

## **Magic : l'assemblée**

### **Guide de correction des erreurs courantes en jeu convivial**

La grande majorité des joueurs de **Magic** jouent pour s'amuser, et voient un tournoi comme un événement social. Pour encourager ce type d'événements, nous (en tant qu'arbitres) voulons restreindre certains comportements (vis-à-vis des règles) et en favoriser d'autres. Par exemple, laisser les joueurs discuter pendant un booster draft n'est pas gênant; jusqu'au moment où un joueur donne un conseil de stratégie à un autre, et c'est là que nous fixons la limite. Ce document fixe ces limites, et vous aide à aider vos joueurs à passer un bon moment au cours de cet événement.

On attend de vos joueurs, pendant une partie, de faire de leur mieux pour jouer correctement. Néanmoins, **Magic** est un jeu compliqué, et il est aisé de faire une erreur; nous parlons ici de choses comme jouer un sort sans avoir les ressources adéquates ou oublier de faire une action obligatoire - nous ne pouvons empêcher les joueurs de mal jouer !

Même si il est important que les joueurs essaient de jouer correctement, il est aussi important qu'ils savent que quand ils pensent que quelque chose ne va pas, appeler un arbitre (vous!) est la meilleure chose à faire; vous devrez faire de votre mieux pour corriger la situation. Posez quelques questions et si vous êtes confiant que l'erreur était accidentelle, elle fera la plupart du temps partie des erreurs récurrentes dont parle ce document. Quand vous renseignez un joueur à propos d'une règle, soyez sûr de vous, ou allez vérifier la réponse. Les joueurs apprécieront que vous fassiez cet effort, et la décision que vous prendrez n'en sera que meilleure. Si la situation n'est pas couverte par ce document, faites simplement de votre mieux, et essayez de trouver la réponse plus tard. Rappelez-vous que le Head Judge a toujours le dernier mot et qu'après que le Head Judge a rendu sa décision, les joueurs sont sensés l'accepter.

Au delà de la résolution d'une erreur il est aussi important de rappeler aux joueurs de faire plus attention en jouant ; ce rappel compte pour une pénalité officielle, mais évitez d'être trop sévère si vous voulez conserver l'ambiance détendue de vos tournois. Cependant, il y aura des fois où simplement rappeler aux joueurs d'être plus attentif ne sera pas suffisant. Si un joueur fait et refait la même erreur en dépit de vos quelques rappels de plus en plus insistants, faites lui remarquer que la prochaine fois la pénalité aboutira à la perte d'une manche (Game Loss). Avec un peu de chance ce dernier recours ne sera pas nécessaire, mais savoir qu'il existe devrait inciter le joueur à corriger son comportement.

En outre, quelques comportements "extrêmes" (détaillés plus tard) peuvent aboutir à la pénalité la plus lourde, être disqualifié du tournoi. Si vous avez à disqualifier un joueur, laissez lui entendre que même si votre décision est finale, la DCI aimerait tout de même entendre leurs versions de l'histoire. Autorisez les à remplir un compte-rendu, incluant leur numéro DCI et coordonnées, qu'ils pourront faire suivre à la DCI; et vous faites de même. Cela vous donne l'opportunité de voir votre décision examinée une seconde fois, et donne une chance au joueur une chance de voir sa plainte entendue.

Toutes les corrections présentes ci-dessous considèrent que votre tournoi se déroule dans une boutique ou un autre lieu public. Néanmoins, si votre tournoi requiert de lister les decks, offre de gros prix ou est de nature plus compétitive, merci de consulter le *guide des pénalités* complet, car certaines situations ont des solutions plus complexes.

## Erreurs communes

### **Un joueur se rend compte qu'il a oublié de réaliser une action obligatoire.**

Si l'action était optionnelle, on considère qu'il n'a pas voulu l'exécuter, et aucune autre correction n'est alors nécessaire. Autrement résolvez l'action normalement. Ce type d'action est souvent découvert lorsqu'il survient pour la deuxième fois - si c'est le cas, on met une (et seulement une !) action oubliée supplémentaire dans la pile.

### **Un joueur retourne accidentellement une carte en mélangeant ou voit une carte qu'il ne n'aurait pas du.**

Regardez si une ou plusieurs cartes du paquet sont connues (par exemple un sort précédemment lancé qui aurait mis une carte en dessous de la bibliothèque) ensuite mettez la(les) carte(s) révélée(s) dans la partie inconnue de la bibliothèque, et mélangez cette partie. Les joueurs peuvent ensuite continuer à jouer normalement.

### **À la place de piocher un certain nombre de cartes, un joueur en a accidentellement pioché plus.**

Calculez combien de cartes ont été piochées en trop, prenez ensuite ce même nombre de cartes au hasard de leurs mains et replacez les au dessus de la bibliothèque; ou si il s'agissait de leur main de départ, mélangez ces cartes additionnelles dans la bibliothèque (ils peuvent ensuite déclarer mulligan avec cette nouvelle main).

### **Un joueur fait une erreur en jeu non mentionnée plus haut.**

Cela représentera la plupart des erreurs des joueurs; et nous laisserons généralement le jeu tel qu'il est. Néanmoins, si l'erreur vient juste de se produire, et si vous êtes confiant qu'aucune décision majeure n'a été prise, alors vous pouvez faire revenir l'action avant que l'erreur ne se produise. Si vous faites ainsi, il est important d'annuler toutes les actions, pas de retours partiels !

### **Un joueur a des cartes illégales, ou un nombre insuffisant de cartes dans son deck ou sa réserve (première manche seulement).**

Retirez toutes les cartes qui ne devraient pas être là et remplacez-les par les cartes qui devraient - ou des terrains de bases du choix du joueur si il manque des cartes. Dites aux joueurs de compter le nombre leurs cartes avant de commencer un match; cela peut aider à éviter ce genre d'erreurs.

## Comportements indésirables

Il y aura parfois certaines questions qui ne trouveront pas de solutions officielles, mais qui méritent d'être traitées. Elles comprennent, mais la liste n'est pas exhaustive :

- Des joueurs arrivant en retard à leur match
- Les joueurs prenant un temps déraisonnable pour rentrer des cartes de la réserve ou pour prendre des décisions de jeu.
- Mélange insuffisant après une recherche.
- Demander ou fournir un conseil de jeu pendant un match de tournoi ou un booster draft.

Dans tous ces cas, apprenez au joueur à corriger ces comportements; par exemple, alterner les techniques de mélange ou l'importance d'autoriser les joueurs à prendre leurs propres décisions. Une

fois que vous avez demandé au joueur de faire attention à son comportement, traitez tout nouvel écart de comportement comme vous traiteriez la répétition d'une autre infraction.

### **Problèmes sérieux**

Il y a aussi certains comportements qui ne sont tolérés dans aucun événement. Vous avez l'autorité pour disqualifier un joueur de votre événement s'il se passe l'une des choses suivantes :

- Comportement violent, agressif ou abusif.
- Tricher, mentir, accomplir intentionnellement des actions de jeu illégales ou esquiver délibérément des pénalités.
- Influencer le résultat d'un match, par corruption, coercition ou méthode aléatoire.

Si un joueur a un comportement qui peut nuire à quelqu'un ou compromettre la sécurité des autres joueurs sans pour autant être violent ou abusif, vous pouvez décider de simplement lui faire part de ce qui est attendu dans votre tournoi, et que si son comportement ne change pas il sera immédiatement convié à quitter les lieux.

### **Ressources**

Besoin d'une réponse immédiate ? Connectez-vous à <http://dcifamily.org/askthejudge/> - et demandez !

Vous cherchez un arbitre dans votre région ? Connectez-vous au centre des arbitres à <https://membership.wizards.com/login.aspx> et cliquez sur l'onglet personnes. Utilisez alors les filtres pour raffiner votre recherche et envoyez leur un message !

Comment homologuer un tournoi : <http://tinyurl.com/TO-Sanction>

FAQ du Wizards Play Network. Rendez-vous à <http://wizards.custhelp.com> et cherchez la FAQ WPN.

Forum des organisateurs de tournoi : <http://tinyurl.com/TO-HQ>

Centre des documents **Magic**, où vous pourrez trouver les règles de tournoi et le guide des pénalités : <http://tinyurl.com/DCI-Docs>

Règles de **Magic**. Ainsi que des liens vers le Gatherer et les FAQ des éditions (dans diverses langues) : <http://tinyurl.com/DCI-Rules>

Page de la communauté des règles de **Magic**. La plupart des points ci-dessus, traduit pour votre bon plaisir. <http://www.dcirules.org>

All trademarks are property of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. ©2010 Wizards.

Ce document a été traduit en Français par Ivan Morel, sous la direction d'Alexis Rassel.