

MAGIC : THE GATHERING® INFRACTION PROCEDURE GUIDE

Effectif au 1^{er} octobre 2011

INTRODUCTION

Le Guide des procédures et infractions de Magic : The Gathering indique aux arbitres les pénalités et leur décrit les procédures appropriées pour répondre aux infractions pouvant se produire lors d'un tournoi compétitif ou professionnel. Il explique également la philosophie sous-jacente ayant mené à leur mise en place. Ce Guide existe à la fois pour protéger les joueurs d'éventuels abus et pour préserver l'intégrité du tournoi. Les violations des règles du jeu requièrent souvent des pénalités, sans quoi les règles seraient impossibles à faire respecter. Les tournois bénéficiant d'un Niveau d'Application des Règles convivial sont régis par le document Judging at Regular REL. Toutefois, il reste possible de consulter ce document lors des tournois conviviaux, afin d'avoir un aperçu de la philosophie qui se trouve derrière une pénalité particulière.

STRUCTURE DE CE DOCUMENT

Ce document est divisé en deux grandes parties : définitions générales et philosophie (section 1) et infractions (section 3-6). La section 2 a été supprimée (et intégrée à la catégorie Erreurs de tournoi). Les infractions sont classées dans des groupes génériques (tels que Game Play Error (erreur relative au jeu), Unsporting Conduct (conduite antisportive) et Cheating (triche)) dans lesquels les infractions spécifiques sont décrites une à une. Bien que beaucoup d'infractions auraient pu être classées dans des catégories plus générales, elles ne l'ont pas été parce que :

La DCI a remarqué dans l'infraction un avantage potentiel trop important.

La procédure nécessaire pour corriger la situation ne correspond pas à la philosophie générale du groupe d'infractions.

La DCI souhaite pouvoir savoir si un joueur a commis plusieurs fois la même infraction sur plusieurs tournois.

La DCI souhaite annoncer de manière claire si la sévérité d'une pénalité doit être augmentée ou non pour une deuxième occurrence d'une même infraction.

Pour trouver de plus amples définitions des termes utilisés dans ce document, veuillez consulter le document Règles des Tournois de Magic : The Gathering (Magic : The Gathering Tournament Rules).

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

Ce document est régulièrement mis à jour. Pour en obtenir la version la plus récente, veuillez vous rendre sur <http://www.wizards.com/wpn/Events/Rules.aspx> pour la version anglaise, et sur <http://www.dcirules.org> pour la version française.

SOMMAIRE

Introduction	1
Structure de ce document.....	1
1. Philosophie générale	3
1.1 Définition du Rules Enforcement Level (REL).....	4
1.2 Définition des pénalités	4
1.3 Appliquer une pénalité.....	6
3. Game Play Errors (erreurs relatives au jeu)	7
3.1. Game Play Error — Missed Trigger (oubli de capacité déclenchée).....	7
3.2. Game Play Error — Failure to Reveal (oubli de révéler)	8
3.3. Game Play Error — Looking at Extra Cards (observation de cartes supplémentaires).....	9
3.4. Game Play Error — Drawing Extra Cards (pioche de cartes supplémentaires)	9
3.5. Game Play Error — Improper Drawing at Start of Game (pioche incorrecte en début de partie).....	10
3.6. Game Play Error — Game Rule Violation (violation d'une règle du jeu).....	10
3.7. Game Play Error — Failure to Maintain Game State (échec à conserver un état de la partie légal)	11
4. Tournament Errors (erreurs relatives au tournoi).....	13
4.1. Tournament Error — Tardiness (retard).....	13
4.2. Tournament Error — Outside Assistance (assistance extérieure).....	13
4.3. Tournament Error — Slow Play (rythme de jeu trop lent)	14
4.4. Tournament Error — Insufficient Shuffling (mélange insuffisant)	15
4.5. Tournament Error — Failure to Follow Official Announcements (instructions officielles non suivies).....	15
4.6. Tournament Error — Draft Procedure Violation (violation des procédures de draft)	16
4.7. Tournament Error — Player Communication Violation (violation des règles de communication).....	16
4.8. Tournament Error — Marked Cards (cartes marquées).....	17
4.9. Tournament Error — Deck/Decklist Problem (problème de deck ou de liste de deck).....	17
5. Unsporting Conduct (conduite antisportive).....	19
5.1. Unsporting Conduct — Minor (mineure).....	19
5.2. Unsporting Conduct — Major (majeure).....	19
5.3. Unsporting Conduct — Improperly Determining a Winner (détermination inappropriée d'un vainqueur)	20
5.4. Unsporting Conduct — Bribery and Wagering (corruption et paris).....	21
5.5. Unsporting Conduct — Aggressive Behavior (comportement agressif)	21
5.6. Unsporting Conduct — Theft of Tournament Material (vol de matériel de tournoi)	22
6. Cheating (triche)	23
6.1. Cheating — Stalling (abus de la limite de temps)	23
6.2. Cheating — Fraud (fraude).....	23
6.3. Cheating — Hidden Information Violation (violation d'informations cachées)	24
6.4. Cheating — Manipulation of Game Materials (manipulation des éléments du jeu).....	24
Appendice A — Référence rapide des pénalités.....	25
Appendice B — Changements par rapport aux versions précédentes.....	26
Appendice C — Rule Enforcement Levels des tournois de certains Premiere Programs.....	27

1. PHILOSOPHIE GÉNÉRALE

Les arbitres des tournois se doivent d'être neutres et de faire respecter les règles et les règlements. Un arbitre ne doit pas intervenir dans une partie à moins que les règles ne viennent d'être enfreintes, qu'il ne pense que les règles viennent d'être enfreintes, qu'un joueur ait une question ou un souci, ou qu'une situation soit sur le point de se dégrader. Les arbitres n'ont pas pour devoir d'empêcher les erreurs de jeu de se produire mais de gérer celles qui ont été commises, de pénaliser ceux qui enfreignent les règles ou les règlements et d'encourager fair-play et attitude courtoise en donnant l'exemple et en se montrant diplomates. Un arbitre peut toutefois intervenir pour prévenir ou empêcher toute erreur qui n'est pas commise au cours d'une manche.

Les joueurs doivent être traités de manière équitable en suivant les recommandations correspondant au Niveau d'Application des Règles (REL) de l'événement. La connaissance du passif d'un joueur ne peut en aucun cas être un élément pour déterminer si un joueur a commis ou non une infraction ou pour modifier la manière dont une pénalité est infligée. Toutefois, cela peut influencer la manière dont l'enquête est menée. Le REL d'un événement permet de définir les attentes envers les joueurs en termes de connaissance des règles, des règlements ainsi que de niveau technique de jeu.

Traiter un joueur différemment parce qu'il a déjà joué un événement Pro signifierait que la DCI n'a pas les mêmes attentes envers chaque joueur et que des décisions incohérentes pourraient être prises, selon que l'arbitre connaît ou non le joueur. Les joueurs Pros doivent pouvoir participer à des tournois sans être contraints de jouer à un niveau technique supérieur contre des adversaires moins expérimentés qui pourraient ne pas être aussi familiers qu'eux avec les règles.

Le but d'une pénalité est d'apprendre au joueur à ne pas refaire la même erreur plus tard. Pour ce faire, il faut à la fois expliquer comment les règles ou les règlements ont été enfreints et infliger une pénalité pour insister. Les pénalités existent également pour dissuader et éduquer chacun des joueurs du tournoi ainsi que pour suivre l'évolution de l'attitude d'un joueur sur une période de temps.

La sévérité de la pénalité associée à une infraction repose sur les facteurs suivants :

- Le potentiel d'abus (risque de se faire prendre ou non)
- Les récidives par le même joueur au cours d'un tournoi
- La gêne occasionnée (en termes de temps perdu et personnes concernées) par la découverte, l'enquête et la résolution du problème

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

Les arbitres se veulent être une aide offerte aux joueurs, en assurant un déroulement cohérent et équitable du tournoi. Les joueurs doivent être encouragés à faire appel aux arbitres s'ils en ont besoin et ne doivent pas avoir peur d'appeler l'arbitre quand cela s'avère nécessaire. Si un joueur commet une erreur, s'en aperçoit et appelle de lui-même un arbitre avant qu'il ne puisse potentiellement en profiter, le Head-Judge a le droit de réduire la sévérité de la pénalité sans que ce soit considéré comme une déviation de la ligne de conduite de ce Guide. Il doit toutefois suivre la procédure recommandée pour réparer l'erreur. Par exemple, admettons qu'un joueur a présenté son deck à son adversaire soit en train de mélanger le sien et s'aperçoive qu'il a oublié de remettre dans son deck une carte qui était au préalable exilée de la partie. S'il appelle immédiatement l'arbitre, le Head-Judge peut choisir d'infliger Warning plutôt que Game Loss.

Les infractions de ce document (à l'exception des sections traitant de la triche et de la conduite antisportive) partent en général du principe que l'infraction commise n'est pas intentionnelle. Si un arbitre pense que l'infraction a été commise intentionnellement, sa nature relève possiblement des deux domaines précités. Dans ce cas, c'est dans ce panel d'infraction que l'arbitre doit rechercher de prime abord.

1.1 DÉFINITION DU RULES ENFORCEMENT LEVEL (REL)

Le Rules Enforcement Level (*Niveau d'Application des Règles*) permet d'indiquer aux joueurs et aux arbitres ce qu'ils sont en droit d'attendre du tournoi, en termes de sévérité dans l'application des règles et de technicité requise dans le jeu. Il indique également quelles procédures doivent être utilisées.

Le REL d'un tournoi augmente en fonction des lots qui y sont distribués et de la distance qu'on estime qu'un joueur va parcourir pour s'y rendre. Les personnes qui viennent de loin ont souvent plus d'esprit de compétition et préfèrent rigueur et justesse plutôt que divertissement. Le REL du tournoi se doit de refléter cet état d'esprit.

Les pénalités de ce Guide tiennent déjà compte du REL du tournoi. Ainsi, les arbitres ne doivent pas dévier de ce Guide en partant du principe que « le REL du tournoi est faible. »

Regular (convivial)

Les tournois conviviaux mettent l'accent sur les côtés divertissants et sociaux plutôt que la compétition. La plupart des tournois se joue à ce niveau, à moins que des lots conséquents ou des invitations à jouer d'autres événements ne soient à gagner. Les joueurs sont tenus de connaître la plupart des règles du jeu, peuvent avoir entendu parler des règlements et de ce qui est « vraiment mal, » mais jouent pourtant comme ils le feraient chez eux. Les joueurs sont toujours tenus de respecter les règles du jeu mais la priorité est donnée à l'éducation et au fair-play plutôt qu'à la technicité du jeu. Même si la majorité de la philosophie décrite dans ce document reste valable pour les tournois au REL convivial, il ne s'adresse pas à ces tournois. Le Judging at Regular REL s'applique à la place.

Competitive (compétitif)

Les tournois compétitifs regroupent les tournois offrant de l'argent, des points pro et/ou des invitations à des tournois Pros. Les joueurs sont tenus de connaître les règles du jeu, même si une parfaite connaissance n'est pas requise, et d'être familiers avec les règlements et procédures de tournoi. Les erreurs qui ne sont pas intentionnelles ne sont pas punies sévèrement. Ces tournois visent à protéger les intérêts de tous les joueurs en assurant une intégrité maximale au tournoi tout en tenant compte du fait que tous les joueurs ne connaissent pas parfaitement la structure, les procédures et les règles des tournois Pros.

Professional (professionnel)

Les tournois de niveau Professional mettent en jeu d'importantes sommes d'argent, du prestige et d'autres récompenses qui attirent les joueurs depuis l'autre côté du globe. Les joueurs sont tenus d'avoir une attitude et un niveau de jeu meilleur que dans les tournois compétitifs.

1.2. DÉFINITION DES PÉNALITÉS

Caution

Un Caution est un avertissement oral fait à un joueur. C'est la sanction la plus légère qui puisse être infligée. On les utilise dans des situations où une simple parole suffit à corriger une erreur mineure ou une attitude déplacée. On l'utilise également pour pénaliser en REL Regular les auteurs d'erreurs courantes où l'avantage potentiel est faible. On ne peut pas donner de temps supplémentaire après avoir infligé un Caution. Si infliger un Caution prend plus de quelques secondes, alors il doit être augmenté à Warning. On doit garder trace d'un Caution lors du tournoi en cours mais il n'est nul besoin de l'enregistrer dans la base de la DCI.

Il n'est pas nécessaire de prononcer le terme « Caution » pour l'infliger. Toute remarque à un joueur, même si elle n'est pas accompagnée d'une explication claire qu'un Caution a été infligé, est considérée comme un Caution pour augmenter la pénalité en cas d'infractions répétées.

Warning

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

Game Loss (perte d'une manche)

On inflige un Game Loss dans des situations où la procédure nécessaire pour corriger l'infraction nécessite tellement de temps qu'elle peut ralentir ou perturber le tournoi dans son ensemble, ou dans lesquelles il est impossible de continuer la partie car elle est trop endommagée/détériorée. On l'utilise également pour gérer les infractions pouvant facilement donner un avantage à un joueur.

Un Game Loss met immédiatement fin à la manche en cours. Le joueur qui a commis l'infraction est considéré comme ayant perdu cette manche en ce qui concerne la saisie des résultats. Le joueur qui reçoit un Game Loss choisit si besoin de jouer le premier ou piocher le premier lors de la manche suivante de ce match. Si un Game Loss est infligé avant que le match ne commence, aucun joueur ne peut utiliser de sideboard (si le tournoi en utilise) lors de la première manche de ce match.

Les Game Loss doivent être infligés à la manche dans laquelle l'infraction s'est produite, à moins que les joueurs n'aient commencé une nouvelle manche ou qu'on ne soit entre deux rondes du tournoi. Dans ce cas, le Game Loss est reporté à la manche suivante du joueur. Si un joueur reçoit un Game Loss alors que son adversaire reçoit un Match Loss, le Game Loss est reporté à la ronde suivante. Des Game Loss simultanés doivent être infligés ensemble, même si un joueur devait gagner le match à cause de cela. Il est également possible qu'infliger deux Game Loss simultanément emmène le match au-delà du nombre habituel de manches si aucun des deux joueurs n'a gagné la majorité des manches. Les joueurs reçoivent un Game Loss même s'ils choisissent de quitter le tournoi (drop). Si la pénalité est infligée entre les rondes, ils doivent tout de même la recevoir, même s'ils ne sont pas appariés à la ronde suivante.

Match Loss (perte d'un match)

Un Match Loss est une pénalité sévère appliquée en général lorsque le match ne peut pas s'achever à cause des limites de temps, ou lorsque l'intégrité du match lui-même a été compromise.

Les Match Loss doivent être appliqués au match pendant lequel l'infraction a été commise à moins que celui-ci ne soit déjà terminé, auquel cas le Match Loss est appliqué au match suivant du joueur. Les joueurs reçoivent un Match Loss même s'ils choisissent de quitter le tournoi (drop) et ne sont donc pas appariés à la ronde suivante.

Disqualification

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

La personne disqualifiée n'a pas besoin d'être inscrite dans le tournoi. Elle peut être un spectateur ou un passant. Dans ce cas, elle doit être ajoutée au tournoi avec DCI-Reporter puis disqualifiée et un rapport doit être fait à la DCI.

Une Disqualification peut être infligée sans preuve de l'infraction, à partir du moment où le Head-Judge détermine qu'il existe suffisamment de matière à croire que l'intégrité du tournoi peut avoir été mise en péril. La DCI recommande que le rapport du Head-Judge en fasse alors mention dans son rapport.

Lorsque cette pénalité est appliquée, le joueur perd son match en cours et quitte le tournoi. Si un joueur a déjà reçu des lots au moment où il est disqualifié, il a le droit de les conserver mais ne recevra rien de plus. Le Head-Judge doit informer le DCI Investigations Manager de chacune des Disqualifications s'étant déroulées grâce à la rubrique Investigations du Judge Center (<http://judge.wizards.com>).

Lorsqu'un joueur est disqualifié d'un tournoi, il est retiré du tournoi et n'apparaît plus dans le classement. Cela signifie que tous les joueurs du tournoi montent d'une place dans les classements et gagnent les lots afférents à leur nouvelle place. Si la Disqualification survient après qu'un cut a été fait, aucun joueur ne prend la place du joueur disqualifié, même s'ils montent d'un cran dans les classements. Par exemple, si un joueur est disqualifié lors des quarts de finale d'un tournoi qualificatif Pro Tour, la personne initialement 9^{ème} n'est pas qualifiée pour le top8 en élimination directe mais devient 8^{ème} au classement.

1.3. APPLIQUER UNE PÉNALITÉ

Toute pénalité supérieure à Caution doit être indiquée dans le rapport de tournoi de manière à ce qu'elle soit conservée dans la Base des Pénalités de la DCI. Qui plus est, toute pénalité égale ou supérieure à Game Loss doit être soumise au Head-Judge. La DCI recommande que seul le Head-Judge inflige des pénalités de cette importance, à l'exception de celles pour Tardiness (4.1) et pour Deck Errors (4.9).

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

Des procédures supplémentaires sont associées à plusieurs infractions pour réparer l'erreur en plus de la pénalité de base. Ces procédures sont mises en place pour protéger les officiels de la DCI contre toute accusation de parti-pris, de partialité ou de favoritisme. Si un arbitre rend un ruling correspondant à celui décrit dans ce Guide, alors les plaintes quant à la partialité d'un arbitre émises par un joueur ne visent plus l'arbitre mais la DCI. Choisir de s'écarter du Guide peut mener à être accusé de partialité par les joueurs incriminés ou ceux qui en auraient entendu parler.

Ces procédures ne tiennent ni ne doivent tenir compte de la partie en cours, de la situation dans laquelle elle est ou de qui pourrait tirer avantage de la procédure à mettre en place pour corriger la situation. S'il est tentant de « corriger » la situation de jeu, le fait qu'il soit très facile de rater un élément subtil ou de montrer, même si cela n'est pas intentionnel, un certain favoritisme envers un joueur fait que c'est une mauvaise idée que de céder à cette tentation.

Des infractions différentes commises ou découvertes au même moment doivent être traitées indépendamment. Toutefois, si la cause de ces infractions est la même, seule la pénalité la plus lourde doit être appliquée. Si la première pénalité rend la deuxième ineffective dans la même ronde (par exemple dans le cas d'un Match Loss infligé en même temps qu'un Game Loss), la pénalité la plus sévère doit être infligée en premier, et la moins sévère à la ronde suivante.

Il peut exister des cas où les règles sont enfreintes mais qui ne correspondent pas à une infraction spécifique. Beaucoup d'erreurs mineures qu'un joueur peut commettre ne rentrent pas dans le cadre d'une infraction spécifique et un Caution doit en résulter. Si l'erreur est de nouveau commise, on attend de l'arbitre qu'il indique explicitement au joueur de ne pas recommencer, puis toute récidive est traitée comme un Unsporting Conduct — Major (conduite antisportive : majeure) dans la mesure où le joueur ne suit pas les instructions directes d'un membre de l'équipe d'organisation.

3. **GAME PLAY ERRORS** (erreurs relatives au jeu)

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

On part du principe que la plupart des Game Play Errors ont été commises de manière non intentionnelle. Si l'arbitre estime que l'erreur a été commise intentionnellement, il doit alors se reporter en priorité à la section concernant la triche (Cheating) afin de déterminer si l'une de ces catégories correspond à l'infraction.

Les deux joueurs sont responsables de l'état de la partie et partagent la responsabilité de toute erreur concernant des informations publiques. Ainsi, on ne doit pas tenter de déterminer ni de corriger un quelconque avantage gagné lorsqu'on applique une pénalité et qu'on suit la procédure de réparation de l'infraction correspondante. Qui plus est, pour chaque Game Play Error non repéré dans un laps de temps où l'on pourrait raisonnablement le remarquer, les adversaires et coéquipiers qui pourraient potentiellement tirer un avantage de cette erreur reçoivent un Game Play Error — Failure to Maintain Game State. Dans les parties multi-joueurs, tous les joueurs autres que le joueur incriminé doivent recevoir cette pénalité s'ils y sont sujets.

Le troisième Warning pour Game Play Error dans une même catégorie et tous les Warning suivants doivent être augmentés en Game Loss.

Lorsqu'une erreur qu'un adversaire ne peut pas remarquer a été commise, la pénalité devrait être augmentée. De telles erreurs sont rares et sont liées à une information cachée (comme la capacité de mue par exemple). Le fait que l'erreur soit inévitable ou que ses conséquences soient irréversibles n'est pas un élément suffisant pour augmenter une pénalité.

Si des joueurs jouent d'une manière qui leur paraît claire, mais qui pourrait sembler confuse pour un observateur extérieur, les arbitres sont invités à demander aux joueurs de jouer de manière plus claire, mais à ne pas infliger de pénalités.

3.1. **Game Play Error — Missed Trigger** (oubli de capacité déclenchée)

Définition

Pénalité
Warning

Une capacité se déclenche mais le joueur la contrôlant ne le sait pas et/ou oublie d'accomplir les actions résultant de la capacité déclenchée. Pour ce qui est de cette infraction uniquement, le fait de piocher une carte pendant l'étape de pioche est considéré comme une capacité déclenchée.

Exemples

- A. Un joueur contrôle Nattes, Séide de la Coterie. Après qu'il a déclaré les attaquants, il se rend compte qu'il a oublié de sacrifier un permanent à la capacité de début d'entretien de Nattes.
- B. Un joueur s'aperçoit qu'il a oublié de retirer le dernier marqueur d'une carte en suspension.
- C. Un joueur oublie de payer l'entretien cumulatif d'une créature.
- D. Un joueur oublie de révéler et mettre une carte dans sa main de la capacité déclenchée de son Obscur confident pendant son entretien.

Philosophie

Les capacités déclenchées sont des actions que le jeu demande aux joueurs de faire à la suite de certains événements déclencheurs. Dans la mesure où la représentation de ces capacités est invisible, les joueurs peuvent les oublier à l'occasion.

Procédure supplémentaire

Si l'effet est optionnel (« pouvez », ou « jusqu'à X » avec X=0 en choix valide) et ne spécifie aucune conséquence si on choisit de ne pas le faire, on part du principe que le joueur a choisi de ne pas exécuter les instructions et aucune pénalité n'est infligée.

Si la capacité déclenchée ne demande pas de faire un choix et l'effet n'a aucune représentation visuelle sur la table, on part du principe que la capacité s'est résolue au moment idoine et aucune pénalité n'est infligée. Le concept de représentation visuelle inclut les éléments que les joueurs peuvent voir concrètement sur le champ de bataille, comme un changement de zone, un ajout de marqueurs sur un permanent ou un changement dans les totaux de points de vie.

Si la capacité déclenchée propose un choix par défaut fait par le contrôleur de la capacité déclenchée dans ses instructions (généralement « Si vous ne le faites pas... » ou « À moins que »), on applique le choix par défaut immédiatement sans utiliser la pile. S'il y a des sorts ou des effets non résolus qui ne sont plus légaux suite à cette action, rembobinez la partie pour retirer tous ces sorts et capacités de la pile. Les capacités déclenchées suite à l'action se déclenchent et se résolvent normalement.

Si la capacité déclenchée requiert un choix qui n'a pas d'action par défaut, requiert un choix fait par un autre joueur, ou ne requiert aucune choix mais qui aura un impact sur la représentation visuelle de la partie, et que l'erreur est remarquée dans la limite d'un cycle de tour (voir définition plus bas), on met la capacité oubliée sur la pile. Le joueur ne peut pas faire de choix qui affecterait des objets qui n'étaient pas encore dans la zone ou les zones auxquelles faisait référence la capacité lorsqu'elle s'est déclenchée. Si l'erreur est découverte en plein milieu d'une action de jeu (comme le choix des bloqueurs), on revient au début de l'action. Si l'erreur est découverte au-delà d'un cycle de tour, la partie continue sans que la capacité oubliée ne soit résolue. Un cycle de tour correspond à la période allant du début d'une étape ou d'une phase d'un joueur jusqu'à la fin de cette même étape ou phase lors du prochain tour de ce joueur. Si un cycle de tour devait se terminer par une étape ou une phase (mais pas un tour) qui est sautée, le cycle de tour expire lorsque cette étape ou phase est sautée. Aucune tentative ne doit être faite pour revenir à l'état de la partie correspondant à l'oubli de la capacité déclenchée.

3.2. Game Play Error — Failure to Reveal (oubli de révéler)

Définition

Pénalité
Game Loss

Un joueur oublie de révéler des qu'il est obligé de révéler dans le but de montrer que cette action a été effectuée légalement. Si révéler une carte était optionnel, on gère la situation (et toutes les infractions en découlant) comme si l'autre option avait été choisie.

Exemples

- A. Un joueur joue Précepteur matérialiste et place la carte qu'il a cherchée sur le dessus de sa bibliothèque sans la révéler.
- B. A la fin d'une partie, un joueur remélange une carte face cachée sans la révéler.

Philosophie

Oublier de révéler une carte empêche l'adversaire de vérifier que l'effet a été joué correctement. Si l'erreur est facile à faire, l'abus potentiel est élevé et la DCI souhaite suivre les joueurs qui commettent régulièrement cette infraction.

Peu d'erreurs de ce type peuvent être remarquées avant que l'emplacement exact de la carte et les informations qui en découlent ne soient perdus. Si la carte était à un moment ou à un autre clairement identifiable (par exemple au sommet de la bibliothèque ou la seule carte en main), réduisez la pénalité en REL Competitive.

Procédure supplémentaire

Si la carte est toujours clairement identifiable, révélez-la à tous les joueurs concernés.

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

Définition

Pénalité
Warning

On considère qu'un joueur a observé des cartes supplémentaires lorsqu'il a été en mesure d'observer la partie visible d'une carte cachée, ou lorsqu'une carte a été déplacée suffisamment loin de la bibliothèque mais avant qu'elle ne touche physiquement les autres cartes de sa main. Cela comprend les erreurs de manipulation ou le fait de s'apercevoir d'une erreur de jeu avant que la carte ne soit placée dans la main. Une fois que la carte a rejoint la main ou si le joueur a entrepris une action après avoir pris la carte de la bibliothèque, la pénalité n'est plus Looking at Extra Cards.

On ne considère pas qu'un joueur a observé des cartes supplémentaires lorsqu'il place les cartes face cachée sur la table (sans les regarder) afin de compter le nombre de cartes qu'il va piocher.

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

Exemples

- A. Un joueur révèle accidentellement (en laissant tomber ou en retournant) une carte en mélangeant le deck de son adversaire.
- B. Un joueur retourne une carte supplémentaire en piochant une carte depuis sa bibliothèque.
- C. Un joueur voit la carte du dessous de son deck en le présentant à son adversaire pour un mélange ou une coupe.
- D. Un joueur active une Toupie de divination du Sensei qui n'est plus sur le champ de bataille et voit trois cartes avant que l'on ne s'aperçoive de l'erreur.

Philosophie

Il est facile pour un joueur de regarder accidentellement des cartes supplémentaires. Drawing extra cards (pioche de cartes supplémentaires) est une infraction différente, plus sévère dans la mesure où il existe un gros potentiel d'abus.

Les joueurs ne doivent pas se servir de cette pénalité pour obtenir des « mélanges gratuits » ou pour remélanger dans le jeu des cartes qu'ils ne souhaitent pas piocher. Ceci constitue un cas de Cheating – Fraud (triche : fraude). Les joueurs ne doivent pas non plus être autorisés à utiliser cette pénalité comme un moyen d'abuser de la limite de temps. L'ordre des cartes dans la bibliothèque est déjà aléatoire, il ne faut donc pas trop de temps pour remélanger les cartes accidentellement révélées. L'arbitre doit s'assurer de donner suffisamment de temps supplémentaire pour tenir compte du mélange.

Procédure supplémentaire

Mélangez la portion aléatoire de la bibliothèque (qui peut inclure les cartes accidentellement révélées si elles se trouvaient dans cette portion). Il faut pour cela déterminer en premier lieu s'il y a des portions non aléatoires de la bibliothèque, comme des cartes précédemment manipulées et remises au-dessus ou en dessous de la bibliothèque, et les séparer du reste de la bibliothèque. Une fois la portion aléatoire mélangée, les cartes manipulées doivent être remises à l'endroit où elles se trouvaient.

Avant de mélanger, il faut faire très attention à s'assurer qu'il n'y a aucune carte « légalement connue » dans la bibliothèque. Les deux joueurs peuvent aider à le vérifier ; regardez également dans le cimetière, l'exil et le champ de bataille, pour voir s'il s'y trouve des cartes de manipulation de bibliothèque, comme Remue-méninges ou des cartes avec le regard.

3.4. Game Play Error — Drawing Extra Cards (pioche de cartes supplémentaires)

Définition

Pénalité

Game Loss

Cette infraction a lieu si un joueur place de manière illégale une ou plusieurs cartes dans sa main et si, au moment juste avant qu'il ne commence l'instruction ou l'action qui a amené une carte dans sa main, aucune autre Game Play Error ni Player Communication Violation n'ont été commise, et si l'erreur n'est pas dû au fait d'avoir résolu des objets en pile dans un mauvais ordre.

Cette infraction a également lieu si un joueur a trop de cartes dans sa main sans pouvoir expliquer pourquoi.

Exemple

- A. Un joueur pioche 4 cartes après avoir lancé un Ancestrall Recall.
- B. Un joueur pioche une carte, en oubliant qu'une Mine rugissante n'est plus sur le champ de bataille.
- C. Un joueur pioche pour son tour, puis pioche à nouveau pour son tour quelques instants plus tard.
- D. Un joueur place une créature qui a subi des blessures mortelles dans sa main au lieu de la placer dans son cimetière.

Philosophie

Même si c'est une erreur facile à faire, l'avantage qu'on peut en tirer et la facilité potentielle à la cacher requièrent une pénalité plus élevée. Si la carte incriminée était connue de tous les joueurs avant de rejoindre la main, et si elle peut être replacée dans la bonne zone de manière suffisamment simple, faites ainsi, et diminuez la pénalité à un Warning.

3.5. Game Play Error — Improper Drawing at Start of Game (pioche incorrecte en début de partie)

Définition

Pénalité

Warning

Un joueur commet cette infraction lorsqu'il pioche trop ou trop peu de cartes quand il pioche sa main de départ, que ce soit sa première main ou celle qui suit un mulligan.

Exemples

- A. Un joueur pioche 8 cartes dans sa main initiale (au lieu de 7).
- B. Un joueur pioche 7 cartes dans sa main initiale (au lieu de 6) après un mulligan.
- C. Un joueur qui commence à jouer (par opposition à un joueur qui pioche en premier) pioche une carte pour sa première étape de pioche.

Philosophie

Cette infraction est en général bénigne et ne nécessite qu'une pénalité assez indulgente. Retirer une carte supplémentaire que ce qui était prévu est plutôt rapide et simple à mettre en place. Qui plus est, le joueur ne peut pas en tirer avantage, contrairement au cas où il n'aurait qu'à remélanger les cartes et piocher une nouvelle main.

Procédure supplémentaire

Si le joueur n'a pas pioché assez de cartes, il pioche autant de cartes que nécessaire pour en avoir le bon nombre. Si le joueur a pioché trop de cartes, l'arbitre retire aléatoirement de la main une carte de plus que le nombre de cartes surnuméraires. Si la partie n'a pas encore commencé, mélangez ces cartes dans le deck et le joueur peut continuer le processus du mulligan à partir de ce point s'il le désire. Si la partie a déjà commencé, placez les cartes de manière aléatoire au dessus de la bibliothèque.

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

Définition

Pénalité

Warning

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

Exemples

- A. Un joueur lance Colère de Dieu pour 3W (au lieu de 2WW).
- B. Un joueur n'attaque pas avec une créature qui doit attaquer à chaque tour.
- C. Un joueur ne met pas une créature avec des blessures mortelles dans le cimetière et l'erreur n'est remarquée que plusieurs tours après.
- D. Une Voix du Grand Tout qui aurait dû avoir une couleur nommée pour elle est sur le champ de bataille.
- E. Un joueur lance un Remue-méninges et oublie de mettre deux cartes sur le dessus de sa bibliothèque.

Philosophie

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

Procédure supplémentaire

Si l'erreur a été découverte dans un délai raisonnable et que la situation est suffisamment simple pour qu'on puisse envisager sans risques un retour en arrière ne dérangeant pas de manière trop importante la partie, l'arbitre peut obtenir la permission du Head-Judge de faire revenir la partie au moment où l'erreur a été commise. Chaque action entreprise est annulée jusqu'à ce que la partie soit revenue au moment précédant l'erreur. Les cartes incorrectement placées en main sont replacées à leur place, dans leur zone d'origine (si une carte n'est pas clairement identifiable par tous les joueurs, une carte de la main est aléatoirement choisie à la place). Une fois la partie revenue en arrière, la partie reprend depuis cet endroit.

Si personne ne remarque l'erreur dans un temps raisonnable ou que le retour en arrière est impossible ou suffisamment complexe pour qu'il puisse affecter le cours de la partie, l'arbitre doit laisser la partie en l'état actuel après avoir appliqué les actions basées sur un état et ne pas essayer une quelconque forme de « réparation » partielle : annulez soit toutes les actions entreprises soit aucune, avec les exceptions suivantes :

- Si un joueur a fait un choix illégal ou a oublié de faire un choix requis pour un permanent sur le champ de bataille, il fait ou refait le choix.
- Si un joueur a oublié de défausser ou de renvoyer des cartes de sa main dans une autre zone, il le fait.

Lorsque l'effet qui a causé l'infraction est contrôlé par un joueur, mais que c'est un autre joueur qui a effectué l'action illégale, les deux joueurs reçoivent Game Play Error — Game Rule Violation. Par exemple, si un joueur lance Chemin vers l'exil sur une créature adverse et que l'adversaire met la créature au cimetière, les deux joueurs reçoivent l'infraction Game Play Error — Game Rule Violation.

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

Définition

Pénalité
Warning

Cette infraction est commise par un joueur qui a laissé un autre joueur commettre un Game Play Error à propos d'un effet qu'il ne contrôle pas et qui ne l'a pas signalé avant qu'il ne puisse en retirer un quelconque avantage. Si un arbitre pense qu'un joueur n'a intentionnellement pas signalé l'erreur d'un autre joueur parce qu'elle l'avantage ou parce qu'il pourrait en tirer avantage à terme, l'infraction commise est Cheating — Fraud (triche : fraude).

Exemples

- A. L'adversaire d'un joueur oublie de défausser pour Masticore. Cela n'est remarqué qu'à la fin du tour.

- B. Un joueur n'a pas remarqué que son adversaire avait une Cape de tatou attachée à une créature avec la protection contre le vert.

Philosophie

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

Les arbitres ne doivent en général pas augmenter cette pénalité dans la mesure où les joueurs pourraient hésiter à les appeler s'ils ont des raisons de craindre une sanction élevée.

4. **TOURNAMENT ERRORS** (erreurs relatives au tournoi)

Les Tournament Errors sont des infractions aux Magic Tournament Rules (règles de tournoi de Magic). Si l'arbitre estime que l'erreur a été commise de manière intentionnelle, il doit en premier lieu examiner les infractions de triche (Cheating) afin de déterminer si l'une d'entre elles doit être utilisée à la place.

Le deuxième Warning pour Tournament Error dans une même catégorie et tous les Warning suivants doivent être augmentés en Game Loss.

4.1. **Tournament Error — Tardiness** (retard)

Définition

Pénalité
Game Loss

Un joueur ne respecte pas les limites de temps annoncées.

Exemples

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

Philosophie

Les joueurs portent la responsabilité d'arriver à temps à leur table pour leur match, et de compléter l'enregistrement de leur pool de cartes à temps.

Procédure supplémentaire

Si la ronde a commencé en avance et qu'un joueur arrive à sa place avant l'heure de début originellement annoncée, il ne doit pas être pénalisé. Dans les tournois en REL Competitive, l'organisateur peut autoriser les joueurs à utiliser la durée d'avant-manche (3 minutes) pour se rendre à leur table avant d'infliger la pénalité appropriée. Dans tous les autres cas, la pénalité doit être infligée aussitôt que le début de la ronde a été annoncé. Un joueur qui n'est pas à sa place au bout de 10 minutes doit recevoir un Match Loss et sera droppé du tournoi à moins qu'il ne vienne indiquer le contraire au Head-Judge ou au Scorekeeper avant la fin de la ronde.

4.2. **Tournament Error — Outside Assistance** (assistance extérieure)

Définition

Pénalité
Match Loss

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

- Il recherche des conseils de jeu ou des informations cachées d'autrui alors qu'il est déjà assis à sa table pour la ronde.
- Il donne des conseils de jeu ou des informations cachées à un joueur déjà assis à sa table pour la ronde.
- Pendant une partie, il consulte des notes prises avant le début officiel de cette ronde, y compris des textes Oracle qui n'ont pas été fournis par un arbitre.

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

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

Exemples

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

Philosophie

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

Les modifications visuelles sur les cartes, incluant de brefs textes qui donnent des informations stratégiques mineures ou des indices, sont acceptées et ne sont pas considérées comme des notes. Les cartes ne peuvent cependant pas contenir d'instructions détaillées ou de conseils stratégiques complexes. Le Head Judge est l'autorité finale pour décider quelles cartes et notes sont acceptables pour le tournoi.

L'arbitre peut demander aux spectateurs commettant cette infraction de quitter la salle s'ils ne participent pas au tournoi.

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

Définition

Pénalité
Warning

Les joueurs qui ne parviennent pas à effectuer des actions de jeu dans un temps raisonnable sont sujets à un Slow Play. Si l'arbitre pense qu'un joueur joue intentionnellement lentement afin de tirer avantage de la limite de temps, le joueur commet l'infraction Cheating - Stalling (triche : abus de la limite de temps).

Exemples

- A. Un joueur regarde de manière répétée le cimetière de son adversaire alors que l'état de la partie n'a pas changé.
- B. Un joueur note l'intégralité du contenu du deck de son adversaire en résolvant Hémorragie des pensées.
- C. Lors d'un tournoi qualificatif Pro Tour™, un joueur n'a pas fini de mélanger alors que 3 minutes se sont écoulées dans la ronde.
- D. Un joueur se lève de sa chaise pour aller voir le classement ou part aux toilettes sans avoir demandé la permission à un arbitre.

Philosophie

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

Procédure supplémentaire

On accorde à chaque joueur un tour additionnel supplémentaire si le match atteint la limite de temps. S'il y a de chaque côté de la table plusieurs joueurs jouant la même manche (comme en Troll à deux têtes), un seul tour supplémentaire est accordé à chaque équipe. Ces tours supplémentaires sont à utiliser avant que la procédure de fin de ronde ne commence mais après qu'un éventuel temps supplémentaire se soit écoulé.

Aucun tour additionnel ne doit être donné si l'infraction est constatée pendant les tours additionnels. Le Warning est toujours infligé.

Si le rythme de jeu trop lent a eu un impact important sur le résultat du match, le Head-Judge peut choisir d'augmenter la pénalité.

4.4. **Tournament Error — Insufficient Shuffling** (mélange insuffisant)

Définition

Pénalité
Warning

Un joueur, de manière non intentionnelle, échoue à mélanger suffisamment tout ou partie de son deck avant de le présenter à son adversaire. Un deck n'est pas mélangé si l'arbitre pense qu'un joueur peut connaître la position ou la répartition d'une ou plusieurs cartes dans son deck. Si le mélange insuffisant est intentionnel, le joueur commet l'infraction Cheating — Manipulation of Game Materials (triche : manipulation des éléments du jeu).

Exemples

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

Philosophie

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

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

Un joueur doit mélanger son jeu avec des méthodes multiples. Faire uniquement des tas en suivant une logique n'est pas considéré comme mélanger de manière suffisante. La manipulation, la répartition équitable ou le classement avant un mélange sont autorisés tant que le deck est suffisamment mélangé après coup. Classer un deck de manière intentionnelle dans le but d'en tirer un avantage suite à un mélange insuffisant constitue un Cheating – Manipulation of Game Materials.

Procédure supplémentaire

Mélangez le deck complètement, en tenant compte des portions du deck qui ont pu être classées au cours de la partie.

4.5. **Tournament Error — Failure to Follow Official Announcements** (instructions officielles non suivies)

Définition

Pénalité
Warning

Cette infraction est commise par un joueur qui ne suit pas les instructions données au groupe de personnes dont il fait partie. La plupart du temps, ces annonces concernent les inscriptions, la sécurité ou le lieu du tournoi. Les instructions spécifiques à une personne et que cette dernière n'a pas souhaité suivre sont du domaine de l'Unsporting Conduct – Major (conduite antisportive : majeure).

Exemples

- A. Un joueur oublie d'indiquer ses noms, prénoms et numéro DCI sur sa liste de deck après qu'une annonce a été faite à ce sujet.
- B. Un joueur fume dans une salle alors que la signalétique précise que c'est interdit.
- C. Un joueur reste dans une salle alors que tous les joueurs ont été priés de sortir.

Philosophie

Les joueurs doivent être attentifs et suivre les instructions des officiels afin que le tournoi se déroule sans heurts et que chacun soit en sécurité.

4.6. **Tournament Error — Draft Procedure Violation** (violation des procédures de draft)

Définition

Pénalité
Warning

Un joueur commet une erreur technique pendant un draft. Cela ne couvre pas les tentatives pour montrer ou regarder des cartes qui devraient être cachées, qui relèvent du domaine du Cheating — Hidden Information Violation (triche : violation d'informations cachées).

Exemples

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

Philosophie

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

Les annonces d'avant draft ou les règles spécifiques de tournoi du format peuvent générer des pénalités additionnelles de Draft Procedure Violation.

4.7. **Tournament Error — Player Communication Violation** (violation des règles de communication)

Définition

Pénalité
Warning

Un joueur enfreint de manière non intentionnelle les règles de communication (cf. MTR 4.1). Toute violation intentionnelle ou tentative de tirer avantage d'une erreur précédemment commise entre dans le cadre de Cheating – Fraud (triche : fraude).

Exemple

- A. Un joueur à qui l'on demande combien il a de cartes en main répond « Trois. » Quelques secondes plus tard, il s'aperçoit qu'il en a quatre.
- B. Une joueuse indique ne pas avoir déjà joué de terrain ce tour-ci, avant qu'on s'aperçoive qu'elle avait oublié qu'elle en avait posé un.

Philosophie

Il est essentiel de communiquer clairement lorsque l'on joue un tournoi homologué de la DCI. Même si beaucoup de ces infractions sont intentionnelles, un joueur peut faire une erreur légitime d'étourderie. Quelque malencontreuse qu'elle puisse être, elle ne doit pas être sévèrement pénalisée. Cette infraction ne s'applique qu'à des cas de

violation des politiques de communication entre joueurs et non aux cas généraux de confusion lors de communication.

Procédure supplémentaire

Si la situation est suffisamment simple pour qu'on puisse envisager sans risques un retour en arrière ne dérangeant pas de manière trop importante la partie, l'arbitre peut obtenir la permission du Head-Judge de faire revenir la partie au moment où l'erreur a été commise. Chaque action entreprise est annulée jusqu'à ce que la partie soit revenue au moment précédant l'erreur. Les cartes incorrectement placées en main sont replacées à leur place, dans leur zone d'origine (si une carte n'est pas clairement identifiable par tous les joueurs, une carte de la main est aléatoirement choisie à la place). Une fois la partie revenue en arrière, la partie reprend depuis cet endroit.

4.8. Tournament Error — Marked Cards (cartes marquées)

Définition

Pénalité
Warning

Les cartes d'un joueur sont marquées ou disposées de manière distinctive pouvant potentiellement donner un avantage à ce joueur.

Exemples

- A. Un joueur a quelques pochettes marquées. Les cartes sont une Montagne, un Hiérarche loxodon et une Hélice d'éclairs.
- B. Un joueur qui joue sans pochettes a plusieurs cartes premium qui sont aisément identifiables au milieu du deck.

Philosophie

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

Procédure supplémentaire

Le joueur doit remplacer les pochettes ou les cartes incriminées par des exemplaires non marqués de la carte ou des pochettes. Si le joueur n'utilise pas de pochettes, il doit en utiliser pour que les marques ne puissent plus se voir. Si c'est une carte qui s'est abîmée au cours du tournoi, le Head-Judge peut choisir de créer une carte de remplacement (proxy) pour le joueur. Si le joueur n'est pas en mesure de trouver des cartes de remplacement, il peut remplacer ces cartes par des terrains de base pour le reste du tournoi. S'il fait ce choix, sa liste doit être changée, et ce changement est irréversible, même si le joueur trouve les cartes nécessaires.

S'il pense que lorsqu'un joueur remarquera un lien logique entre les cartes marquées, l'intégrité de la partie sera clairement compromise, le Head-Judge peut augmenter cette pénalité à Game Loss.

4.9. Tournament Error — Deck/Decklist Problem (problème de deck ou de liste de deck)

Définition

Pénalité
Game Loss

On considère qu'un joueur a un Deck/Decklist Problem si l'une des conditions suivantes est vérifiée :

- Le deck et/ou la liste de deck contient un nombre illégal de cartes pour le format.

- Le deck et/ou la liste de deck contient au moins une carte illégale pour le format.
- Le nom d'une carte listée n'est pas son nom complet et peut faire référence à plusieurs cartes. Les noms de personnages de la storyline incomplets (légendes et planeswalkers) sont tolérés tant qu'aucune autre carte ne fait référence à ce même personnage dans le format. Dans ce cas, le nom incomplet fait référence à cette carte, même si d'autres cartes contiennent le même nom.
- Le contenu du deck et du sideboard qui sont présentés ne correspondent pas à la liste de deck qui a été établie.

Pour ce qui est de cette infraction, le sideboard est considéré comme faisant partie intégrante du deck. Si des cartes de sideboard sont perdues, prenez en note mais n'infligez aucune pénalité.

Les erreurs de listage commises par un autre participant avant un deck swap (échange de decks en scellé) ne sont pas couvertes par cette section. De telles erreurs seront généralement corrigées à la discrétion de l'arbitre.

Exemples

- B. Un joueur a 59 cartes dans son deck, mais a listé 60 cartes sur sa liste de deck.
- C. Un joueur d'un tournoi en Étendu a listé Hypergénèse (une carte bannie) dans sa liste de deck.
- D. Un joueur a listé 56 cartes, alors que son jeu contient 60 cartes, dont 4 exemplaires de Psychatog non listés.
- E. Un joueur a, dans son deck, un Pacifisme qui appartient à un adversaire précédent.
- F. Un joueur liste « Ajani » dans un format où Ajani Crinièredor et Ajani le Vengeur sont légaux.
- G. Un joueur qui regarde son sideboard pendant une partie échoue à le conserver clairement séparé de son deck.

Philosophie

Les listes de deck sont utilisées afin de s'assurer que les decks ne sont pas modifiés au cours d'un tournoi. Les arbitres et les autres membres du staff doivent veiller à rappeler aux joueurs, avant le début du tournoi, l'importance de rendre une liste de deck légale et de jouer avec un deck légal.

La DCI recommande que les personnes officiant dans les grands tournois vérifient que les listes sont légales aussi vite que possible mais que le Head-Judge attende le début de la ronde suivante pour infliger toutes les pénalités pour problèmes de liste, sauf s'il a des raisons de penser que le deck lui-même est illégal. Cela permet de minimiser l'impact sur la partie en cours et assure la cohérence des sanctions si certains joueurs ont terminé leur match avant que la pénalité ne soit appliquée.

Les noms ambigus ou peu clairs inscrits sur une liste permettent potentiellement au joueur de changer le contenu de leur deck jusqu'à ce que l'erreur soit découverte. La pénalité pour utilisation d'abréviations qui ne correspondent pas à une seule carte peut être réduite à Warning à la discrétion du Head-Judge si ce dernier estime qu'il est évident de quelle carte il s'agit et que le risque potentiel d'en abuser est minime. Pour déterminer si un nom de carte est ambigu, l'arbitre peut prendre en compte le format dans lequel le tournoi se déroule.

Si le sideboard n'est pas conservé assez loin du deck pendant la partie, il devient impossible de s'assurer de la légalité du deck. En outre, si des cartes supplémentaires sont conservées avec le sideboard et que celles-ci sont potentiellement jouables dans le deck du joueur, elles sont considérées comme faisant partie du sideboard.

Procédure supplémentaire

Retirez du deck les cartes illégales pour le format ou qui dépassent le nombre maximum d'exemplaires autorisé, corrigez les oublis de de-sideboard, remettez dans le deck toute carte manquante (ou une carte de remplacement identique) si elle peut être trouvée, puis modifiez la liste de deck pour qu'elle corresponde au deck ainsi modifié. Si le deck ainsi modifié a trop peu de cartes, ajoutez des terrains de base du choix du joueur pour atteindre un nombre légal de cartes. Si le deck et la liste de deck contiennent tous les deux des cartes surnuméraires (en général, trop de cartes dans le sideboard ou plus que quatre exemplaires d'une même carte,) retirez les cartes en trop en commençant par la fin de la partie appropriée de la liste.

Si le joueur, alors qu'il pioche une main de départ, découvre un problème avec son deck et appelle immédiatement un arbitre, le Head-Judge peut diminuer la pénalité, corriger le deck et autoriser le joueur à reprendre une main de départ avec une carte de moins. Ensuite, le joueur peut continuer à déclarer des mulligans s'il le souhaite.

5. UNSPORTING CONDUCT (conduite antisportive)

La conduite antisportive est une attitude gênante qui peut affecter très négativement un évènement, que ce soit en termes de sécurité, de respect des règles ou de bon esprit. Une infraction qui n'est pas commise dans le but d'en tirer avantage lors d'une partie relève généralement de la conduite antisportive. Si elle peut générer un avantage dans la partie en cours, l'infraction doit être classée dans une autre section.

Il n'est pas nécessaire d'être inscrit dans le tournoi pour recevoir une pénalité pour Unsporting Conduct. Si ce Guide ne réfère qu'aux joueurs, les autres personnes présentes sur le lieu du tournoi telles que les spectateurs, l'équipe d'organisation ou les arbitres sont tenues d'avoir la même attitude irréprochable que les joueurs.

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

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

5.1. Unsporting Conduct — Minor (mineure)

Définition

Pénalité
Warning

Unsporting Conduct — Minor est une action faite par une personne et qui gêne le tournoi ou ses participants. Le confort de ces derniers peut être diminué mais il n'est pas nécessaire que ce soit le cas.

Exemples

- A. Un joueur est grossier ou vulgaire.
- B. Un joueur demande à ce que son adversaire reçoive une pénalité alors qu'il n'est pas censé en recevoir une.
- C. Un joueur fait appel au Head-Judge avant même que l'arbitre de salle n'ait rendu son ruling.
- D. Un joueur se moque de l'erreur de son adversaire.
- E. Un joueur quitte la table en y laissant des ordures.

Philosophie

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

Procédure supplémentaire

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

5.2. Unsporting Conduct — Major (majeure)

Définition

Pénalité
Game Loss

Les infractions pour Unsporting Conduct — Major se répartissent en trois catégories :

- Ne pas suivre les instructions directes d'un membre de l'équipe d'organisation ou d'un arbitre.

- Proférer des insultes concernant la race, la couleur, la religion, la nationalité, l'âge, le sexe, les handicaps ou l'orientation sexuelle de la personne.
- Avoir un comportement agressif ou violent mais pas dirigé envers quelqu'un d'autre ou les possessions de quelqu'un d'autre.

Exemples

- Un joueur continue à regarder une partie plusieurs minutes après que l'on lui ait demandé de quitter la zone de jeu.
- Un joueur continue à contester le ruling du Head-Judge après que l'on lui ait signifié d'arrêter.
- Un joueur lance une insulte raciste à son adversaire.
- Après avoir perdu un match, un joueur jette ses cartes sur la table et renverse sa chaise de colère.
- Un joueur ramasse un de ses jetons précédemment exilés et le lance à travers la pièce.

Philosophie

L'équipe d'encadrement attend des joueurs qu'ils se conforment à leurs instructions sans qu'elle ait besoin d'infliger un Warning préalable. Cela ne s'applique qu'à des instructions précises et personnelles. Si un joueur ne suit pas certaines instructions générales, veuillez vous référer à l'infraction spécifiquement commise ou à la section Tournement Error — Failure to Follow Official Instructions (erreur relative au tournoi - instructions générales non suivies).

Discours haineux et autres insultes envers une « protected class » (minorité reconnue comme protégée par la loi américaine) indiquent un problème plus profond qui doit être réglé rapidement. Même si ces discours ne sont pas fondés, des spectateurs et autres personnes présentes peuvent être profondément choqués. D'autres « protected classes » peuvent exister localement et s'ajoutent aux précédentes.

Les attitudes agressives ne visant personne en particulier doivent être contenues. Elles sont gênantes, peuvent laisser une impression désagréable persistante aux personnes fréquentant le lieu de l'évènement et peuvent même se transformer en agressivité ciblée si on ne les circonscrit pas rapidement. L'arbitre doit prêter attention à ce que, dans la mesure du possible, la situation ne dégénère pas. Il est possible que le joueur doive quitter la zone de jeu pour se voir infliger la pénalité, et qu'il ait besoin d'un moment pour se calmer. Dans ce cas, du temps supplémentaire doit être accordé.

Procédure supplémentaire

Le joueur doit se corriger immédiatement et doit s'attendre à devoir quitter la salle s'il commet d'autres infractions similaires. De la même manière que pour l'augmentation des pénalités pour Unsporting Conduct — Minor, si l'infraction est commise à la fin d'une manche, l'arbitre peut choisir de n'appliquer la pénalité qu'à la manche suivante.

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

Définition

Pénalité
Disqualification

Un joueur utilise ou propose d'utiliser une méthode autre que le déroulement normal du jeu pour déterminer le résultat d'une manche ou d'un match.

Exemples

- Alors que la fin de la ronde a été annoncée, deux joueurs dont la partie s'achemine vers un match nul lancent chacun un dé pour savoir qui va gagner ce match.
- Un joueur propose de lancer une pièce pour déterminer le vainqueur d'un match.
- Deux joueurs font un bras de fer pour déterminer le gagnant du match.
- Deux joueurs jouent à pierre papier ciseaux pour décider s'ils vont jouer leur match ou faire match nul.

Philosophie

L'utilisation d'une méthode aléatoire pour déterminer un vainqueur met en péril l'intégrité du tournoi.

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

Dans la plupart des cas cette pénalité est infligée aux deux joueurs, à moins que le joueur qui se voit offrir la suggestion d'utiliser une méthode aléatoire pour déterminer le vainqueur n'appelle l'arbitre immédiatement.

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

Définition

Pénalité
Disqualification

On appelle corruption (bribery) une offre faite à un adversaire pour l'encourager à concéder, accepter le match nul ou modifier le résultat d'une partie, ou l'acceptation d'une telle offre. Veuillez vous référer aux Magic Tournament Rules pour une description plus détaillée de ce qu'on appelle la corruption.

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

Exemples

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

Philosophie

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

5.5. Unsporting Conduct — Aggressive Behavior (comportement agressif)

Définition

Pénalité
Disqualification

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

Exemples

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

Philosophie

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

Procédure supplémentaire

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

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

Définition

Pénalité
Disqualification

Un joueur dérobe quelque chose faisant partie du tournoi, comme des cartes ou du matériel de tournoi.

Exemples

- A. Un joueur met dans sa poche une carte Magic rare premium qu'il a ouverte dans le pool de cartes qu'il liste.
- B. Un joueur vole une carte du sideboard de son adversaire.
- C. Un joueur vole un numéro de table utilisé dans le tournoi.
- D. Un joueur se rend compte qu'il possède une carte d'un adversaire précédent mais la cache plutôt que de le signaler à un arbitre.

Philosophie

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

Procédure supplémentaire

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

6. CHEATING (triche)

Cette section traite des infractions commises comme résultat voulu d'une action effectuée par un joueur. Dans certain cas, il n'est pas important qu'un avantage ait été gagné, mais seulement que l'avantage potentiel existe. La philosophie pour toutes ces infractions est la même – ce sont des comportements malvenus qui sapent l'intégrité du tournoi.

6.1. Cheating — Stalling (abus de la limite de temps)

Définition

Pénalité
Disqualification

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

Exemples

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

6.2. Cheating — Fraud (fraude)

Définition

Pénalité
Disqualification

Une personne enfreint, ou déforme, intentionnellement et en connaissance de cause des règles, procédures, informations personnelles ou toute autre information relative au tournoi. A noter que la fraude, comme la plupart des triches, n'est déterminée comme telle qu'après une enquête approfondie d'un cas qui ne semble être à la base qu'un Game Play Error (erreur relative au jeu) ou un Tournement Error (erreur relative au tournoi).

De plus, cette pénalité s'applique si un joueur (ou un coéquipier) remarque une erreur dans sa partie et ne se manifeste pas immédiatement pour régler le problème.

Un joueur doit commettre intentionnellement une erreur pour que l'infraction soit de la Fraude. Par exemple, un joueur ciblant une créature noire avec Terreur n'a pas commis de Fraude s'il a oublié que Terreur ne peut pas cibler des créatures noires, même si l'action (jouer Terreur) était intentionnelle et illégale. C'est de la Fraude si un arbitre considère qu'il ou elle en était conscient et espérait que son adversaire ne s'en rende pas compte.

Il n'est pas nécessaire d'être joueur pour commettre une Fraude. Plus spécifiquement, on attend des coéquipiers observant une partie qu'ils signalent les problèmes et appellent un arbitre si besoin.

Exemples

- A. Un joueur s'inscrit dans un tournoi sous un faux nom ou numéro DCI dans le but de manipuler les classements à son avantage.
- B. Un joueur remet de faux résultats de match à un arbitre après la fin du match.

- C. Un joueur ment à un arbitre pour gagner un avantage ou conserver un avantage existant.
- D. Un joueur ment à son adversaire à propos de ses points de vie.
- E. Un joueur aperçoit son adversaire ou un coéquipier commettant une action illégale mais n'appelle pas l'arbitre dans la mesure où c'est à son avantage.
- F. Un spectateur donne de fausses informations à un officiel pour aider un autre joueur à tricher.
- G. Un joueur qui s'aperçoit qu'un adversaire a trié son deck et a ensuite mélangé de manière insuffisante décide de mélanger en faisant des tas pour défaire le tri plutôt que d'appeler un arbitre.

6.3. Cheating — Hidden Information Violation (violation d'informations cachées)

Définition

Pénalité
Disqualification

Un joueur, un spectateur ou tout autre participant à un tournoi cherche à obtenir des informations qui ne lui étaient pas connues ou révèle des informations qu'il n'a pas le droit de révéler dans le but d'en tirer avantage, et ce intentionnellement et illégalement. Un joueur n'a commis aucune infraction si l'information lui a été révélée accidentellement par un adversaire. Un joueur n'a pas non plus obligation d'en avertir son adversaire, tant que la tentative d'en tirer avantage ne prend pas trop de temps. Notez qu'en général, les joueurs sont autorisés à révéler des informations qui sont cachées de leurs adversaires à moins que cela soit explicitement interdit par les règles du jeu ou du format.

Exemples

- A. En Booster Draft, un joueur montre intentionnellement une carte qu'il a draftée à un autre joueur au cours du draft.
- B. En Booster Draft, un joueur regarde intentionnellement les cartes que son voisin drafte.
- C. Un joueur regarde intentionnellement le recto des cartes du deck de son adversaire pendant qu'il mélange ce deck.

6.4. Cheating — Manipulation of Game Materials (manipulation des éléments du jeu)

Définition

Pénalité
Disqualification

Un joueur manipule physiquement et illégalement des éléments du jeu (cartes, dés, pochettes, etc.) pour tenter d'en tirer un avantage.

Exemples

- A. Un joueur réordonne certaines cartes de son deck pendant qu'il cherche dans sa bibliothèque et ne mélange pas suffisamment après coup.
- B. Un joueur marque chacune de ses Îles avec un coup d'ongle dans un coin de la pochette.
- C. Un joueur pioche des cartes supplémentaires pendant que son adversaire ne regarde pas.
- D. Un joueur rajoute des cartes à son pool en paquet scellé.

APPENDICE A — RÉFÉRENCE RAPIDE DES PÉNALITÉS

Infraction	
Game Play Errors	
Missed Trigger	Warning
Failure to Reveal	Game Loss
Looking at Extra Cards	Warning
Drawing Extra Cards	Game Loss
Improper Drawing at Start of Game	Warning
Game Rule Violation	Warning
Failure to Maintain Game State	Warning
Tournament Errors	
Tardiness	Game Loss
Outside Assistance	Match Loss
Slow Play	Warning
Insufficient Shuffling	Warning
Failure to Follow Official Announcements	Warning
Draft Procedure Violation	Warning
Player Communication Violation	Warning
Marked Cards	Warning
Deck/Decklist Problem	Game Loss
Unsporting Conduct	
Unsporting Conduct — Minor	Warning
Unsporting Conduct — Major	Game Loss
Improperly Determining a Winner	Disqualification
Bribery and Wagering	Disqualification
Aggressive Behavior	Disqualification
Theft of Tournament Material	Disqualification
Cheating	
Stalling	Disqualification
Fraud	Disqualification
Hidden Information Violation	Disqualification
Manipulation of Game Materials	Disqualification

APPENDICE B — CHANGEMENTS PAR RAPPORT AUX VERSIONS PRÉCÉDENTES

20 septembre 2011

Général : Mise à jour de l'URL des documents de tournois.

3.4 : Déplacement de l'instant à considérer pour déterminer un DEC vers le début de l'instruction qui a conduit à la pioche.

4.9 : Rétablissement de la ligne indiquant de ne pas pénaliser la perte de cartes du sideboard.

4.9 : Permet de trouver des cartes perdues avant de modifier la liste de deck pour coller au deck.

20 juin 2011

Général : Mise à jour des références au Judging at Regular REL.

3 : Déplacement de la section sur les infractions où les deux joueurs sont responsables vers 3.6.

3.6 : Clarifie qu'un choix illégal fait pour un permanent est traité comme si aucun choix n'avait été fait.

4.9 : Gros changement, les listes de deck sont maintenant toujours modifiées pour coller au deck.

5.3 : Utiliser une méthode aléatoire pour déterminer si le match est joué ou non a été ajouté aux exemples.

20 mars 2011

3.2 : Suppression d'un qualificatif sans intérêt.

3.4 : Modification de « zone précédente » en « bonne zone » pour corriger les cas où la carte va dans la main plutôt que dans une autre zone.

4.9 : Clarification du phrasé.

20 décembre 2010

1.2 : Suppression de l'information obsolète relative au fait que des infractions répétées peuvent mener à la DQ.

3.4 : Ajout du fait qu'une résolution dans un ordre incorrect menant à une pioche de cartes ne constitue pas un cas de DEC.

4.2 : Clarification quant au fait que l'Oustide Assistance peut se produire pendant un draft.

4.7 : Autorisation de back up lors des Communication Violations.

6.3 : Il ne s'agit pas d'Hidden Information Violation quand un joueur cherche à obtenir des informations qui lui étaient déjà connues auparavant.

20 septembre 2010

3.2 : L'exemple concernant l'Obscur confident a été retiré, car il portait à confusion.

3.4 : L'infraction vérifie d'abord si d'autres GPE ont été commis, afin de déterminer s'il y avait une autre erreur.

3.4 : Diminution de l'infraction si la carte incriminée est connue de tous les joueurs.

3.6 : Retrait de la ligne traitant du cas d'un joueur se retrouvant avec trop de cartes en main, ce cas étant traité de manière plus appropriée autre part.

4.9 : L'utilisation de noms de personnages incomplets est autorisée.

4.9 : Clarification du fait que l'infraction ne prend pas en compte les erreurs de listage commises par d'autres participants.

4.9 : La manière de présenter ce qu'il faut faire quand on est en présence d'une liste de deck illégale a été clarifiée.

20 juin 2010

Général : Les pénalités et procédures relatives au REL Regular ont été supprimées.

Général : Les sections « Pénalité » s'appellent désormais « Procédure supplémentaire ».

Général : Les pénalités Match Point ont été supprimées.

1.4 : Supprimé. Les augmentations à Game Loss sont désormais décrites dans les sections appropriées.

3.4 : La définition a été modifiée afin d'englober quelques cas supplémentaires. Concentrez-vous sur l'état de la partie juste avant l'infraction.

4.4 : Les références à l'aléatoire ont été corrigées en références au mélange, dans le cas où il était question de manipulation de cartes.

4.6 : Désormais un Warning au REL Competitive. Toutes les pénalités aux REL Competitive et Professional sont désormais les mêmes.

4.9 : Illegal Decklist, Deck/Decklist Mismatch et Lost Sideboard ont été refondus en une seule section. Improper Registration of Card Pool a été supprimé.

APPENDICE C — RULE ENFORCEMENT LEVELS DES TOURNOIS DE CERTAINS PREMIERE PROGRAMS

Event	REL
Friday Night Magic	Regular
Game days	Regular
Grand Prix Day 1	Competitive
Grand Prix Day 2	Professional
Grand Prix Trial	Competitive
(Format-Specific) Championship	Competitive
Launch Party/Release Event	Regular
Nationals Championship	Competitive
Nationals Qualifier	Competitive
Prerelease	Regular
Pro Tour	Professional
Pro Tour Qualifier	Competitive
Regional Championship	Competitive
The Limits/Finals Store Qualifier	Regular
The Limits/Finals Regional Qualifier	Competitive
The Limits/The Finals	Competitive
World Championships	Professional

Traduction française : Kevin Desprez, David Gualano, Stéphane Guilbert, Daniel Kitachewsky, Alexis Rassel, Pierre Laquerre

Toutes les marques déposées sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux U.S.A. et dans les autres pays. ©2011 Wizards.