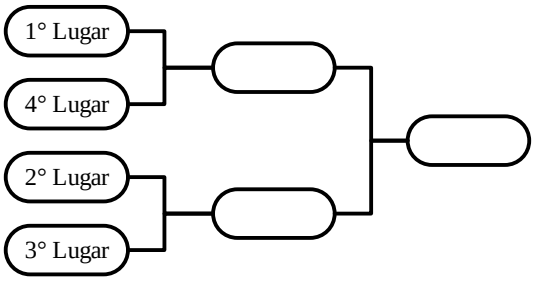
A menos que anunciado de outra forma, presume-se que torneios sancionados seguem o algoritmo de emparceiramento Suíço. Alguns torneios podem proceder para rodadas eliminatórias entre os 2, 4 ou 8 (ou outro número anunciado antecipadamente) melhores jogadores ao fim das rodadas de Suíço. O algoritmo de emparceiramento Suíço é modificado para torneios de Booster Draft, conforme explicado na seção 7.6.

Para torneios em formato Construído que possuem rodadas eliminatórias (ou torneios em formato Selado que não usem um Booster Draft nas rodadas eliminatórias), o método de emparceiramento recomendado para estas rodadas é a partir de suas colocações ao final das rodadas de Suíço.

Para as rodadas eliminatórias de 8 jogadores, o 1º colocado joga com o 8º colocado, o 2º colocado joga com o 7º colocado, o 3º colocado joga com o 6º colocado, e o 4º colocado joga com o 5º colocado. Os vencedores dos jogos entre 1º e 8º colocados e 4º e 5º colocados se enfrentam na próxima rodada eliminatória. Os vencedores dos jogos entre o 2º e 7ª colocados e 3º e 6º colocados se enfrentam na próxima rodada eliminatória. Os jogadores remanescentes jogam a última rodada.

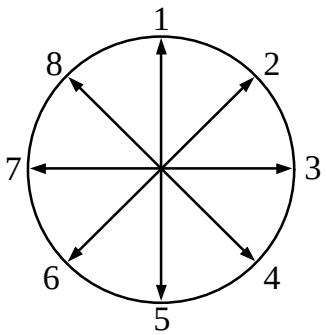


Para rodadas eliminatórias de 4 jogadores, o 1º colocado joga com o 4º colocado, e o 2º colocado joga com o 3º colocado. Os jogadores remanescentes jogam a última rodada

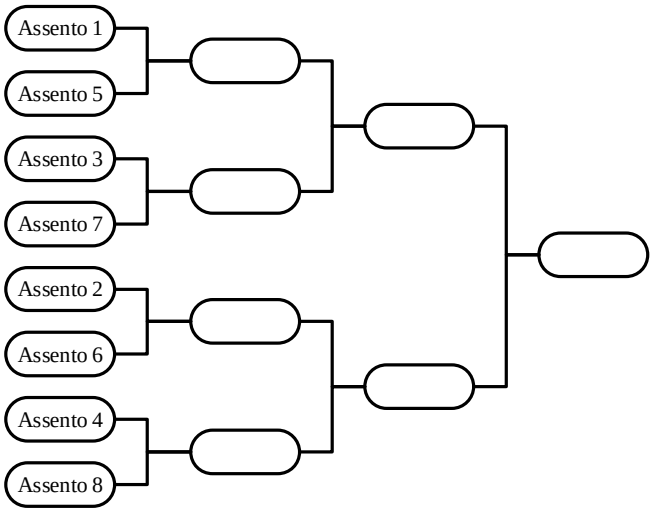


Para torneios no formato Limitado que possuem eliminatória simples no formato Booster Draft, é recomendado que somente 8 jogadores joguem as rodadas eliminatórias, seguindo o método descrito abaixo.

Use um método aleatório para posicionar os jogadores à mesa e conduza o draft.



Depois que o draft for concluído, o jogador localizado na posição 1 joga com jogador localizado na posição 5, o jogador localizado na posição 2 joga com o jogador localizado na posição 6, o jogador localizado na posição 3 joga com o jogador localizado na posição 7, e o jogador localizado na posição 4 joga com o jogador localizado na posição 8. Os vencedores dos jogos entre 1/5 e 3/7 se enfrentam na próxima rodada eliminatória. Os vencedores dos jogos entre 2/6 e 4/8 se enfrentam na próxima rodada eliminatória. Os jogadores remanescentes jogam a última rodada.



Para a maioria dos eventos Premier, as opções acima de jogos finais eliminatórios são obrigatórias, e não opcionais.

Eventos Premier incluem os seguintes torneios: **Magic: The Gathering** World Championship, Magic Tabletop Mythic Championship, Magic Tabletop Mythic Championship Qualifiers, Grand Prix, Grand Prix Trials, WPN Premium Tournaments, WPN Premium Qualifiers.

Exceção: Grand Prix Trials e Magic Tabletop Mythic Qualifiers que acontecem no MagicFest podem possuir uma estrutura especial. Participantes dos Grand Prix Trials e dos Magic Tabletop Mythic Qualifiers nos eventos MagicFest devem procurar o fact sheet do MagicFest para maiores informações sobre a estrutura dos eventos.

Apêndice A — Alterações de versões anteriores

Apenas as alterações da versão atual e versão anterior deste documento serão mostradas neste apêndice.

3 de Maio de 2019

Geral: Nomes referentes a tipos de torneio foram adicionados, deletados ou modificados da forma apropriada.
1.10: Não será exigido dos jogadores que estes alertem um juiz a respeito de suborno e situações de determinar de forma imprópria o vencedor.
3.7: Novas coleções adicionadas.
3.9: Cada jogador pode executar pile shuffle no deck no começo de um jogo.
4.8: Jogadores podem reverter decisões baseando-se na intervenção de um companheiro de equipe.
6.3: *Guerra da Centelha* adicionada.
6.4: *Guerra da Centelha* e *Modern Horizons* adicionadas.
8.2: Quando um membro de uma equipe for desqualificado, a equipe inteira será desqualificada.
Apêndice D: *Guerra da Centelha* e *Modern Horizons* adicionadas.

21 de Janeiro de 2019

Geral: Nomes referentes a tipos de torneio foram adicionados, deletados ou modificados da forma apropriada.
Introdução: Atualizações agendadas acontecerão na segunda-feira após pré-lançamentos.
2.5: Se o limite de tempo for atingido depois de um jogador passer o turno, o turno do oponente é o 0.
2.7: Agora as listas de decks do Top 8 de formato Limitado são compartilhadas em certos eventos Premier.
4.4: Guias foram adicionados para auxiliar a conduzir escolhas que sustentam loops.
5.2: Suborno não necessita ser reportado a um Oficial de Torneio. Influenciar a subornar é proibido.
6.4: 1 card banido.
8.6: Linguajar atualizado para trazer clareza acerca de utilizar a reserva entre rodadas.

Apêndice B — Limites de tempo

O tempo mínimo limite **requerido** para qualquer partida é de 40 minutos.

Os tempos limites seguintes são **recomendados** para cada rodada de um torneio.

- Para Torneios Construídos e Limitados — 50 minutos
- Eliminação simples de quartas-de-final ou partidas de semifinal — 90 minutos
- Partida de final de eliminação simples — sem tempo limite

Os seguintes limites de tempo adicionais são **recomendados** para torneios Limitados.

- Deck Selado — 20 minutos para registro do deck e 30 minutos para construção do deck. Para eventos de deck selado que ocorram na semana do lançamento, é recomendado que 15 minutos adicionais sejam acrescidos à construção de deck.
- Draft — 25 minutos para registro do deck e para construção de deck.
- Deck Selado de Equipes — 20 minutos para registro do deck e 60 minutos para construção do deck. Para eventos de deck selado em equipes que ocorram na semana do lançamento, é recomendado que 15 minutos adicionais sejam acrescidos à construção de deck.
- Draft em Equipes — 40 minutos para construção e registro do deck.
- Deck Selado de gigante de duas Cabeças — 20 minutos para registro do deck e 60 minutos para construção do deck. Para eventos de deck Selado de Gigante de Duas Cabeças que ocorram na semana do lançamento, é recomendado que 15 minutos adicionais sejam acrescidos à construção de deck.
- Booster Draft de Gigante de Duas Cabeças — 40 minutos para construção e registro do deck.

O Juiz-Mor de um torneio é a autoridade final nos limites de tempo para um torneio. Porém, quaisquer desvios dessas recomendações devem ser anunciados antes e durante o registro no torneio.

Torneios Premier de **Magic** podem ter limites de tempo diferentes. Esses limites de tempo podem ser encontrados no torneio ou na descrição de torneio.

Em rodadas cronometradas, os jogadores devem esperar o cronômetro oficial ser disparado para iniciar a partida.

Cronometragem de Booster Draft

Booster drafts individuais tem os seguintes limites de tempo padrões para cada escolha de card:

Cards restantes no booster	Tempo Alocado
15 cards	40 segundos
14 cards	40 segundos
13 cards	35 segundos
12 cards	30 segundos
11 cards	25 segundos
10 cards	25 segundos
9 cards	20 segundos
8 cards	20 segundos
7 cards	15 segundos
6 cards	10 segundos
5 cards	10 segundos
4 cards	5 segundos
3 cards	5 segundos
2 cards	5 segundos
1 card	N/D

O tempo para revisão do primeiro booster é 60 segundos. Cada período de revisão subsequente é aumentado em 30 segundos.

Cronometragem de Rochester Draft

O período de revisão para um booster depois de ele ser disposto sobre a mesa e antes do primeiro card ser escolhido é de 20 segundos. Os jogadores têm 5 segundos para cada escolha de card.

Cronometragem de Draft de Gigante de Duas Cabeças

Booster drafts de Gigante de Duas Cabeças tem os seguintes limites de tempo padrões para cada escolha de card:

Cards restantes no booster		
Booster com 15 cards	Booster com 14 cards	Tempo alocado
15	14	50 segundos
13	12	45 segundos
11	10	40 segundos
9	8	30 segundos
7	6	20 segundos
5	4	10 segundos
3	2	5 segundos
1	-	N/D

Apêndice C — Explicação dos critérios de desempate

Pontos de partida

Os jogadores recebem 3 pontos de partida por cada partida vencida, 0 pontos por cada derrota e 1 ponto por cada partida empatada. Os jogadores que receberem byes são considerados como tendo vencido suas partidas.

- O jogador faz 6–2–0 (Vitórias–Derrotas–Empates). Esse jogador tem 18 pontos de partida (6*3, 2*0, 0*1).
- O jogador faz 4–2–2. Esse jogador tem 14 pontos de partida (4*3, 2*0, 2*1).

Pontos de jogo

Pontos de jogo são similares aos pontos de partida pelo fato dos jogadores recebem 3 pontos de jogo por cada jogo que vencem e 1 ponto por cada empate, além de 0 pontos por derrotas. Os jogos não terminados são considerados empatados. Jogos não jogados valem 0 pontos.

- Um jogador vence a partida 2–0–0, logo ganha 6 pontos de jogo e seu oponente 0 pontos de jogo pela partida.
- Um jogador vence a partida 2–1–0, logo ganha 6 pontos de jogo e seu oponente 3 pontos de jogo pela partida.
- Um jogador vence a partida 2–0–1, logo ganha 7 pontos de jogo e seu oponente 1 pontos de jogo pela partida.

Porcentual de Match-win

O porcentual de match-win de um jogador são o total de pontos de vitória acumulados divididos pelo total de pontos de vitória possíveis naquelas rodadas (geralmente 3 vezes o número de rodadas jogadas). Se esse número for menor que 0,33, utilizemos 0,33. O porcentual de match-win mínimo de 0,33 limita o efeito que performances baixas têm ao se calcular e comparar porcentual de match-win de oponentes.

Exemplos:

Esses três jogadores competiram em um torneio de 8 rodadas, embora apenas o primeiro tenha completado todas elas.

Resultado no torneio	Pontos de partida	Rodadas jogadas	Porcentual de match-win
5-2-1	16	8	16/(8*3) = 0,667
1-3-0, então deixa o torneio.	3	4	3/(4*3) = 0,25, então 0,33 é usado.
3-2-0, incluindo um bye na primeira rodada, então deixa o torneio.	9	5	9/(5*3) = 0,60

Porcentual de Game-win

Parecido com porcentual de match-win, o porcentual game-win de um jogador é o total de pontos de jogo ele recebeu divididos pelo total de pontos de jogo possíveis (geralmente 3 vezes o número de jogos jogados). Novamente, se utiliza 0,33 se o porcentual game-win real for menor do que isso.

Esses dois jogadores competiram em um torneio de 4 rodadas.

Resultado dos jogos por partida	Pontos de jogo	Jogos jogados	Porcentual de game-win
• Rodada 1: 2 vitórias (6 pontos de jogo) • Rodada 2: 2 vitórias e 1 derrota (6 pontos de jogo) • Rodada 3: 1 vitória e 2 derrotas (3 pontos de jogo) • Rodada 4: 2 vitórias (6 pontos de jogo)	21	10	21/(3*10) = 0,70
• Rodada 1: 1 vitória e 2 derrotas (3 pontos de jogo) • Rodada 2: 1 vitória e 2 derrotas (3 pontos de jogo) • Rodada 3: 2 derrotas (0 pontos de jogo) • Rodada 4: 1 vitória e 2 derrotas (3 pontos de jogo)	9	11	9/(3*11) = 0,27, então 0,33 é usado.

Porcentual de Opponents' match-win

O porcentual de opponents' match-win de um jogador é a média dos porcentuais de match-win de cada oponente enfrentado por aquele jogador (ignorando aquelas rodadas que o jogador recebeu um bye). Use a definição do porcentual de match-win mencionada acima para calcular individualmente cada porcentual opponent's match-win.

Exemplos:

- O resultado de um jogador em um torneio de um torneio de 8 rodadas é 6–2–0, os resultados dos seus oponentes foram: 4–4–0, 7–1–0, 1–3–1, 3–3–1, 6–2–0, 5–2–1, 4–3–1, e 6–1–1, então seu porcentual de opponents' match-win é:

$$\frac{\frac{12}{24}+\frac{21}{24}+\frac{4}{15}+\frac{10}{21}+\frac{18}{24}+\frac{16}{24}+\frac{13}{24}+\frac{19}{24}}{8\ oponentes}$$

  Traduzido para o sistema decimal, essa equação é:

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

  Somando individualmente os percentuais match-win, essa equação se torna:

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

  O porcentual opponents' match-win deste jogador é 0,62

- Os resultados de outro jogador no mesmo torneio foi 6-2-0, os resultados dos seus oponentes foram: bye, 7–1–0, 1–3–1, 3–3–1, 6–2–0, 5–2–1, 4–3–1, e 6–1–1, então seu porcentual de opponents' match-win é:

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

  Somando individualmente os porcentuais de match-win, essa equação se torna:

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

O porcentual opponents’ match-win deste jogador é 0,63.

Porcentual de Opponents’ game-win

Parecido com o porcentual opponents’ match-win, o porcentual opponents’ game-win de um jogador é simplesmente a média de porcentual game-win de todos os oponentes daquele jogador. E assim como no porcentual de opponents’ match-win, cada oponente tem um mínimo de porcentual de game-win de 0,33.

Byes

Quando um jogador recebe um bye em uma rodada, ele é considerado como tendo vencido a partida 2-0.

Logo, aquele jogador recebe 3 pontos de partida e 6 pontos de jogo. Os byes de um jogador são ignorados quando se calcula seus porcentuais opponents’ match-win e opponents’ game-win.

Apêndice D—Mistura Recomendada de Boosters para Torneios Limitados

Observação: As seguintes misturas de boosters são obrigatórias para torneios premier.

Para *Alianças em Ravnica*, a mistura recomendada de boosters para torneios Limitados é (efetivo em 25 de janeiro de 2019 até 2 de maio de 2019):

- Deck Selado Individual – 6 *Alianças em Ravnica* (por jogador)
- Booster Draft Individual ou Draft Rochester em Equipes – *3 Alianças em Ravnica* (por jogador)
- Selado em Equipes de Três – 12 *Alianças em Ravnica* (por equipe)
- Deck Selado Gigante de Duas Cabeças – 8 *Alianças em Ravnica* (por equipe)
- Booster Draft Gigante de Duas Cabeças – *6 Alianças em Ravnica* (por equipe)

Para *Guerra da Centelha*, a mistura recomendada de boosters para torneios Limitados é (vigente a partir de 3 de maio de 2019):

- Deck Selado Individual – 6 *Guerra da Centelha* (por jogador)
- Booster Draft Individual ou Draft Rochester em Equipes – *3 Guerra da Centelha* (por jogador)
- Selado em Equipes de Três – 12 *Guerra da Centelha* (por equipe)
- Deck Selado Gigante de Duas Cabeças – 8 *Guerra da Centelha* (por equipe)
- Booster Draft Gigante de Duas Cabeças – *6 Guerra da Centelha* (por equipe)

Para *Modern Horizons*, a mistura recomendada de boosters para torneios Limitados é (vigente a partir de 14 de junho de 2019):

- Deck Selado Individual – 6 *Modern Horizons* (por jogador)
- Booster Draft Individual ou Draft Rochester em Equipes – *3 Modern Horizons* (por jogador)
- Selado em Equipes de Três – 12 *Modern Horizons* (por equipe)
- Deck Selado Gigante de Duas Cabeças – 8 *Modern Horizons* (por equipe)
- Booster Draft Gigante de Duas Cabeças – *6 Modern Horizons* (por equipe)

Apêndice E—Número recomendado de rodadas para a porção Suíça de torneios

O seguinte número de rodadas no Suíço é exigido para torneios Premier (como Magic Tabletop Mythic Qualifiers). Eles podem ser usados de acordo com a conveniência do Organizador do Torneio para torneios não sejam Premier.

Grand Prix Trials e Pro Tour Qualifiers que acontecem em um Grand Prix possuem estrutura especial. Participantes dos Grand Prix Trials e Pro Tour Qualifiers devem procurar o fact sheet do Grand Prix para maiores informações sobre a estrutura destes torneios.

Jogadores (Equipes)	**Rodadas no Suíço**	**Finais**
4 (apenas equipes e 2HG)	2 rodadas de eliminatória simples (sem suíço)	Não há (Faça eliminatória simples)
5-8	3 rodadas de eliminatória simples (sem suíço)	Não há (Faça eliminatória simples)
9-16	4 (se o formato for Limitado com Eliminatória em Booster Draft) 5 (Todos os outros formatos)	Top 8 (se o formato for Limitado com Eliminatória em Booster Draft) Top 4 (Todos os outros formatos)
17-32	5	Top 8
33-64	6	Top 8
65-128	7	Top 8
129-226	8	Top 8
227-409	9	Top 8
410+	10	Top 8

Torneios em equipes consideram cada equipe como um jogador único para todos os efeitos.

Em torneios onde são oferecidos byes, cada jogador com um 1 bye deve contar como 2 jogadores, cada jogador com 2 byes deve contar como 4 jogadores e cada jogador com 3 byes deve contar como 8 jogadores ao usar a tabela acima.

Apêndice F—Nível de aplicação das regras dos Programas

O quadro abaixo representa o nível do evento e o modo como as regras serão aplicadas.

Programa	Nível de Aplicação de Regras
Friday Night Magic	Regular
Grand Prix – 1º dia	Competitivo
Grand Prix – 2º dia *	Profissional
Grand Prix Trial	Competitivo**
Draft Weekend	Regular
Standard Showdown	Regular
Pré-Lançamento	Regular
Magic Tabletop Mythic Championship	Profissional
Magic Tabletop Mythic Qualifier	Competitivo
World Championship	Profissional

*Incluindo qualquer porção do evento após o corte para o dia 2, mas que aconteça no dia 1.

CRÉDITOS DA VERSÃO TRADUZIDA (PT-BR)

Equipe de tradução: Daniel Dutra, Darlam Porto, Diego Reinaldo, Dimmy Magalhães, Gregory De Bonis, Guilherme Figueira, Israel Escorizza, Lucas Coppio, Nicolau Maldonado, Pedro Carvalho, Rafael Silva e Tomás Paim, com as contribuições de Carlos Rangon, Philippe Monlevade e Saverio Palmieri Neto.
Atualizações: Daniel Saléh.
Edição final e revisão: Carlos Rangon

A tradução do documento Magic Tournament Rules foi feita e mantida pelos juízes acima mencionados desde a versão de 3 de maio de 2013. Este documento, na sua versão em Português não é um documento oficial editado pela Wizards of the Coast.

Todas as marcadas registradas são propriedade de Wizards of the Coast LLC nos EUA e outros países. ©2019 Wizards.