

MAGIC: THE GATHERING® TOURNAMENT RULES

Applicables au premier juillet 2010

Introduction.....	4
1. Fondamentaux de tournoi.....	5
1.1 Types de tournoi.....	5
1.2 Publication d'informations sur les événements.....	5
1.3 Rôles de tournoi.....	5
1.4 Éligibilité à la participation.....	5
1.5 Numéro de membre DCI.....	7
1.6 Organisateur du tournoi.....	7
1.7 Head-Judge.....	7
1.8 Arbitres de salle.....	8
1.9 Scorekeeper.....	8
1.10 Joueurs.....	8
1.11 Spectateurs.....	9
2. Fonctionnement du tournoi.....	11
2.1 Structure du match.....	11
2.2 Règle du « je commence ou je pioche ».....	11
2.3 Procédure de préparation de la partie.....	11
2.4 Concéder ou faire match nul intentionnel pour une partie ou un match.....	11
2.5 Procédure de fin de match.....	12
2.6 Extension de temps.....	12
2.7 Listage du deck.....	12
2.8 Deck-checks.....	13
2.9 Prise de notes.....	13
2.10 Dropper d'un tournoi.....	13
2.11 Appareils électroniques.....	13
2.12 Appels au Head-Judge.....	14
3. Règles de tournoi.....	15
3.1 Départages.....	15
3.2 Catégories de format et de classement.....	15
3.3 Cartes autorisées.....	16
3.4 Cartes de remplacement (proxy).....	17
3.5 Interprétation des cartes.....	17
3.6 Nouvelles extensions.....	17
3.7 Marqueurs de jeu.....	17
3.8 Mélange des cartes.....	18
3.9 Pochettes.....	18
3.10 Cartes marquées.....	18
3.11 Informations cachées.....	19
3.12 Cartes engagées/inversées.....	19
3.13 Ordre du cimetière.....	19
3.14 Sideboard.....	19
4. Communication.....	20
4.1 Communication entre les joueurs.....	20
4.2 Raccourcis de tournoi.....	21
4.3 Jeu dans le mauvais ordre.....	22
4.4 Communication en Troll à deux têtes/en équipe.....	22
5. Violations des règles de tournoi.....	23
5.1 Triche.....	23
5.2 Collusion et Corruption.....	23
5.3 Paris.....	23

5.4	Conduite antisportive.....	23
5.5	Slow Play.....	24
6.	Règles de tournoi en Construit.....	25
6.1	Limitations sur la construction de decks.....	25
6.2	Utilisation du sideboard.....	25
6.3	Decks construits au format Standard.....	25
6.4	Decks construits au format Étendu.....	25
6.5	Decks construits au format Vintage.....	27
6.6	Decks construits au format Legacy.....	30
6.7	Decks construits au format Bloc.....	33
7.	Règles de tournoi en Limité.....	35
7.1	Limitations sur la construction de decks.....	35
7.2	Utilisation du sideboard.....	35
7.3.	Cartes utilisables dans un tournoi en Limité.....	35
7.4	Anomalies dans le produit.....	36
7.5	Echange de paquets scellés.....	36
7.6	Pods de Draft.....	36
7.7	Procédures de Draft.....	36
8.	Règles de tournoi par équipes.....	38
8.1	Nom de l'équipe.....	38
8.2	Composition de l'équipe et identification.....	38
8.3	Classement de l'équipe.....	38
8.4	Règles de communication à l'intérieur de l'équipe.....	38
8.5	Règle de construction unifiée de deck.....	38
8.6	Tournois en Rochester par équipes.....	38
8.7	Tournois en paquet scellé par équipes.....	39
9.	Règles de tournoi en Troll à deux têtes.....	40
9.1	Structure du match.....	40
9.2	Règles de communication.....	40
9.3	Règle du « je commence ou je pioche ».....	40
9.4	Procédure de préparation de la partie.....	40
9.5	Decks en Construit en Troll à deux têtes.....	40
9.6	Règles de tournoi en Limité en Troll à deux têtes.....	40
9.7	Tournois en Draft en Troll à deux têtes.....	41
10.	Règles d'homologation.....	42
10.1	Nombre minimum de participants.....	42
10.2	Nombre de rondes.....	42
10.3	Tournois sur invitation.....	42
10.4	Algorithme d'appariement.....	42
	Appendice A – Changements par rapport aux versions précédentes.....	43
	Appendice B : Limites de temps.....	44
	Timing en Draft.....	45
	Timing en Rochester.....	45
	Timing en Draft en Troll à deux têtes.....	46
	Appendice C : Système de points et de classement DCI.....	47
	Système de points ELO.....	47
	Appendice D : Explication des départages.....	48
	Points de match.....	48
	Points de manche.....	48
	Pourcentage de matchs gagnés par un joueur :.....	48
	Pourcentage de manches gagnées par un joueur :.....	49
	Pourcentage de matchs gagnés par les adversaires.....	49
	Pourcentage de manches gagnées par les adversaires.....	50

Byes.....	50
Appendice E : Produit recommandé pour les tournois en Limité.....	51
Appendice F : Nombre de rondes recommandé dans les tournois en rondes suisses.....	53

Introduction

La DCI est une organisation mondiale dédiée au jeu organisé. Elle publie, applique et développe les règles et usages en utilisant les buts et la philosophie définie dans ce document et dans le **Magic: The Gathering** Infraction Procedure Guide. Elle révisé constamment ces règles et usages pour s'assurer que ses buts soient atteints.

Le but de ce document est de procurer l'infrastructure nécessaire pour organiser les tournois de **Magic: The Gathering** (« **Magic** ») en définissant les règles appropriées, les responsabilités, et les procédures à suivre dans tout tournoi de **Magic** homologué par la DCI. Les tournois homologués par la DCI doivent être organisés de manière cohérente quelle que soit leur localisation. Cela assure un traitement équitable de tous les joueurs dans les différentes régions et facilite leur transition vers les tournois internationaux.

Tous les joueurs sont traités équitablement et partagent les responsabilités en accord avec le Niveau d'application des Règles (REL) de l'événement. Pour plus d'information concernant le REL, veuillez vous reporter au **Magic** Infraction Procedure Guide disponible sur <http://www.thedci.com/docs>. Les joueurs tout comme les membres du staff doivent coopérer pour achever leur but commun qui est l'exécution correcte d'un tournoi homologué par la DCI. Les joueurs et les membres du staff doivent se traiter mutuellement de façon juste et respectueuse, en suivant autant les règles que l'esprit dans lequel ces règles furent créées. Ils doivent suivre les **Magic** Tournament Rules les plus récentes et tout autre document de règles, y compris les Comprehensive Rules et l'Infraction Procedure Guide. Les spectateurs ont leurs propres responsabilités. Les individus qui violent les règles de la DCI sont sujets aux sanctions appropriées de l'Infraction Procedure Guide.

Les informations dans ce document peuvent contredire (ou avoir des informations non contenues dans) les **Magic: The Gathering** Comprehensive Rules. Dans ce cas, ce document est prioritaire.

Certaines directives de tournoi peuvent définir des usages et procédures alternatifs ou supplémentaires. Si une contradiction existe entre ce document et la directive de tournoi, l'information de la directive est prioritaire.

1. Fondamentaux de tournoi

1.1 Types de tournoi

Les tournois homologués sont divisés en deux types : les événements de type Premier Event et les événements de type non-Premier event. Les tournois de type Premier Event sont organisés par Wizards of the Coast ou un organisateur de tournoi sélectionné. Ils ont des noms et des caractéristiques uniques. Les événements non-Premier Event sont les tournois qui ne sont pas explicitement des tournois Premier Event.

Il y a deux types principaux de formats de tournois, le limité et le construit, chacun ayant ses règles spécifiques. Dans les tournois en format limité, tout le produit pour jouer est distribué durant le tournoi. Dans les tournois en construit, les joueurs préparent leur deck auparavant et participent en utilisant ce deck. Certains Premier Event peuvent avoir plusieurs formats différents dans le même tournoi.

1.2 Publication d'informations sur les événements

Wizards of the Coast se réserve le droit de publier des informations sur les tournois homologués par la DCI à n'importe quel moment, y compris pendant le tournoi. Ces informations peuvent inclure, entre autres, le contenu du deck d'un ou plusieurs joueurs, la description de stratégies ou de séquences de jeu, des transcriptions et des vidéos. Les organisateurs de tournois ont aussi le droit de publier cette information une fois que le tournoi est terminé.

Wizards of the Coast se réserve le droit de publier les informations sur les pénalités et les suspensions des joueurs.

1.3 Rôles de tournoi

Les rôles suivants sont définis pour les besoins du tournoi :

- Organisateur de tournoi
- Head-Judge
- Arbitre de salle
- Scorekeeper
- Joueur
- Spectateur

Les personnes incarnant les quatre premiers rôles ci-dessus sont considérés comme étant les membres du staff. Le Head-Judge et les arbitres de salle sont considérés collectivement comme étant les arbitres. Une personne peut avoir n'importe quel nombre de ces rôles de membre du staff. Les personnes qui ne sont pas des arbitres dans un tournoi sont des spectateurs dans n'importe quel match qu'ils ne sont pas en train de jouer. Les journalistes sont aussi considérés comme des spectateurs.

1.4 Éligibilité à la participation

Tout le monde est éligible à participer comme joueur dans un tournoi homologué par la DCI, avec les exceptions suivantes :

- Les personnes actuellement suspendues par la DCI. La liste des joueurs actuellement suspendus par la DCI est accessible à l'adresse suivante : <http://www.wizards.com/default.asp?x=dc/suspended>. Les personnes actuellement suspendues par la DCI ne peuvent pas non plus faire partie des membres du staff.
- Tout autre personne spécifiquement interdite de tournoi par la DCI ou la politique de Wizards of the Coast.
- Toute personne interdite d'entrée par les lois locales, les règles de l'organisateur du tournoi ou l'équipe interne du local utilisé.
- Toute personne, incluant les intérimaires et les personnes sous contrat, dont l'employeur est Wizards of the Coast ou Hasbro.
- La famille immédiate des employés de Wizards of the Coast et Hasbro.
- Les anciens employés de Wizards of the Coast et Hasbro ayant quitté la société moins de 30 jours avant l'événement. Les anciens employés ne peuvent pas participer aux avant premières moins de 6 mois après avoir quitté Wizards of the Coast ou Hasbro.
- Les employés dans les entreprises de distribution ou d'organisation du jeu dans une région (par exemple Devir).
- Certains employés d'entreprises considérées par la DCI comme des partenaires stratégiques.

Les testeurs, journalistes et toute autre partenaire commercial avec une connaissance significative d'une extension ne peuvent pas participer dans l'avant première de cette extension.

Tout le monde est éligible à participer comme membre du staff d'un tournoi homologué par la DCI (organisateur de tournoi, Head-Judge, arbitre de salle, Scorekeeper), avec les exceptions suivantes :

- Les personnes actuellement suspendues par la DCI.
- Toute personne jouant ou ayant joué dans le tournoi, à moins que le tournoi n'autorise explicitement les membres du staff à jouer tout en exerçant leur fonction de membre du staff.

Les membres du staff (dont l'organisateur du tournoi et le Scorekeeper) peuvent jouer un tournoi homologué par la DCI dans lequel ils sont officiels si (et seulement si) le tournoi rentre dans une de ces catégories :

- Friday Night Magic
- Avant-Première
- Launch Party
- Magic Game Day
- Tout autre tournoi qui n'est pas un Premier Event
- Tournois pour lesquels le Fact Sheet officiel de Wizards of the Coast autorise les membres du staff du tournoi à jouer

Si un ou plusieurs membres du staff jouent dans le tournoi, celui-ci doit être en REL Regular. Si des membres du staff jouent dans leur tournoi, et si ce tournoi n'entre pas dans une des catégories listées ci-dessus, celui-ci sera invalidé. Les membres du staff sont tenus de gérer les tournois de manière impartiale et sans tenir compte de leurs intérêts personnels.

Certains événements ont des critères additionnels concernant l'éligibilité des joueurs et des membres du staff (par exemple, les tournois sur invitation, comme les événements Pro Tour).

La Premier Event Invitation Policy définit des règles d'éligibilité spécifiques pour certains types de Premier Events seulement sur invitation (par exemple pour les Pro Tours).

Les personnes ayant des questions concernant leur éligibilité à un tournoi peuvent contacter le responsable de la politique de la DCI (Scott.Larabee@wizards.com).

1.5 Numéro de membre DCI

Les participants au tournoi doivent fournir leur numéro de membre DCI au Scorekeeper pendant l'inscription au tournoi. Les joueurs sans numéro de membre DCI doivent en demander un à l'organisateur du tournoi. Il n'y a pas de coût au fait de devenir membre de la DCI, mais les membres n'ont droit qu'à un seul numéro de membre DCI. On ne peut pas rendre compte à la DCI de résultats de match contenant des numéros temporaires, des noms de joueurs temporaires, ou toute autre marque substitutive.

1.6 Organisateur du tournoi

L'organisateur du tournoi est le responsable de la logistique de celui-ci. Il doit :

- Obtenir un numéro d'homologation de la DCI.
- Fournir un site pour l'événement qui subvient aux besoins attendus du tournoi.
- Promouvoir le tournoi avant le jour de celui-ci.
- Réunir une équipe d'officiels de tournoi appropriée.
- Fournir tout le matériel nécessaire pour gérer l'événement (par exemple, le produit pour un tournoi limité).
- Rendre compte des résultats du tournoi à la DCI

1.7 Head-Judge

Les tournois homologués nécessitent la présence physique d'un Head-Judge durant le jeu pour régler les conflits, interpréter les règles et prendre d'autres décisions officielles. Le Head-Judge est l'autorité finale sur n'importe quel tournoi homologué par la DCI et tous les participants doivent suivre ses interprétations. Bien que ce soit bénéfique, il n'est pas obligatoire que le Head-Judge soit un arbitre certifié DCI.

Les responsabilités du Head-Judge incluent :

- Toute action nécessaire pour s'assurer que les violations des règles du jeu ou de tournoi, que ce soit lui qui les remarques ou qu'elles soient portées à son attention, sont gérées correctement.
- L'émission du ruling final en cas d'appel, en changeant éventuellement le ruling précédent d'un arbitre de salle.
- La coordination et la délégation des tâches aux arbitres de salle selon les besoins.

Si nécessaire, le Head-Judge peut temporairement transférer sa charge à un autre arbitre s'il ou si elle est incapable de les remplir pendant une période donnée. Dans certaines circonstances exceptionnelles où l'intégrité du tournoi pourrait être endommagée, l'organisateur du tournoi peut décider de remplacer le Head-Judge.

Certains Premier Events ont plusieurs Head-Judges et/ou un Head-Judge différent pour différentes parties de l'événement. Tous les Head-Judges partagent les mêmes responsabilités et ont la même autorité tant qu'ils sont Head-Judges.

1.8 Arbitres de salle

Les arbitres se montrent disponibles pour répondre aux questions des joueurs et des spectateurs, pour gérer des situations jeu illégales, et pour accéder aux requêtes raisonnables. Il n'est pas obligatoire qu'ils soient certifiés DCI.

Les arbitres ne doivent généralement pas aider les joueurs à déterminer l'état du jeu, mais peuvent répondre aux questions à propos des règles, des interactions entre les cartes, ou du texte Oracle™ d'une ou plusieurs cartes. En REL Regular, l'arbitre peut aider un joueur à comprendre l'état du jeu dans un souci d'éducation. Si un joueur désire poser une question en dehors de la table, la requête sera généralement acceptée. Les joueurs ne peuvent pas demander un arbitre en particulier pour leur répondre, mais peuvent demander qu'un membre du staff aide pour la traduction. Cette requête est acceptée à la discrétion de l'arbitre de salle.

Les arbitres n'interviennent pas dans une partie pour empêcher des actions illégales, mais interviennent aussitôt qu'une règle a été enfreinte ou pour empêcher qu'une situation n'empire. Plus d'informations sur les différentes responsabilités des arbitres de salle sont disponibles dans le **Magic** Infraction Procedure Guide.

1.9 Scorekeeper

Le Scorekeeper assure la génération correcte des appariements et tout autre enregistrement tout au long du tournoi. Les responsabilités du Scorekeeper incluent :

- La génération des appariements corrects à chaque ronde et l'entrée correcte des résultats des matchs.
- La résolution de tout problème de tenue de score qui apparaîtrait, en accord avec le Head-Judge.
- L'inclusion de toute information nécessaire dans le rapport du tournoi soumis à la DCI.

Le Head-Judge est l'autorité finale pour déterminer les actions correctives à effectuer en cas d'erreur dans la tenue des scores.

1.10 Joueurs

Les joueurs doivent :

- Se comporter de manière respectable envers les membres du staff, les autres participants et les spectateurs et doivent se retenir d'avoir une conduite antisportive à tout moment
- Maintenir un état de jeu clair et légal.
- Se tenir aux contraintes de temps annoncées.
- Signaler au juge toute infraction aux règles de jeu ou de tournoi qu'ils remarqueraient dans leur match.
- Informer la DCI en cas d'écart dans leur historique de matchs ou dans leur classement DCI aussitôt qu'ils s'en rendent compte. Si un joueur pense qu'il y a une anomalie dans son historique de match ou dans son classement DCI, il est invité à se référer à la politique d'appel de la DCI, disponible à l'adresse <http://www.wizards.com/default.asp?x=dc/appeals>.
- N'avoir qu'un seul et unique numéro de membre DCI. Les personnes possédant plus d'un numéro doivent contacter le service consommateurs de Wizards of the Coast à l'adresse <http://www.wizards.com/customerservice> pour que leurs numéros soient fusionnés.
- Éviter de s'inscrire à un tournoi auquel la politique DCI ne leur permet pas de participer (par exemple, à un tournoi qualificatif Pro Tour s'ils en ont déjà gagné un pour ce même Pro Tour).
- Connaître les règles contenues dans ce document.

Un joueur doit avoir les choses suivantes afin de pouvoir participer à un tournoi :

- Un moyen physique, visible et fiable pour suivre et enregistrer les informations de jeu (jetons, compteurs, stylo et papier, etc.)
- Un numéro de membre DCI valide enregistré à son nom. Les nouveaux joueurs peuvent s'inscrire comme membres de la DCI en s'inscrivant à un tournoi.
- Tout matériel nécessaire requis pour un format de tournoi spécifique, comme un deck et/ou une liste de deck pour les tournois en construit.

Les joueurs restent responsables de leurs actions même si un arbitre leur fournit une aide supplémentaire.

Les individus membres d'une équipe sont considérés comme des joueurs, et sont responsables équitablement pour les différentes procédures de tournois requises, comme remplir correctement leur feuille de match. Néanmoins, les joueurs sont seulement responsables de leurs propres matchs et non des matchs joués par leurs coéquipiers.

Les joueurs qui ne respectent pas leurs responsabilités peuvent être sujets à des pénalités et à une enquête de la DCI. Wizards of the Coast et la DCI se réservent le droit de suspendre ou de révoquer l'adhésion d'un membre sans notification préalable pour toute raison qui paraîtrait nécessaire

1.11 Spectateurs

Les spectateurs doivent :

- Rester silencieux et passifs durant les matchs et les autres parties officielles d'un tournoi, comme la construction du deck en format limité, durant lesquelles les joueurs doivent aussi rester silencieux. Si un spectateur pense avoir observé une violation des règles de jeu ou de tournoi, il devrait le signaler au plus tôt à un arbitre. En REL Regular et Competitive, les spectateurs peuvent demander aux joueurs de faire une pause pendant leur match le temps qu'ils le signalent à un arbitre. En REL Professional, les spectateurs ne doivent pas directement intervenir dans un match.

Les joueurs peuvent demander qu'un spectateur n'observe pas leur match. De telles requêtes doivent être faites via un arbitre. Les membres du staff peuvent aussi demander à un joueur de ne pas observer de match.

2. Fonctionnement du tournoi

2.1 Structure du match

Un match de **Magic** consiste en une série de parties qui sont jouées jusqu'à ce qu'un côté ait gagné un nombre déterminé de manches. Les parties qui se terminent en match nul ne comptent pas dans cet objectif, et le match continue pendant autant de parties que nécessaire ou jusqu'à ce que le temps ait expiré pour la ronde, auquel cas le gagnant est celui qui a gagné le plus de parties à ce stade. Si les deux joueurs ont un nombre de victoires égales, le résultat est un match nul. Le nombre par défaut de victoires nécessaires pour gagner est de deux. L'organisateur du tournoi peut décider que les rondes finales en élimination directe se jouent en trois manches gagnantes, mais ce choix doit être annoncé avant que le tournoi ne commence. Les résultats de match, et non les résultats de parties individuelles, sont signalés à la DCI pour les besoins des classements mondiaux.

2.2 Règle du « je commence ou je pioche »

Pour la première partie du match, un des deux joueurs, choisi grâce à une méthode aléatoire (lancer de dé, lancer de pièce etc.) choisit s'il désire jouer en premier ou en deuxième. Ce joueur doit faire ce choix avant de regarder sa main. S'il ou elle ne fait pas ce choix, il ou elle joue en premier. Le joueur qui joue en premier passe l'étape de pioche de son premier tour. Ceci est appelé la règle du « je commence ou je pioche ».

Après chaque partie dans un match, le perdant de cette partie choisit s'il veut jouer en premier pour la partie suivante. Il peut annoncer son choix après que les joueurs ont sidé. Si la partie précédente s'est terminée en match nul, le joueur qui a décidé pour cette partie nulle fait le choix de jouer en premier ou non pour la partie suivante.

2.3 Procédure de préparation de la partie

Les étapes suivantes doivent être effectuées avant que chaque partie ne commence :

1. Les joueurs peuvent échanger des cartes de leur deck principal avec des cartes de leur sideboard (seulement après la première partie d'un match).
2. Les joueurs mélangent leur deck. Les étapes 1 et 2 peuvent être répétées.
3. Les joueurs présentent leur deck à leur adversaire pour un mélange supplémentaire. Ils présentent également leur sideboard à ce moment s'ils en ont un.
4. Les joueurs mélangent le deck de leur adversaire.
5. Chaque joueur pioche sept cartes. Ces cartes peuvent, de manière optionnelle, être distribuées face cachée sur la table.
6. Chaque joueur, dans le sens du tour, choisit s'il veut mulliganer. (Les règles sur les mulligans se trouvent dans les Magic Comprehensive Rules, section 103.4)

Les joueurs ne peuvent prendre plus de 3 minutes afin d'effectuer les trois premières étapes. Les étapes de 4 à 6 doivent être effectuées dans un temps raisonnable.

La partie est considérée comme commencée une fois que tous les joueurs ont terminé leurs mulligans. Les procédures de préparation à la partie peuvent être effectuées avant que le temps officiel du match n'ait commencé.

2.4 Concéder ou faire match nul intentionnel pour une partie ou un match

Si une partie ou un match n'est pas terminé(e), les joueurs peuvent concéder ou se mettre d'accord pour un match nul (que ce soit pour la partie ou le match en entier). Un match est considéré comme terminé lorsque la feuille de match a été remplie ou, si les feuilles de match ne sont pas utilisées, lorsqu'un des joueurs quitte la table après avoir terminé de jouer. Jusqu'à cet instant, chaque joueur peut choisir de concéder ou de proposer un match nul. Cependant, si le joueur qui concède a gagné une partie dans ce match, le résultat doit être 2-1. Les matches nuls intentionnels doivent toujours être enregistrés comme étant 0-0-3.

Les joueurs ne peuvent concéder ou se mettre d'accord pour un match nul en contrepartie de quoi que ce soit. Le faire quand même sera considéré comme de la corruption (cf. section 5.2).

Si un joueur refuse de jouer, il concède par défaut son match.

2.5 Procédure de fin de match

Si le temps imparti est atteint avant qu'un gagnant ne soit déterminé, le joueur dont c'est le tour termine son tour et cinq tours additionnels sont joués en tout. Ceci signifie généralement qu'un joueur jouera trois tours et l'autre deux, mais un joueur prenant des tours additionnels peut modifier cela. Les tournois en équipe ayant plusieurs joueurs jouant ensemble (par exemple le Troll à deux têtes) utilisent trois tours à la place de cinq.

Si la partie n'est pas terminée à la fin des tours additionnels, la partie est considérée comme un match nul.

Si un arbitre a donné une extension de temps (à cause d'un long ruling, d'un deck-check, ou d'une autre raison), la procédure de fin de match ne commence pas avant la fin du temps supplémentaire.

Dans les rondes en élimination directe, les matchs ne peuvent pas se terminer en match nul. Si les deux joueurs ont le même nombre de victoires, le joueur avec le plus haut total de points de vie gagne la partie actuelle. Dans le cas où les deux joueurs ont le même nombre de points de vie (ou sont entre deux parties et ont le même nombre de victoires), la partie/le match continue avec une action basée sur un état supplémentaire : si un joueur n'a pas le plus haut total de points de vie, il perd la partie. Les équipes de Troll à deux têtes sont considérées comme un seul joueur pour déterminer une équipe gagnante.

2.6 Extension de temps

Si un arbitre stoppe un match pendant plus d'une minute alors que l'horloge de ronde est active, il ou elle devrait accorder une extension de temps équivalente pour le match. Si le match a été interrompu pour effectuer un deck-check, les joueurs se voient accorder une extension de temps égale au temps que le deck-check a pris plus trois minutes.

Une pénalité infligée pour Slow Play peut parfois comporter un ajout de tours supplémentaires au match. Ceux-ci sont rajoutés aux tours supplémentaires accordés lors de la procédure de fin de match.

2.7 Listage du deck

Les joueurs doivent lister leur deck et leur sideboard (le cas échéant) en REL Competitive et Professional. Le Head-Judge peut demander un listage dans un tournoi en REL Regular.

Les joueurs en tournois limité individuel utilisant des listes de deck ne doivent pas communiquer ou révéler des informations cachées aux autres joueurs ou aux spectateurs avant qu'ils aient rendu leur liste de deck.

Les listes contiennent la composition initiale de chaque deck et réserve (le cas échéant). Une fois que le temps pour rendre la liste de deck a été dépassé, la liste ne peut plus être modifiée.

Les joueurs ont le droit de demander à voir leur liste de deck entre les matchs. Une telle requête doit être honorée si c'est logistiquement possible.

Les listes de decks ne sont pas des informations publiques et ne sont pas partagées avec d'autres joueurs durant un tournoi. Néanmoins, dans certains tournois en REL Professional étalés sur plusieurs jours, des listes de decks peuvent être publiées pour une couverture journalistique ou médiatique ; pour contrecarrer tout avantage qu'un joueur pourrait gagner grâce à cela, le Head-Judge peut décider de distribuer des copies de toutes les listes des joueurs restants à un certain point, généralement pendant les rondes en élimination directe à la fin du tournoi.

2.8 Deck-checks

Des deck-checks (vérifications de decks) doivent être effectués durant tous les tournois en REL Competitive et Professional, et le Head-Judge peut également effectuer des deck-checks pendant les tournois en REL Regular. La DCI recommande qu'au moins dix pour cent de tous les decks soient vérifiés au cours du tournoi. Si un joueur a pioché une main et potentiellement pris des décisions de mulligan, le contenu de la main initiale sera préservé à moins qu'il ne reçoive un Game Loss à l'issue du deck-check. Les joueurs ne peuvent pas utiliser leur sidebar après un deck-check, bien qu'ils puissent continuer à effectuer des mulligans s'ils n'avaient pas fini ce processus.

2.9 Prise de notes

Les joueurs sont autorisés à prendre des notes pendant un match et peuvent se référer à ces notes pendant ce même match. Au début d'un match, chaque feuille de note d'un joueur doit être vide et doit rester visible tout au long du match. Les joueurs ne sont pas tenus d'expliquer ou de révéler leurs notes aux autres joueurs. Les arbitres peuvent demander à voir les notes d'un joueur et/ou demander à ce joueur d'expliquer ces notes. Les joueurs ne peuvent pas se référer à des notes extérieures pendant les parties, y compris des notes provenant d'un match antérieur.

Entre les parties, les joueurs peuvent se référer à une brève quantité de notes faites avant le match. Il n'est pas nécessaire qu'ils révèlent ces notes à leurs adversaires. Ces notes doivent être retirées de l'aire de jeu avant le début de la partie suivante. Des quantités excessives de notes (plus d'une feuille ou deux) ne sont pas autorisées et peuvent être pénalisées comme du Slow Play (rythme de jeu trop lent).

Les joueurs et les spectateurs (à l'exception de la presse autorisée) ne peuvent pas prendre de notes pendant un draft ou le listage d'un pool de cartes. Néanmoins, ils sont autorisés à le faire pendant la construction d'un deck.

Les modifications artistiques aux cartes qui donnent une information stratégique minimale indirectement sont acceptables. Le Head-Judge est l'autorité finale pour décider quelles cartes et quelles notes sont acceptables pour un tournoi.

2.10 Dropper d'un tournoi

Un joueur choisissant de dropper d'un tournoi (le quitter) doit informer le Scorekeeper par le moyen qui lui est donné pour ce tournoi avant que les appariements pour la ronde suivante ne soient générés. S'il veut dropper après que le Scorekeeper débute la génération des appariements, il sera apparié pour cette ronde. Si un joueur ne se montre pas pour son match, il est automatiquement droppé du tournoi à moins d'aller voir le Scorekeeper.

Si un joueur droppe d'un tournoi après qu'un cut a été fait, comme par exemple le top 8 d'un tournoi qualificatif Pro Tour, aucun autre joueur ne le remplace. L'adversaire de ce joueur reçoit un bye pour la ronde. Un cut est considéré comme étant fait une fois que le cut ou les appariements pour la ronde suivant le cut ont été annoncés ou affichés.

Un joueur qui a droppé d'un tournoi peut y revenir à la discrétion du Head-Judge. Un joueur ne peut pas revenir dans une portion du tournoi qui nécessite un deck qu'ils n'a pas drafté ou n'a pas construit. Un joueur ne peut pas revenir dans un tournoi après qu'un cut a été fait.

Les joueurs ne sont pas autorisés à dropper d'un tournoi en contrepartie de quoi que ce soit. Le non-respect de cette interdiction sera considéré comme de la Bribery (Corruption) (cf. section 5.2).

Dans les tournois en limité, un joueur qui droppe après un draft ou une construction de deck et avant le début de la ronde suivante reçoit un Match Loss pour cette ronde à moins qu'il n'ait un bye pour cette ronde.

2.11 Appareils électroniques

Le Head-Judge peut choisir d'interdire aux joueurs l'utilisation d'appareils électroniques (comme des téléphones portables, casques, pagers, et/ou lecteurs musicaux portables) pendant qu'ils sont en train de jouer, et/ou peut demander aux joueurs de mettre leurs appareils en mode silencieux.

2.12 Appels au Head-Judge

Si un joueur n'est pas d'accord avec le ruling d'un arbitre, il ou elle peut faire appel au Head-Judge. Les joueurs ne peuvent pas faire appel avant qu'un ruling complet ne soit rendu par l'arbitre sollicité. Sous des circonstances inhabituelles le Head-Judge peut demander à un autre arbitre de le remplacer pour rendre un deuxième ruling. Les joueurs ont toujours le droit de faire appel au Head-Judge.

3. Règles de tournoi

3.1 Départages

Les départages suivants sont utilisés pour déterminer le classement d'un joueur dans un tournoi.

1. Points de Match
2. Pourcentage de matchs gagnés par les adversaires
3. Pourcentage de manches gagnées
4. Pourcentage de manches gagnées par les adversaires

Les définitions de ces départages se trouvent dans l'appendice D. Seuls certains de ces départages peuvent être utilisés dans les matchs en une seule manche.

3.2 Catégories de format et de classement

La DCI homologue les formats suivants pour les tournois individuels, par équipes de trois joueurs, et en Troll à deux têtes :

Formats construits

- Standard
- Étendu
- Bloc construit

Formats construits Eternal

- Vintage
- Legacy

Formats limités

- Paquet scellé
- Booster draft (individuel et Troll à 2 têtes uniquement)
- Rochester draft (équipe de 3 personnes uniquement)

La DCI entretient les catégories de classement suivantes :

Individuel

- Constructed (inclut tous les matchs individuels en Standard, Étendu et Bloc construit)
- Eternal (inclut tous les matchs individuels en Vintage et Legacy)
- Limited (inclut tous les matchs individuels en limité)
- Total (inclut tous les matchs individuels en Constructed, Eternal et Limited)

Équipes de trois joueurs

- Trios – Constructed
- Trios – Limited

Troll à deux têtes

- Two Headed Giant – Constructed
- Two Headed Giant – Limited

Dans les tournois par équipe (Construit par équipe, Limité par équipe), chaque membre de l'équipe joue un match en un contre un contre un membre de l'équipe adverse, et les résultats individuels déterminent le résultat de match de l'équipe. Dans un tournoi en Troll à deux têtes, tous les joueurs des deux équipes jouent dans la même partie.

3.3 Cartes autorisées

Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle carte d'une extension spéciale, d'un supplément et d'impressions promotionnelles qui, non altérées, remplissent les conditions suivantes :

- La carte est publiée par Wizards of the Coast
- La carte a un dos standard **Magic**
- La carte n'a pas les coins carrés
- La carte est à bord blanc ou noir
- La carte n'est pas un jeton
- La carte n'est pas endommagée ou modifiée de façon qu'elle puisse être considérée comme marquée
- La carte est par ailleurs légale pour le tournoi comme le définit son format

Les terrains de base *Unghued* et *Unhinged* sont autorisés pour les tournois **Magic** homologués.

Les joueurs ne peuvent utiliser des cartes de l'extension Alpha que si leur deck est dans des pochettes opaques.

Les joueurs peuvent utiliser des cartes non anglaises et/ou avec des erreurs d'impressions si elles sont légales par ailleurs et s'ils ne s'en servent pas pour gagner un avantage en utilisant un texte ou une image trompeurs. Les cartes promotionnelles officielles textless (sans texte) sont autorisées dans les tournois **Magic** homologués DCI dans lesquelles elles sont légales par ailleurs. Les modifications artistiques sont acceptables, du moment que les modifications ne rendent pas la carte méconnaissable ni ne contiennent de conseil stratégique substantiel.

Le Head-Judge est l'autorité finale pour déterminer quelles sont les cartes acceptables pour un tournoi.

3.4 Cartes de remplacement (proxy)

Une carte de remplacement est utilisée pendant la compétition pour représenter une autre carte qui a été accidentellement endommagée ou excessivement usagée lors du tournoi en cours (y compris les cartes endommagées ou mal imprimées dans un produit limité) à la discrétion du Head-Judge. Une carte de remplacement ne peut pas être fournie pour une carte endommagée intentionnellement ou par négligence.

Les joueurs ne peuvent pas créer de carte de remplacement. Quand un arbitre crée une carte de remplacement, elle remplace la carte initiale dans le deck du joueur. La carte initiale est gardée à portée de main pendant le match et, si elle est reconnaissable, remplace la carte de remplacement dans les zones publiques.

Le terme « carte de remplacement » désigne aussi les contrefaçons ou toute carte qui n'est pas une vraie carte de jeu. Les contrefaçons de cartes et d'autre matériel de jeu sont prohibées dans tous les tournois homologués DCI. Les faussaires seront poursuivis dans toute la mesure de la loi.

3.5 Interprétation des cartes

Le texte officiel d'une carte est le texte Oracle™ correspondant au nom anglais de la carte. Les joueurs ont le droit d'avoir accès au texte officiel d'une carte seulement s'ils peuvent identifier précisément cette carte, bien que celle-ci ne doive pas nécessairement être identifiée par son nom. La requête sera honorée si c'est logistiquement possible.

Les joueurs ne peuvent pas utiliser des erreurs ou des omissions dans l'Oracle pour abuser des règles. Le Head-Judge est l'autorité finale pour l'interprétation des cartes, et il ou elle peut annuler l'Oracle si une erreur est découverte.

Certaines cartes se réfèrent à « une (ou plusieurs) carte(s) que vous possédez en dehors de la partie ». Pendant un tournoi, « une carte que vous possédez en dehors de la partie » est une carte dans le sideboard de ce joueur.

3.6 Nouvelles extensions

Les extensions prévues pour 2010 deviennent légales pour les tournois homologués aux dates suivantes :

- *Magic 2011*™ 16 juillet 2010
- *Scars of Mirrodin*™ 1^{er} octobre 2010

Pour certains tournois en limité, tels que les avant premières officielles (y compris les événements publics associés), les nouvelles extensions sont légales avant la date officielle de légalité du format.

Ces dates peuvent être sujettes au changement. Tout changement sera annoncé sur <http://www.thedci.com/>.

3.7 Marqueurs de jeu

De petits objets (par exemple des perles de verre) peuvent être utilisés comme marqueurs et placés sur le dessus du cimetière ou de la bibliothèque d'un joueur comme rappel d'un effet de jeu. Ces marqueurs ne peuvent pas masquer le nombre de cartes restant dans cette zone ou obscurcir complètement la carte du dessus.

Les joueurs utilisant des marqueurs pour représenter des composants de jeu (par exemple des permanents) doivent avoir un moyen de représenter clairement n'importe quel statut dans le jeu, comme par exemple le fait que le permanent soit engagé. Les pochettes et les dos de cartes qui sont similaires aux pochettes ou aux dos de carte d'un des joueurs ne peuvent pas être utilisés comme marqueurs. Un membre du staff peut interdire l'utilisation de marqueurs qui portent à confusion ou qui sont inappropriés ou offensants.

3.8 Mélange des cartes

Les joueurs doivent mélanger leur deck aléatoirement à l'aide d'une forme de mélange poker (un mélange où une partie du deck est insérée dans une autre partie du deck, de sorte que des cartes consécutives proviennent alternativement d'une des deux parties) au début de chaque partie et à chaque fois qu'une instruction le demande. Le mélange est défini comme amenant le deck à un point où aucun joueur ne peut avoir d'information concernant la position d'aucune carte ou l'ordre d'aucune série de cartes dans le deck. Le mélange en tas non combiné avec une autre forme de mélange n'est pas considéré comme suffisamment aléatoire.

Une fois que le deck est mélangé, il doit être présenté à un adversaire. Par cette action, les joueurs annoncent que leur deck est légal et mélangé aléatoirement. L'adversaire peut ensuite le mélanger. Les cartes et les pochettes ne doivent pas être susceptibles d'être endommagées durant ce processus. Si l'adversaire pense que le joueur n'a fait d'effort suffisant pour mélanger son deck, l'adversaire doit en informer un arbitre. Les joueurs peuvent demander à ce qu'un arbitre mélange leurs cartes plutôt que l'adversaire, cette requête étant honorée uniquement à la discrétion de l'arbitre.

Si un joueur a pu voir le recto d'une quelconque carte pendant le mélange, le deck est considéré comme non aléatoire et doit être mélangé à nouveau.

Dans les tournois en REL Competitive et Professional, les joueurs doivent toujours mélanger le deck de leur adversaire. Le Head-Judge peut également le demander sur les tournois en REL Regular.

3.9 Pochettes

Les joueurs peuvent utiliser des pochettes ou toute autre protection pour les cartes. Si un joueur choisit d'utiliser des pochettes, elles doivent toutes être identiques et toutes les cartes dans le deck doivent être placées de la même façon dans la pochette. Si les pochettes ont des hologrammes ou tout autre marquage similaire, les cartes doivent être insérées dans les pochettes de façon à ce que ces marques n'apparaissent que sur le recto des cartes.

Pendant un match, un joueur peut demander qu'un arbitre inspecte les pochettes d'un adversaire. L'arbitre peut interdire l'utilisation de pochettes s'il ou si elle pense qu'elles sont usagées, marquées, ou sont dans une condition ou d'une conception qui interfère avec le mélange ou le jeu. À des fins d'efficacité, l'arbitre peut choisir de remettre le changement des pochettes à la fin du match.

Les tournois en REL Competitive et Professional imposent des restrictions supplémentaires sur les pochettes. Les dos hautement réfléchissants ne sont pas autorisés ; les pochettes avec un dessin sur leur dos ne sont acceptables que s'il n'y a qu'une seule couleur sur les bords des pochettes ; les pochettes avec des hologrammes sur tout ou partie de leur recto ou de leur verso ne sont pas autorisées.

Le Head-Judge est l'autorité finale pour décider quelles pochettes sont autorisées.

3.10 Cartes marquées

Les joueurs doivent s'assurer que leurs cartes et/ou leurs pochettes ne sont pas marquées tout au long du tournoi. Une carte ou une pochette est considérée comme marquée si elle porte quelque chose qui rend possible son identification sans en voir son recto. Ceci inclut les éraflures, les décolorations et les pliures.

Si les cartes d'un joueur sont pochettées, les cartes doivent être examinées dans les pochettes pour déterminer si elles sont marquées. Les joueurs doivent faire attention en pochettant leur deck et devraient mélanger leur deck avant de le mettre sous pochette afin de réduire la possibilité que les cartes deviennent marquées avec lien logique. Les joueurs doivent aussi garder à l'esprit que les cartes ou les pochettes peuvent devenir usagées et potentiellement marquées à cause du jeu durant le tournoi.

Le Head-Judge a l'autorité pour déterminer si une carte dans le deck d'un joueur est marquée. Les arbitres peuvent demander à un joueur de retirer les pochettes ou de remplacer certaines pochettes immédiatement, ou avant la prochaine ronde.

Si un joueur doit remplacer une carte de son deck et est incapable de trouver une carte de rechange, il peut remplacer la carte par un terrain de base de son choix. Une fois ceci fait, il ne peut pas revenir à la configuration originale, même s'il trouve une carte de rechange acceptable. Cela s'applique aussi si la ou les cartes sont perdues.

3.11 Informations cachées

Tout au long d'un match, d'un draft, et des procédures de préparation à la partie, les joueurs doivent garder leurs cartes au-dessus de la surface de jeu et faire des efforts raisonnables pour empêcher que des informations cachées soient révélées. Néanmoins, les joueurs peuvent choisir de révéler leur main ou toute information cachée qu'ils ont à leur disposition, à moins que ce ne soit spécifiquement prohibé par les règles. Les joueurs ne doivent pas activement tenter de gagner des informations qui leur sont cachées.

3.12 Cartes engagées/inversées

Si une carte doit être engagée ou inversée, elle doit être tournée d'approximativement 90 degrés (engagée) ou 180 degrés (inversée), selon ce qui est nécessaire

3.13 Ordre du cimetière

Dans les formats incluant uniquement des cartes de l'extension l'Épopée d'Urza et postérieures, les joueurs peuvent changer l'ordre de leur cimetière à n'importe quel moment. Quand il regarde dans le cimetière d'un adversaire, un joueur ne peut pas en changer l'ordre.

3.14 Sideboard

Un sideboard consiste en un ensemble de cartes qui sont des ressources pour le joueur hors du contenu de son deck principal. Il peut utiliser ces cartes dans son deck principal dans toutes les parties après la première de chaque match.

Avant le début de chaque partie d'un match après la première, chaque joueur peut modifier la composition de son deck en changeant des cartes de son deck avec des cartes de son sideboard.

Avant le début de chaque partie, chaque joueur doit présenter son sideboard (s'il en a un) face cachée et, si cela lui est demandé, permettre à ses adversaires de compter le nombre de cartes présentes dans son sideboard. Les joueurs ne sont pas dans l'obligation de révéler le nombre de cartes qu'ils ont ainsi sidées.

Chaque joueur peut consulter son sideboard pendant une partie, à condition que celui-ci reste clairement différenciable des autres cartes. Le sideboard doit être clairement identifié et séparé des autres cartes de la zone de jeu.

Le deck et le sideboard d'un joueur doivent revenir à leur état d'origine avant la première partie de chaque match.

Les restrictions sur la composition et l'utilisation d'un sideboard peuvent être trouvées dans les règles de construction du deck pour chaque format.

Si une pénalité fait qu'un joueur perd la première partie d'un match avant même que cette partie ne commence, aucun joueur ne peut utiliser de cartes provenant de son sideboard dans la deuxième partie.

4. Communication

4.1 Communication entre les joueurs

La communication entre les joueurs est essentielle à la réussite d'une partie qui comprend des objets virtuels et des informations cachées. Bien que le bluff puisse être un aspect du jeu, il faut clarifier ce qu'il est ou non acceptable pour les joueurs de dire ou de représenter. Les arbitres et les joueurs hautement compétitifs doivent comprendre la limite existante entre le bluff et la fraude, afin de pouvoir répondre aux attentes à la fois des joueurs sportifs et des joueurs compétitifs pendant une partie.

La philosophie de la DCI est qu'un joueur qui a une meilleure compréhension des règles du jeu, une meilleure conscience des interactions en cours dans la partie, et une meilleure planification tactique doit avoir un avantage. Les joueurs ne sont aucunement dans l'obligation d'aider leur adversaire à jouer. Indépendamment de tout le reste, on attend des joueurs qu'ils traitent leur adversaire avec respect et politesse. Le contraire peut conduire à des pénalités pour conduite antisportive.

Il existe trois catégories d'information : libre, dérivée, et privée.

Une information libre est une information à laquelle tous les joueurs ont accès sans transformation ou omission de la part de leur adversaire. Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas donner une information libre à un adversaire qui l'a demandée, il ou elle devrait appeler un arbitre et lui expliquer la situation. Les informations libres sont :

- Les détails des actions actuelles et passées de la partie qui affectent encore l'état du jeu.
- Le nom de tout objet dans une zone publique.
- L'état physique (engagé, inversé) et la zone actuelle de tout objet.
- Les points de vie des joueurs et le score du match en cours.

Une information dérivée est une information à laquelle tous les joueurs ont accès, mais l'adversaire n'est pas obligé d'aider à la déterminer et cette information peut nécessiter des compétences ou des calculs pour la déterminer. Les informations dérivées sont :

- Le nombre d'objets d'un type donné présents dans une zone du jeu.
- Toutes les caractéristiques des objets dans les zones publiques qui ne sont pas définies comme information libres.
- Les règles du jeu, la politique des tournois, l'Oracle et toute autre information officielle applicable au tournoi en cours. On considère que les cartes ont leur texte Oracle imprimées sur elles.

Une information privée est une information à laquelle les joueurs n'ont accès que s'ils sont capables de la déterminer à partir de l'état visuel du jeu ou grâce à leur propre enregistrement des actions précédentes du jeu.

- Toute information qui n'est ni libre, ni dérivée est automatiquement une information privée.

Les règles suivantes gouvernent la communication entre les joueurs :

- Les joueurs doivent répondre à toute question qui leur est posée par un arbitre complètement et honnêtement, quelle que soit l'information demandée. Les joueurs peuvent demander à répondre à l'écart de la table.
- Les joueurs ne peuvent pas représenter des informations libres ou dérivées de façon incorrecte.
- Les joueurs doivent répondre complètement et honnêtement à toute question se référant à des informations libres.
- En REL Regular, toutes les informations dérivées sont considérées comme libres.

Les arbitres sont encouragés à aider les joueurs à déterminer les informations libres, mais doivent éviter d'aider

les joueurs à déterminer les informations dérivées à propos de l'état du jeu.

4.2 Raccourcis de tournoi

Un raccourci de tournoi est une action faite par un joueur pour passer une partie des détails techniques d'une séquence de jeu sans les annoncer explicitement. Les raccourcis de tournoi sont essentiels pour le bon déroulement d'une partie, puisqu'ils permettent aux joueurs de jouer de façon claire sans être empêtrés dans la minutie des règles. La plupart des raccourcis de tournoi incluent le fait de sauter un ou plusieurs passages de priorités avec l'accord mutuel des joueurs ; si un joueur désire utiliser un nouveau raccourci de tournoi entraînant au moins un passage de priorité, il ou elle doit être clair, lors de sa demande, quant à l'état du jeu à la fin de ce raccourci.

Un joueur peut interrompre un raccourci de tournoi en expliquant comment il ou elle dévie de celui-ci, ou à quel point pendant celui-ci il désire faire une action. Si les joueurs sont confus par l'utilisation d'un raccourci de tournoi, un retour au début du raccourci doit être effectué et aucune pénalité ne doit être infligée (bien qu'il faille leur rappeler de jouer plus clairement). Un joueur n'est pas autorisé à utiliser un raccourci de tournoi non déclaré précédemment ni à modifier un raccourci en cours d'utilisation sans annoncer la modification dans le but de créer une ambiguïté dans la partie.

Un joueur ne peut pas demander la priorité et ne faire aucune action avec celle-ci. S'il ou si elle décide qu'il ne désire rien faire, la demande est annulée et la priorité est repassée au joueur qui l'avait auparavant.

Certains raccourcis de tournoi conventionnels utilisés dans Magic sont détaillés ci-dessous. Si un joueur désire dévier de ceux-ci, il ou elle doit être explicite à ce propos. Notez que certains de ceux-ci sont des exceptions à la politique ci-dessus en ce qu'ils causent des passages de priorité non explicites.

- L'assertion « Go » (et les équivalents comme « A ton tour » et « A toi ») offre de passer la priorité jusqu'à ce qu'un adversaire ait la priorité pendant l'étape de fin. Si un adversaire fait une action, on assume qu'il le fait à ce moment-là, à moins qu'il ne précise autrement.
- Une assertion telle que « Phase de combat » ou « Déclaration des attaquants? » offre de passer la priorité jusqu'à ce qu'un adversaire ait la priorité pendant l'étape de début de combat. Si un adversaire fait une action, on assume qu'il le fait à ce moment-là, à moins qu'il ne précise autrement.
- À chaque fois qu'un joueur ajoute un objet à la pile, on assume qu'il passe la priorité à moins qu'il ou elle n'annonce explicitement qu'il compte la garder. S'il ou si elle ajoute un groupe d'objets à la pile sans explicitement retenir la priorité et qu'un joueur désire faire une action à un point au milieu de ce groupe, les actions doivent être rembobinées jusqu'à ce point.
- « Pas d'attaque » ou toute déclaration similaire par le joueur actif pendant le combat offre de passer la priorité jusqu'à ce qu'un adversaire ait la priorité pendant l'étape de fin de combat.
- Si un joueur lance un sort ou active une capacité avec X dans son coût de mana sans préciser la valeur de X, on assume que le joueur utilise tout le mana disponible dans sa réserve à ce moment.
- Si un joueur lance un sort ou active une capacité et annonce pour celui-ci un choix qui n'est normalement pas fait avant la résolution, le joueur doit rester sur son choix à moins qu'un adversaire ne réponde à ce sort ou à cette capacité. Si un adversaire fait une demande concernant les choix fait pendant la résolution, on assume que ce joueur passe la priorité et autorise le sort à se résoudre.
- On assume qu'un joueur a payé tout coût de 0 à moins qu'il ne déclare le contraire.
- On assume qu'un joueur a assigné toutes les blessures de combat possibles, de la part des créatures attaquantes avec le piétinement, au joueur défenseur ou au planeswalker attaqué à moins qu'il n'ait déclaré autre chose.
- Un joueur lançant un sort ou activant une capacité qui cible un objet sur la pile est considéré comme ciblant la cible légale la plus proche du haut de la pile, à moins que ce joueur ne précise autrement.

- On assume qu'un joueur attaque un autre joueur et non tout planeswalker que ce joueur contrôle à moins que le joueur attaquant ne précise autrement.
- On assume qu'un joueur qui choisit un planeswalker comme cible d'un sort ou d'une capacité qui devrait infliger des blessures cible le contrôleur de ce planeswalker, et redirige les blessures à la résolution de ce sort ou de cette capacité. Le joueur est tenu à ce choix, à moins qu'un adversaire n'ait une réponse.
- Dans le format Troll à deux têtes, le joueur auquel les blessures de combat sont assignées est indéterminé par défaut. Si c'est important, c'est à l'équipe qui sait que cela pourrait être important de demander des clarifications ou de proposer un raccourci alternatif.

4.3 Jeu dans le mauvais ordre

À cause de la complexité de représenter précisément une partie de Magic, il est acceptable pour un joueur de faire un bloc d'actions qui, bien que techniquement dans un ordre incorrect, arrivent à un état de jeu légal et clairement compréhensible une fois complété.

Toutes les actions faites doivent être légales si elles étaient exécutées dans bon ordre, et tout adversaire peut demander au joueur de faire les actions dans le bon ordre afin de pouvoir répondre au moment approprié (auquel cas le joueur ne sera pas tenu de faire une quelconque action en suspens).

Une séquence de jeu dans le mauvais ordre ne doit pas permettre à un joueur de recevoir prématurément des informations susceptibles de modifier des décisions devant être prises par la suite dans cette séquence.

Les joueurs ne peuvent pas essayer d'utiliser les réactions d'un adversaire à une portion d'une séquence de jeu dans le mauvais ordre afin de voir s'ils devraient modifier leurs actions ou en faire d'autres. Les joueurs ne doivent pas non plus utiliser le jeu dans le mauvais ordre afin de tenter de faire rétroactivement une action qu'ils ont raté au moment approprié. En général, toute pause substantielle est une indication que toutes les actions ont été faites, que la séquence de jeu est achevée et que la partie a progressé au point indiqué à la fin de la séquence de jeu.

Exemples

1. Un joueur se défausse d'une carte pour payer le coût d'entretien d'une Masticore avant de dégager ses terrains.
2. Un joueur résout un Hersage et met la carte dans son cimetière avant de chercher les terrains dans sa bibliothèque.
3. Pendant la résolution de Rectification de l'équilibre, un joueur défausse avant de sacrifier les terrains et les créatures.
4. Un joueur dont deux créatures sont mises dans le cimetière suite aux actions basées sur un état résout la capacité déclenchée de sortie du champ de bataille de l'une avant de mettre l'autre au cimetière.
5. Un joueur déclare un bloqueur, anime un Village arboricole, puis tente de bloquer avec ce Village arboricole.

4.4 Communication en Troll à deux têtes/en équipe

Les membres d'une même équipe peuvent à tout moment communiquer entre eux verbalement. Ceci est valable pendant le jeu, pendant un draft, et pendant la construction du deck pour les événements en limité. Néanmoins, les membres d'une équipe qui ont l'opportunité d'acquérir une information cachée (par exemple en discutant avec des spectateurs après leur propre match alors que leur équipier joue toujours) n'ont plus le droit de communiquer avec leurs équipiers pour la durée du match.

L'interdiction de prendre des notes écrites pendant les drafts s'applique aussi pour les drafts par équipe.

5. Violations des règles de tournoi

5.1 Triche

La triche ne sera pas tolérée. Le Head-Judge vérifie toutes les allégations de triche, et s'il ou si elle pense qu'un joueur a triché, il ou elle inflige la pénalité appropriée en se basant sur l'Infraction Procedure Guide. Toutes les disqualifications sont sujettes à vérification par la DCI et d'autres pénalités peuvent être infligées par la suite.

5.2 Collusion et Corruption

Il n'est pas possible de prendre la décision de dropper, de concéder, ou de faire un draw intentionnel en échange ou sous l'influence d'une proposition de compensation ou de récompense. Faire une telle proposition est interdit. A moins que le joueur qui reçoit une telle proposition n'appelle un arbitre immédiatement, les deux joueurs seront pénalisés de la même manière.

Les joueurs ont l'autorisation de partager les lots qu'ils n'ont pas encore reçu pendant le tournoi en cours comme ils le désirent et peuvent le décider avant ou pendant leur match, du moment qu'un tel partage ne se fait pas en échange d'un résultat de match ou de partie, ou du drop d'un joueur du tournoi. Il y a une exception : les joueurs dans la dernière ronde annoncée de la partie en élimination directe d'un tournoi peuvent décider de diviser les lots du tournoi comme ils le désirent. Dans ce cas, un des joueurs à chaque table doit être d'accord pour dropper du tournoi. Les joueurs reçoivent ensuite les lots en accord avec leur classement actuel. Les classements DCI ne seront pas affectés car aucun match n'aura été joué. Un tel accord ne peut jamais inclure une concession ou un match nul intentionnel.

Le résultat d'un match ou d'une partie ne peut être déterminé aléatoirement ou arbitrairement par quelque moyen que ce soit à part la progression normale de la partie en cours. Les exemples incluent (mais ne se limitent pas à) lancer un dé, lancer une pièce, un bras de fer, ou une partie de n'importe quel autre jeu.

Les joueurs ne peuvent pas arriver à un accord en conjonction avec d'autres matchs. Les joueurs peuvent utiliser des informations concernant les scores de matchs ou de parties d'autres tables. Néanmoins, les joueurs ne sont pas autorisés à quitter leur place pendant leur match et le temps passé à obtenir ces informations doit ne doit pas être excessif.

Les joueurs dans les rondes en élimination directe d'un tournoi offrant uniquement de l'argent ou des produits non ouverts comme lots peuvent, avec la permission de l'organisateur du tournoi, décider de partager les lots équitablement. Les joueurs peuvent finir le tournoi à ce stade, ou continuer à jouer avec uniquement les points de classement comme enjeu. Tous les joueurs encore dans le tournoi doivent être d'accord avec cet arrangement.

Exemple : Avant que les demi-finales d'un tournoi dans lequel le premier gagne 12 boosters, le deuxième en gagne 8 et le troisième et quatrième gagnent 4 boosters chacun ne démarrent, les joueurs peuvent demander la permission à l'organisateur du tournoi de finir le tournoi, chaque joueur recevant 7 boosters.

Exemple : Pendant la finale d'un tournoi qualificatif Pro Tour à 1 slot qui offre un voyage et une invitation au gagnant, les deux finalistes peuvent décider de partager les lots du tournoi, mais cet accord ne peut pas altérer le résultat du match. Un des joueurs doit dropper du tournoi, laissant le voyage et l'invitation au joueur qui n'a pas droppé du tournoi. Ce joueur est ensuite libre de partager le reste des lots comme décidé. Le voyage et l'invitation sont un seul et unique objet et ne peuvent pas être partagés.

5.3 Paris

Les participants au tournoi, les membres du staff et les spectateurs ne peuvent en aucun cas parier ou miser sur une portion (incluant le résultat) d'un tournoi, d'un match, ou d'une partie.

5.4 Conduite antisportive

La conduite antisportive ne sera tolérée à aucun moment. Les participants au tournoi doivent se comporter de manière polie et respectueuse. La conduite antisportive inclut, mais ne se limite pas à :

- Utiliser un langage vulgaire.
- Agir de manière menaçante.
- Se disputer avec, agir de façon agressive envers, ou harceler des membres du staff, des joueurs, ou des spectateurs.
- L'incapacité à suivre les instructions d'un officiel du tournoi.

Tous les incidents de conduite antisportive sont sujets à enquête par la DCI.

5.5 Slow Play

Les joueurs doivent jouer leurs tours de façon suffisamment rapide indépendamment de la complexité de la situation de jeu et doivent suivre les limites de temps spécifiées pour le tournoi. Les joueurs doivent maintenir un rythme suffisant pour permettre au match d'être fini dans le temps annoncé. L'abus de la limite de temps est inacceptable. Les joueurs peuvent demander à un arbitre de regarder leur partie pour vérifier s'il y a Slow Play ; une telle requête doit être acceptée si possible.

6. Règles de tournoi en Construit

6.1 Limitations sur la construction de decks

Un deck doit être, en Construit, composé d'au moins soixante cartes. Il n'y a pas de taille de deck maximale. Si un joueur choisit d'avoir recours à un sideboard, celui-ci doit être composé de quinze cartes exactement.

À l'exception des cartes avec le sur-type « de base » et de celles dont le texte précise le contraire, le deck et le sideboard d'un joueur, une fois réunis, ne peuvent contenir plus de quatre exemplaires d'une même carte (en se basant uniquement sur le nom anglais des cartes).

Une carte ne peut être utilisée, dans un format donné, que si elle fait partie d'une extension autorisée pour ce format, ou que si elle a le même nom (en anglais) qu'une carte d'une extension autorisée pour ce format.

Les cartes qui sont bannies d'un format donné ne peuvent être présentes dans des decks prévus pour ce format. Les cartes qui sont limitées dans un format donné ne peuvent être présentes qu'en un seul exemplaire dans le deck d'un joueur, sideboard compris.

6.2 Utilisation du sideboard

Tout échange de cartes entre le deck et le sideboard doit être effectué sur la base d'une carte contre une carte, afin de s'assurer que le sideboard contienne toujours exactement quinze cartes. Il n'y a aucune limitation quant au nombre de cartes qu'un joueur peut échanger de cette manière.

6.3 Decks construits au format Standard

Les éditions suivantes sont autorisées dans les tournois Standard :

- *Les Eclats d'Alara*® (jusqu'au 1^{er} octobre 2010)
- *Conflux*® (jusqu'au 1^{er} octobre 2010)
- *La Renaissance d'Alara*™ (jusqu'au 1^{er} octobre 2010)
- *Magic 2010*™ (jusqu'au 1^{er} octobre 2010)
- *Zendikar*™
- *Worldwake*
- *L'Ascension des Eldrazi*™
- *Magic 2011* (à partir du 16 juillet 2010)
- *Scars of Mirrodin* (à partir du 1^{er} octobre 2010)

Il n'y a, pour le moment, aucune carte bannie des tournois Standard.

6.4 Decks construits au format Étendu

Les éditions suivantes sont autorisées dans les tournois Étendu :

- *Spirale Temporelle*® (jusqu'au 1^{er} octobre 2010)
- *Chaos Planaire*® (jusqu'au 1^{er} octobre 2010)
- *Vision de l'Avenir*® (jusqu'au 1^{er} octobre 2010)
- *Dixième Édition* (jusqu'au 1^{er} octobre 2010)
- *Lorwyn*®
- *Lèveciel*®
- *Sombrelande*®
- *Coucheciel*®
- *Les Eclats d'Alara*
- *Conflux*
- *La Renaissance d'Alara*
- ***Magic 2010***
- *Zendikar*
- *Worldwake*
- *L'Ascension des Eldrazi*
- ***Magic 2011*** (à partir du 16 juillet 2010)
- *Scars of Mirrodin* (à partir du 1^{er} octobre 2010)

Les cartes suivantes sont bannies des tournois Étendu :

- *Hypergenesis (Hypergénèse)*
- *Sword of the Meek (Épée des humbles)*

6.5 Decks construits au format Vintage

Un deck au format Vintage peut contenir des cartes provenant de toutes les extensions de **Magic**, de toutes les éditions de base, de toutes les éditions spéciales et de tous les suppléments. Il peut également contenir toute impression promotionnelle de carte, éditée par Wizards of the Coast.

Les cartes suivantes sont interdites dans les tournois Vintage :

- Amulet of Quoz (*Amulette saugrenue*)
- Bronze Tablet (*Tablette de bronze*)
- Chaos Orb
- Contract from Below (*Contrat avec les enfers*)
- Darkpact (*Pacte ténébreux*)
- Demonic Attorney (*Avocat diabolique*)
- Falling Star
- Jeweled Bird
- Rebirth (*Renouveau*)
- Shahrazad
- Tempest Efreit (*Efrit de la tourmente*)
- Timmerian Fiends (*Fielleux timériens*)

Les cartes suivantes sont limitées dans les tournois Vintage :

- Ancestral Recall
- Balance (*Balance*)
- Black Lotus
- Brainstorm (*Remue-méninges*)
- Burning Wish (*Souhait brûlant*)
- Channel (*Transfert*)
- Demonic Consultation (*Consultation démoniaque*)
- Demonic Tutor (*Précepteur diabolique*)
- Fact or Fiction (*Fait ou fiction*)
- Fastbond (*Enchaînements*)
- Flash (*Flash*)
- Frantic Search (*Recherche effrénée*)
- Gifts Ungiven (*Dons non-donnés*)
- Gush (*Flot soudain*)

- Imperial Seal
- Library of Alexandria
- Lion's Eye Diamond (*Diamant de l'œil du lion*)
- Lotus Petal (*Pétale de lotus*)
- Mana Crypt (*Crypte de mana*)
- Mana Vault (*Arche de mana*)
- Memory Jar (*Jarre-mémoire*)
- Merchant Scroll (*Parchemin du marchand*)
- Mind's Desire (*À mon seul désir*)
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- Mystical Tutor (*Préceptrice mystique*)
- Necropotence (*Nécropuissance*)
- Ponder (*Contemplation*)
- Regrowth (*Réapparition*)
- Sol Ring (*Anneau solaire*)
- Strip Mine (*Mine des morts-terrains*)
- Thirst for Knowledge (*Soif de connaissance*)
- Time Vault
- Time Walk
- Timetwister
- Tinker (*Bricolage*)
- Tolarian Academy (*Académie tolariane*)
- Trinisphere (*Trinisphere*)
- Vampiric Tutor (*Précepteur vampirique*)
- Wheel of Fortune (*Roue de la fortune*)
- Windfall (*Aubaine*)
- Yawgmoth's Bargain (*Marché selon Yaugzebul*)

- Yawgmoth's Will (*Volonté de Yaugzebul*)

6.6 Decks construits au format Legacy

Les decks au format Legacy peuvent contenir des cartes provenant de toutes les extensions de **Magic**, de toutes les éditions de base, de toutes les éditions spéciales et de tous les suppléments. Ils peuvent également contenir toute impression promotionnelle de carte, éditée par Wizards of the Coast.

Les cartes suivantes sont interdites dans les tournois au format Legacy :

- Amulet of Quoz (*Amulette saugrenue*)
- Ancestral Recall
- Balance (*Balance*)
- Bazaar of Baghdad
- Black Lotus
- Black Vise (*Étau de supplice*)
- Bronze Tablet (*Tablette de bronze*)
- Channel (*Transfert*)
- Chaos Orb
- Contract from Below (*Contrat avec les enfers*)
- Darkpact (*Pacte ténébreux*)
- Demonic Attorney (*Avocat diabolique*)
- Demonic Consultation (*Consultation démoniaque*)
- Demonic Tutor (*Précepteur diabolique*)
- Earthcraft (*Habilité chtonienne*)
- Falling Star
- Fastbond (*Enchaînements*)
- Flash (*Flash*)
- Frantic Search (*Recherche effrénée*)
- Goblin Recruiter (*Recruteur goblin*)
- Grim Monolith (*Monolithe sinistre*) [non bannie à partir du 1^{er} juillet 2010]
- Gush (*Flot soudain*)
- Hermit Druid (*Druide ermite*)
- Illusionary Mask [non bannie à partir du 1^{er} juillet 2010]
- Imperial Seal
- Jeweled Bird
- Land Tax (*Contribution foncière*)

- Library of Alexandria
- Mana Crypt (*Crypte de mana*)
- Mana Drain
- Mana Vault (*Arche de mana*)
- Memory Jar (*Jarre-mémoire*)
- Mind Twist (*Convulsion cérébrale*)
- Mind's Desire (*À mon seul désir*)
- Mishra's Workshop
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- Mystical Tutor (*Préceptrice mystique*)
- Necropotence (*Nécropuissance*)
- Oath of Druids (*Serment des druides*)
- Rebirth (*Renouveau*)
- Shahrazad
- Skullclamp (*Pincecrâne*)
- Sol Ring (*Anneau solaire*)
- Strip Mine (*Mine des morts-terrains*)
- Tempest Efreit (*Éfrit de la tourmente*)
- Time Spiral (*Spirale temporelle*)
- Time Vault
- Time Walk
- Timetwister
- Timmerian Fiends (*Fielleux timériens*)
- Tinker (*Bricolage*)
- Tolarian Academy (*Académie tolariane*)
- Vampiric Tutor (*Précepteur vampirique*)
- Wheel of Fortune (*Roue de la fortune*)

- Windfall (*Aubaine*)
- Worldgorger Dragon (*Dragon avaleur de mondes*)
- Yawgmoth's Bargain (*Marché selon Yaugzebul*)
- Yawgmoth's Will (*Volonté de Yaugzebul*)

6.7 Decks construits au format Bloc

Le format Bloc construit permet de jouer des cartes provenant d'un nombre limité d'extensions.

Les formats Bloc construits suivants sont homologués par la DCI :

- Bloc *Scars of Mirrodin* (*Scars of Mirrodin* [à partir du 1^{er} octobre 2010])
- Bloc *Zendikar* (*Zendikar, Worldwake, L'Ascension des Eldrazi*)
- Bloc *Eclats d'Alara* (*Eclats d'Alara, Conflux, La Renaissance d'Alara*)
- Bloc *Lorwyn-Sombrelande* (*Lorwyn, Lèveciel, Sombrelande, Coucheciel*)
- Bloc *Spirale Temporelle* (*Spirale Temporelle, Chaos Planaire, Vision de l'Avenir*)
- Bloc *Ravnica* (*Ravnica : la Cité des Guildes, Le Pacte des Guildes, Discorde*)
- Bloc *Kamigawa* (*Champions de Kamigawa, Traîtres de Kamigawa, Libérateurs de Kamigawa*)
- Bloc *Mirrodin* (*Mirrodin, Sombracier, Cinquième Aube*)
- Bloc *Carnage* (*Carnage, Légions, Fléau*)
- Bloc *Odyssée* (*Odyssée, Tourment, Jugement*)
- Bloc *Invasion* (*Invasion, Planeshift, Apocalypse*)
- Bloc *Mercadia* (*Masques de Mercadia, Némésis™, Prophétie*)
- Bloc *Urza* (*L'Épopée d'Urza, L'Héritage d'Urza, La Destinée d'Urza*)
- Bloc *Tempête* (*Tempête, Forteresse, Exode*)
- Bloc *Mirage* (*Mirage, Visions, Aquilon*)
- Bloc *Ère Glaciaire™* (*Ère Glaciaire, Alliances™, Souffle Glaciaire*)

Les cartes suivantes sont bannies des tournois au format Bloc :

- *Æther Vial (Fiole d'Æther)* (bloc *Mirrodin*)
- *Ancient Den (Ancienne tanière)* (bloc *Mirrodin*)
- *Arcbound Ravager (Dévastateur entravarc)* (bloc *Mirrodin*)
- *Darksteel Citadel (Citadelle de Sombracier)* (bloc *Mirrodin*)
- *Disciple of the Vault (Disciple du Caveau)* (bloc *Mirrodin*)
- *Great Furnace (Grand fourneau)* (bloc *Mirrodin*)
- *Seat of the Synod (Siège du Synode)* (bloc *Mirrodin*)
- *Tree of Tales (Arbre des récits)* (bloc *Mirrodin*)
- *Vault of Whispers (Caveau des chuchotements)* (bloc *Mirrodin*)
- *Skullclamp (Pincecrâne)* (bloc *Mirrodin*)
- *Lin Sivvi, Defiant Hero (Line Sivvi, héroïne provocante)* (bloc *Mercadia*)
- *Rishadan Port (Port rishadan)* (bloc *Mercadia*)
- *Gaea's Cradle (Berceau de Gaia)* (bloc *Urza*)
- *Memory Jar (Jarre-mémoire)* (bloc *Urza*)
- *Serra's Sanctum (Sanctuaire de Serra)* (bloc *Urza*)
- *Time Spiral (Spirale temporelle)* (bloc *Urza*)
- *Tolarian Academy (Académie tolariane)* (bloc *Urza*)
- *Voltaic Key (Clé voltaïque)* (bloc *Urza*)
- *Windfall (Aubaine)* (bloc *Urza*)
- *Cursed Scroll (Parchemin maudit)* (bloc *Tempête*)
- *Squandered Resources (Ressources gaspillées)* (bloc *Mirage*)
- *Amulet of Quoz (Amulette saugrenue)* (bloc *Ère Glaciaire*)
- *Thawing Glaciers (Glaciers en dégel)* (bloc *Ère Glaciaire*)
- *Zuran Orb (Orbe zuranienne)* (bloc *Ère Glaciaire*)

7. Règles de tournoi en Limité

7.1 Limitations sur la construction de decks

Un deck doit être, en Limité, composé d'au moins quarante cartes. Il n'y a pas de taille de deck maximale.

Un deck peut contenir plus de quatre exemplaires d'une même carte dans les tournois en Limité.

7.2 Utilisation du sideboard

En Limité, toutes les cartes qui ont été ouvertes ou draftées par un joueur et qui n'entrent pas dans le deck d'un joueur forment le sideboard de ce joueur.

Chaque joueur peut également, à ce moment-là, réclamer des terrains de base supplémentaires pour son sideboard. Il n'y a aucune limitation quant au nombre de cartes qu'un joueur peut échanger de cette manière, tant que le deck contient toujours au moins quarante cartes. Ces cartes n'ont pas besoin d'être échangées sur une base de un contre un.

Chaque joueur qui participe à un événement en Limité ne nécessitant pas que les decks soient listés peut modifier la composition de son deck entre les matchs en échangeant des cartes entre son deck et son sideboard, sans que son deck n'ait besoin de revenir à son état d'origine avant le prochain match. Le Head-Judge, ou l'Organisateur du tournoi, doit informer les joueurs que cette option est utilisée avant le début de la construction du deck. Cette option n'est pas disponible pour les événements au REL Compétitif ou Professionnel.

7.3 Cartes utilisables dans un tournoi en Limité

Toutes les cartes doivent provenir directement du staff du tournoi. Le produit doit être neuf et jamais ouvert. Les boosters peuvent avoir été ouverts dans le but d'être tamponnés pour certains événements se déroulant dans le cadre d'un Pro Tour, d'un Grand Prix, ou d'un championnat national. Chaque joueur (ou équipe) doit recevoir exactement la même quantité et le même type de produit que tous les autres joueurs participant au tournoi. Par exemple, si un joueur reçoit trois boosters *Zendikar* pour un Draft, tous les autres joueurs doivent également recevoir trois boosters *Zendikar*.

Les terrains de base mis à part, les seules cartes pouvant être utilisées dans le deck d'un joueur sont les cartes provenant des éditions des boosters ouverts (et uniquement les cartes ouvertes dans le tas de ce joueur.) Par exemple, dans un tournoi en paquet scellé *Magic 2010*, toute carte se trouvant dans un booster qui n'est ni une carte jouable *Magic 2010* reçue par ce joueur, ni un terrain de base, ne peut être utilisée dans le deck de ce joueur pour ce tournoi.

La DCI recommande que chaque joueur reçoive 6 boosters lors d'un événement en paquet scellé individuel et 3 boosters lors d'un événement en Draft individuel ou en Rochester individuel. Référez-vous à l'appendice E pour connaître le produit recommandé pour différents blocs.

Si l'organisateur du tournoi permet aux joueurs de ramener leur propre produit, celui-ci doit être rassemblé avec le reste du produit prévu pour ce tournoi, puis réparti aléatoirement entre les joueurs. Les joueurs ne sont considérés comme les propriétaires de leurs cartes que lorsque le tournoi se termine ou lorsqu'ils abandonnent en suivant la procédure.

Les joueurs doivent utiliser uniquement les cartes qu'ils ont reçues ou draftées, ainsi que les terrains de base fournis par l'organisateur. Les joueurs peuvent demander à un arbitre l'autorisation de remplacer une carte par un exemplaire qui lui est parfaitement identique.

Si l'organisateur ne fournit pas les terrains de base pour un tournoi en Limité, il doit l'annoncer avant les inscriptions. L'organisateur peut demander aux joueurs de rendre les cartes de terrains de base quand ils quittent le tournoi. Si l'organisateur n'a pas assez de terrains de base, les joueurs peuvent utiliser les leurs pendant le tournoi, tant qu'ils sont en bonne condition et qu'ils ne sont pas marqués.

Les joueurs peuvent ajouter à leur deck, pendant sa construction, autant de terrains de base qu'ils le souhaitent. Ils ne peuvent ajouter ainsi de terrains neigeux (par exemple, des Forêts enneigées), même dans les formats où

7.4 Anomalies dans le produit

Ni Wizards of the Coast, ni l'organisateur du tournoi ne garantissent une distribution particulière de raretés ou de fréquences de cartes dans un booster ou dans un paquet de tournoi. Si un joueur reçoit un booster ou un paquet présentant une distribution de raretés ou de fréquences non conventionnelle, il doit immédiatement appeler un arbitre. La décision de conserver ou de remplacer le produit anormal revient au Head-Judge et à l'Organisateur.

7.5 Echange de paquets scellés

Dans les tournois en paquet scellé, le Head-Judge peut demander aux joueurs d'effectuer un échange de paquets avant de commencer la construction. Chaque joueur reçoit un produit jamais ouvert et liste son contenu (sauf les terrains de base non premium) sur une liste de deck. Les terrains de base premium doivent être listés et conservés avec les autres cartes ouvertes. Toute carte se trouvant dans un booster mais ne faisant pas partie de l'édition du booster ouvert est conservée par le joueur qui liste les cartes (par exemple, un joueur qui liste le contenu d'un booster conserve le jeton pendant un échange de paquet scellé, s'il y en a un.) Les joueurs quittant le tournoi avant de remplir cette tâche recevront un Match Loss pour la première ronde. Les membres du staff récupèrent ensuite les paquets listés, et les redistribuent aléatoirement. Il est possible qu'à la suite de cette redistribution aléatoire, des joueurs reçoivent le paquet qu'ils ont listé. Le Head-Judge devrait demander aux joueurs de classer les cartes qu'ils listent d'après plusieurs critères (par exemple, par couleur, puis dans l'ordre alphabétique) afin d'aider le joueur qui recevra le paquet.

7.6 Pods de Draft

Dans les tournois en Draft ou en Rochester, les joueurs s'asseyent en cercles (appelés pods) de tailles à peu près égales, en suivant les instructions du Head-Judge. Ensuite, les membres du staff distribuent, à chaque joueur, un même ensemble de boosters.

Les joueurs ne peuvent s'affronter qu'à l'intérieur d'un même pod. Dans les événements de REL convivial, l'organisateur peut choisir d'ignorer cette contrainte. Cela doit être annoncé avant le début du tournoi.

Les joueurs ne peuvent communiquer d'aucune manière avec d'autres personnes que les membres du staff, ni révéler des informations cachées à d'autres personnes que les membres du staff. Cette règle s'applique à partir du moment où la composition des pods de draft est postée jusqu'au moment où les joueurs rendent leur liste de deck.

7.7 Procédures de Draft

Tous les joueurs doivent ouvrir et drafter le même type de booster en même temps. Chaque joueur ouvre son premier booster et compte combien de cartes il a ouvert, faces cachées, tout en retirant les jetons, les cartes de règles ainsi que toute autre carte ne faisant pas partie du jeu. Les joueurs qui reçoivent un nombre anormal de cartes doivent en informer immédiatement un arbitre. Après cela, les joueurs retirent et conservent les cartes de terrains de base non premium ainsi que toutes les cartes ne faisant pas partie de l'édition du booster ouvert. Les cartes de terrain de base premium restent à l'intérieur du booster et sont draftées avec les autres cartes. Chaque joueur choisit une carte dans le booster qu'il a entre les mains, puis passe les cartes restantes, faces cachées, au joueur à sa gauche, jusqu'à ce que toutes les cartes soient ainsi draftées.

Une fois qu'un joueur a ôté une carte du paquet et l'a posée sur son tas de cartes draftées (qui doit consister en un unique tas de cartes, faces cachées), cette carte est considérée comme étant draftée et ne peut être remise dans le paquet. Aucun joueur ne peut révéler la carte qu'il a choisie, le contenu du paquet qu'il a entre les mains, ou les cartes qu'il a draftées aux autres participants du Draft. Les joueurs doivent faire suffisamment d'efforts afin de garder ces informations à l'abri des regards de leurs adversaires. Les joueurs n'ont pas l'autorisation de révéler des informations d'aucune sorte aux autres participants du Draft, concernant leurs propres choix, ou ce qu'ils souhaiteraient que d'autres choisissent.

Les joueurs et les équipes ne peuvent examiner les cartes qu'ils ont draftées entre leurs choix, ou pendant leur choix, aux RELs compétitif ou professionnel. Au REL convivial, les joueurs peuvent examiner les cartes qu'ils ont draftées entre leurs choix, ou pendant leur choix, tant qu'ils n'ont aucune autre carte en main au même moment. Le Head-Judge peut choisir de ne pas autoriser cela, à condition qu'il l'annonce avant que la première

carte ne soit draftée. Entre chaque booster, chaque joueur dispose d'une période de temps pendant laquelle il peut examiner les cartes qu'il a draftées.

Une fois le premier paquet drafté et la période de temps de consultation terminée, chaque joueur ouvre son deuxième booster et drafte de la même manière, sauf que le sens du draft est maintenant inversé : les joueurs passent désormais les boosters à leur voisin de droite. Ce processus se répète, en inversant le sens du draft à chaque booster, jusqu'à ce que toutes les cartes de tous les boosters aient été draftées.

Si un joueur ne peut pas ou ne souhaite pas continuer à drafter, il est retiré du Draft et doit construire son deck à partir des cartes qu'il a draftées jusque-là. Pour le reste du booster en cours, un membre du staff drafte aléatoirement des cartes à la place du joueur qui a été ainsi retiré du Draft.

8. Règles de tournoi par équipes

8.1 Nom de l'équipe

Wizards of the Coast se réserve le droit de refuser tout nom d'équipe qu'elle considère comme offensant et/ou obscène. Tout membre du staff peut refuser l'enregistrement de noms d'équipe qu'il considère comme offensant et/ou obscène.

8.2 Composition de l'équipe et identification

Une équipe est composée de deux ou trois membres, en fonction du format. Une équipe est identifiée par les numéros DCI de chacun de ses membres. Chaque équipe doit fournir à l'Organisateur du tournoi toutes les informations nécessaires au moment des inscriptions. Un même joueur, membre de la DCI, peut faire partie de plusieurs équipes. Si un joueur quitte l'événement ou s'il est disqualifié de l'événement, son équipe entière est retirée de l'événement.

Chaque équipe doit indiquer le placement de chacun de ses joueurs pendant les inscriptions. Par exemple, lors d'un événement où s'opposent des équipes de trois joueurs, chaque équipe doit désigner qui est le joueur A, qui est le joueur B, et qui est le joueur C. Les joueurs gardent ces appellations tout au long du tournoi.

Quand deux équipes s'affrontent pendant un tournoi, les joueurs A de chacune des équipes s'affrontent, les joueurs B de chacune des équipes s'affrontent, et ainsi de suite.

8.3 Classement de l'équipe

Un unique classement, pour chaque taille d'équipe, regroupe les résultats des tournois en Construit par équipes (Vintage, Legacy, Étendu, bloc et Standard). Les tournois en Construit par équipes peuvent également voir les membres d'une même équipe jouer des decks aux formats différents (par exemple, Standard, Étendu et Legacy). Si, dans un tournoi, les joueurs d'une même équipe ne jouent pas tous dans le même format, ils doivent tous jouer dans un format différent.

Un unique classement, pour chaque taille d'équipe, regroupe tous les résultats des tournois en Limité par équipes (paquet scellé et Rochester).

8.4 Règles de communication à l'intérieur de l'équipe

Les membres d'une même équipe peuvent communiquer entre eux à tout moment, tant qu'ils restent dans la zone de jeu. S'ils quittent la zone de jeu, ils ne peuvent y retourner avant la fin du match en cours.

8.5 Règle de construction unifiée de deck

Les tournois par équipes en Construit utilisent la règle de construction unifiée de deck : à l'exception des cartes avec le sur-type « de base » et de celles dont le texte précise le contraire, les decks de chaque membre de l'équipe, une fois réunis, ne peuvent contenir plus de quatre exemplaires d'une même carte (en se basant sur le nom anglais des cartes). Par exemple, si un joueur, dans un événement par équipes en Construit, a 4 Naturalisation dans son deck, aucun autre joueur de son équipe ne peut avoir de Naturalisation dans son deck. Si une carte est limitée dans un format, aucune équipe ne peut avoir plus d'un exemplaire de cette carte. Aucun joueur ne peut avoir de cartes bannies d'un certain format.

La règle de construction unifiée de deck ne s'applique que si tous les membres d'une même équipe jouent dans le même format.

8.6 Tournois en Rochester par équipes

Des équipes composées de trois joueurs chacune sont nécessaires pour les événements en Rochester par équipes. Chaque table de draft est composée de deux équipes. Les membres de chaque équipe s'asseyent à la table, dans le sens des aiguilles d'une montre, dans l'ordre A-B-C. (Par exemple, dans un événement par équipes de trois joueurs, les joueurs s'asseyent à la table, dans le sens des aiguilles d'une montre, dans l'ordre 1A, 1B, 1C, 2A, 2B, 2C.)

Une équipe, choisie au hasard décide de choisir en premier ou de laisser l'autre équipe choisir en premier. Le 38

joueur « B » de l'équipe qui choisit en premier étale le premier booster.

Au début du draft, le premier joueur ouvre son premier booster et en étale le contenu sur la table, face visible et orienté vers lui, en suivant les instructions des membres du staff. Après avoir examiné les cartes, chaque joueur choisit une seule carte par tour. Une fois qu'un joueur a choisi une carte et l'a mise avec les autres cartes qu'il a draftées, il ne peut pas choisir une autre carte. Si un joueur ne parvient pas à choisir une carte dans la période de temps impartie, un membre du staff choisit, pour ce joueur, la carte restant dans le booster qui a passé le plus de temps sur la table.

Le joueur qui drafte en premier les cartes provenant d'un booster est appelé joueur actif. Le premier joueur actif est le joueur qui a ouvert le premier booster du Draft, en suivant les instructions d'un membre du staff. Chaque joueur, dans chaque pod de draft, joue le rôle du joueur actif une fois par groupe de boosters. Le joueur considéré comme étant le joueur actif change en suivant une forme en U, dans le sens des aiguilles d'une montre pour les premier et troisième boosters, et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour le deuxième booster. Le dernier joueur à ouvrir un booster d'un groupe est le premier joueur à ouvrir un booster du groupe suivant.

L'ordre du draft en lui-même bouge aussi en suivant une forme de U, dans le sens des aiguilles d'une montre pour les premier et troisième boosters, et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour le deuxième booster, en commençant par le joueur actif, en continuant le tour de table jusqu'à ce que le dernier joueur d'un groupe drafte une carte. Le dernier joueur d'un groupe choisit deux cartes, l'une après l'autre, puis le draft continue en sens inverse, pour revenir jusqu'au joueur qui a commencé à drafte. S'il reste des cartes, le joueur qui a commencé à drafte choisit deux cartes, l'une après l'autre, et le draft reprend, de nouveau en sens inverse.

Exemple : L'équipe 1 et l'équipe 2 sont assises à une table. Les joueurs sont dénommés 1A-1B-1C-2A-2B-2C, dans le sens des aiguilles d'une montre. L'équipe 2 gagne le pile ou face, et les membres de l'équipe 2 décident de laisser l'équipe 1 drafte en premier. Le joueur actif, pour le premier booster, est le joueur 1B. Le premier booster du joueur 1B est ouvert et étalé devant le joueur 1B. Vingt secondes sont consacrées à l'observation des cartes, puis le Draft s'effectue dans l'ordre suivant :

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

Pendant que les cartes sont draftées, les joueurs doivent laisser visible la dernière carte à avoir été draftée depuis le booster en cours. A tout autre moment, les joueurs peuvent laisser une des cartes qu'ils ont draftées, face visible, sur leur tas de cartes draftées, ou laisser toutes les cartes faces cachées. Les joueurs ne peuvent observer les cartes qu'ils ont draftées pendant que le Draft est en cours, ou lorsqu'un membre du staff l'interdit explicitement.

8.7 Tournois en paquet scellé par équipes

Toutes les règles régissant les événements individuels en Limité (Section 7) s'appliquent aux événements en paquet scellé par équipes, avec les exceptions ci-dessous.

Chaque équipe doit recevoir le même produit Par exemple, si une équipe reçoit douze boosters *Zendikar*, chaque équipe doit recevoir douze boosters *Zendikar*.

La DCI recommande que chaque équipe reçoive huit boosters lors des événements en équipes de deux joueurs, et douze boosters lors des événements en équipes de trois joueurs. Référez-vous à l'appendice E pour connaître le produit recommandé pour différents blocs.

Chaque carte doit être intégrée au deck ou au sideboard d'un joueur pendant la construction du deck, et ne peut être transférée à un autre joueur lors de ce tournoi. (Les joueurs d'une même équipe ne partagent pas les cartes de leur deck, ni de leur sideboard.) Les joueurs d'une même équipe peuvent échanger leurs cartes entre les différentes rondes, lors des tournois au REL convivial qui n'utilisent pas les listes de deck, mais uniquement entre les matchs.

9. Règles de tournoi en Troll à deux têtes

9.1 Structure du match

En Troll à deux têtes, les matchs se jouent en une partie gagnante.

Les parties nulles (sans vainqueur) ne sont pas prises en compte. Tant que le temps imparti n'est pas écoulé, le match se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe gagne une partie.

9.2 Règles de communication

Les membres d'une même équipe peuvent communiquer entre eux à tout moment.

9.3 Règle du « je commence ou je pioche »

Une équipe choisie au hasard décide de jouer en premier ou en second. Ce choix doit être fait avant qu'au moins un des deux membres de cette équipe ne regarde sa main. Si au moins un des deux membres de cette équipe regarde sa main avant que ce choix ne soit fait, cette équipe joue en premier. L'équipe qui joue en premier passe l'étape de pioche de son premier tour.

9.4 Procédure de préparation de la partie

1. Les joueurs de chaque équipe décident qui sera le joueur principal et qui sera le joueur secondaire de l'équipe. Les joueurs devraient s'asseoir de telle manière que le joueur principal se trouve à droite de son coéquipier. Les joueurs peuvent choisir un nouveau joueur principal et un nouveau joueur secondaire avant chaque match.
2. Chaque joueur mélange son deck.
3. Chaque joueur présente son deck à ses adversaires pour que celui-ci soit mélangé à nouveau puis coupé.
4. Chaque joueur pioche sept cartes.
5. Chaque joueur, dans l'ordre du tour, décide si oui ou non il souhaite effectuer un mulligan. (Pour les règles concernant les mulligans en Troll à deux têtes, référez-vous à la section 806.6a des Magic Comprehensive Rules).

Une fois que tous les joueurs ont terminé leurs mulligans, la partie commence.

9.5 Decks en Construit en Troll à deux têtes

La règle de construction unifiée de deck s'applique aux tournois en Construit en Troll à deux têtes (cf. section 8.5).

En plus des cartes bannies de leurs formats respectifs, la carte suivante est bannie de TOUS les tournois en Construit en Troll à deux têtes (Vintage, Legacy, Étendu, et bloc) :

- Erayo, Soratami Ascendant (Erayo, ascendante soratami)

Le recours à un sideboard n'est pas autorisé dans les tournois en Construit en Troll à deux têtes.

9.6 Règles de tournoi en Limité en Troll à deux têtes

Toutes les règles régissant les tournois en Limité (Section 7) s'appliquent, avec les exceptions ci-dessous.

La DCI recommande que chaque équipe reçoive huit boosters. Référez-vous à l'appendice E pour connaître le produit recommandé pour différents blocs.

Les cartes qui ne sont pas incluses dans un des decks de départ de l'équipe constituent le sideboard partagé par les deux joueurs, qui ont chacun accès à ces cartes.

9.7 Tournois en Draft en Troll à deux têtes

Les équipes (et non les joueurs) forment aléatoirement des pods de draft de tailles à peu près égales. Les coéquipiers s'asseyent l'un à côté de l'autre. Ensuite, un membre du staff distribue six boosters à chaque équipe présente dans le pod.

Après avoir ouvert le premier booster et compté le nombre de cartes à l'intérieur de celui-ci, chaque équipe choisit deux cartes de son booster, puis passe les cartes restantes, faces cachées, à l'équipe se trouvant à sa gauche. Les cartes ainsi choisies peuvent former un ou deux tas. Elles ne sont pas assignées à un joueur en particulier. Elles font partie du paquet à partir duquel chacun des deux membres de l'équipe devra construire son deck. Les boosters ouverts font le tour du pod de draft (chaque équipe prenant deux cartes de chaque booster avant de le passer à l'équipe suivante) jusqu'à ce que toutes les cartes soient draftées.

Pour le deuxième booster, le sens du draft est inversé, comme en individuel. Ainsi les joueurs passent-ils alternativement vers la : gauche–droite–gauche–droite–gauche–droite.

10. Règles d'homologation

10.1 Nombre minimum de participants

Le nombre minimum de participants pour qu'un tournoi puisse être homologué par la DCI est de :

- Huit (8) joueurs minimum pour les tournois en individuel.
- Quatre (4) équipes minimum pour les tournois par équipes et en Troll à deux têtes.

Si le nombre minimum de participants n'est pas atteint, le tournoi n'est plus homologué DCI et ne sera pas inclus dans les classements DCI. Si le nombre minimum de participants n'est pas atteint, l'organisateur du tournoi doit rapporter le tournoi à la DCI avec le statut « Did Not Occur » (n'a pas eu lieu).

10.2 Nombre de rondes

La DCI demande un nombre minimum de rondes pour qu'un tournoi puisse être homologué et inclus dans les classements officiels des joueurs. Le nombre minimum de rondes requis est de :

- Trois (3) rondes minimum pour les tournois en individuel.
- Deux (2) rondes minimum pour les tournois par équipes et en Troll à deux têtes.

Si le nombre minimum de rondes n'est pas atteint, le tournoi n'est plus homologué DCI et ne sera pas inclus dans les classements DCI. Si le nombre minimum de rondes n'est pas atteint, l'organisateur du tournoi doit rapporter le tournoi à la DCI avec le statut « Did Not Occur » (n'a pas eu lieu).

Le nombre de rondes doit être annoncé au début de la première ronde ou avant ; une fois qu'il a été annoncé il ne peut pas être changé. À la place, l'organisateur peut annoncer un nombre variable de rondes, avec un critère spécifique pour terminer le tournoi. Par exemple, il peut annoncer un tournoi de 20 joueurs comme comptant 5 rondes à moins qu'il ne reste qu'un joueur avec 4 victoires à l'issue de la quatrième ronde.

Le nombre recommandé de rondes pour les tournois en rondes suisses est indiqué dans l'appendice F.

10.3 Tournois sur invitation

Les tournois sur invitation ont des critères de qualification supplémentaires pour pouvoir participer. La liste d'invitation pour les tournois Premier Events est définie dans la DCI Premier Event Invitation Policy. Un organisateur de tournoi peut organiser et homologuer un tournoi sur invitation qui n'est pas un Premier Event, à condition qu'il y ait un nombre suffisant de tournois de qualification avant le tournoi sur invitation pour que chacun puisse avoir sa chance de se qualifier.

10.4 Algorithme d'appariement

À moins qu'il ne soit annoncé autrement, un tournoi suit par défaut l'algorithme d'appariement dit des rondes suisses. Les tournois peuvent ensuite, de manière optionnelle, avoir des rondes d'élimination directe avec les 2, 4, 8, 16 ou 32 meilleurs joueurs à l'issue des rondes suisses. L'algorithme d'appariement des rondes suisses est modifié dans les tournois en draft, comme précisé dans la section 7.6.

Appendice A – Changements par rapport aux versions précédentes

Wizards of the Coast se réserve le droit de modifier ces règles, tout comme le droit d'apporter des interprétations, des modifications, des clarifications et tout autre changement officiel à ces règles sans notification préalable.

Ce document est mis à jour trimestriellement, avec une nouvelle version chaque 20 mars, 20 juin, 20 septembre et 20 décembre.

Les dernières versions sont disponibles à l'adresse <http://www.thedci.com/docs> pour la version anglaise et <http://www.dcirules.org/index.php?view=category&id=38> pour la version française.

Seuls les changements concernant cette version et la version précédente de ce document seront listés dans cet appendice.

20 juin 2010

- Section 3.6** : Mise à jour des nouvelles éditions
- Section 6.3** : Mise à jour du format Standard
- Section 6.4** : Mise à jour du format Étendu
- Section 6.6** : Mise à jour du format Legacy
- Section 6.7** : Mise à jour du format Bloc Construit
- Appendice E** : ajout de *Magic 2011*

20 mars 2010

- Section 1.4** : Les règles d'éligibilité à la participation ont été mises à jour pour plus de clarté
- Section 1.11** : Les devoirs des spectateurs ont été clarifiés
- Section 2.3** : Une étape a été ajoutée à la procédure de début de manche pour plus de clarté
- Section 2.10** : Une condition à propos des drops et de la Bribery a été ajoutée
- Section 3.3** : Le fait que les jetons ne sont pas des cartes autorisées a été clarifié
- Section 3.6** : Mise à jour des éditions à venir
- Section 5.2** : Le partage des lots a été clarifié
- Section 6.3** : Mise à jour du format Standard
- Section 6.4** : Mise à jour du format Étendu
- Section 6.5** : La légalité des cartes de Vintage a été clarifiée
- Section 6.6** : La légalité des cartes de Legacy a été clarifiée
- Appendice E** : Ajout de *L'Ascension des Eldrazi*

Appendice B : Limites de temps

La limite de temps minimale **requis**e pour chaque match est de 40 minutes.

Les limites de temps suivantes sont **recommandées** pour chaque ronde d'un tournoi :

- Tournois en Construit et en limité : 50 minutes
- Quarts de finale et demi-finales en élimination directe : 90 minutes
- Finale en élimination directe : pas de limite de temps

Les limites de temps supplémentaires suivantes sont **recommandées** pour les tournois en Limité :

- Paquet scellé : 20 minutes pour lister le deck et 30 minutes pour construire le deck
- Draft : 30 minutes pour lister et construire le deck
- Paquet scellé en équipes : 20 minutes pour lister le deck et 60 minutes pour construire le deck
- Draft en équipes : 40 minutes pour lister et construire le deck
- Draft en Troll à deux têtes : 40 minutes pour lister et construire le deck

Le Head-Judge du tournoi est l'autorité finale en ce qui concerne les limites de temps pour ce tournoi.

Cependant, tout changement par rapport à ces recommandations doit être annoncé avant et pendant la période d'inscriptions au tournoi.

Différentes limites de temps peuvent être en vigueur pour les **Magic** Premier Tournaments. Vous pouvez retrouver ces limites de temps dans la page d'informations de ce tournoi ou de ce type de tournois.

Dans les rondes minutées, les joueurs doivent attendre que la montre soit officiellement mise en route avant de commencer leur match.

Timing en Draft

En draft individuel, les joueurs ont, par défaut, ces différentes limites de temps afin d'effectuer leur choix :

Cartes restant dans le booster	Temps alloué
15 cartes	40 secondes
14 cartes	40 secondes
13 cartes	35 secondes
12 cartes	30 secondes
11 cartes	25 secondes
10 cartes	25 secondes
9 cartes	20 secondes
8 cartes	20 secondes
7 cartes	15 secondes
6 cartes	10 secondes
5 cartes	10 secondes
4 cartes	5 secondes
3 cartes	5 secondes
2 cartes	5 secondes
1 carte	N/A

Les joueurs auront également 30 secondes pour revoir leurs choix entre chaque booster. 15 secondes seront ajoutées à cette période de temps après chaque booster.

Timing en Rochester

Les joueurs ont 20 secondes pour observer les cartes entre le moment où les cartes sont étalées sur la table et le moment où le premier choix doit être fait. Les joueurs ont ensuite 5 secondes pour effectuer chaque choix.

Timing en Draft en Troll à deux têtes

En draft multi-joueurs, les joueurs ont, par défaut, ces différentes limites de temps afin d'effectuer leur choix :

Cartes restant dans le booster		
Booster de 15 cartes	Booster de 14 cartes	Temps imparti
15	14	50 secondes
13	12	45 secondes
11	10	40 secondes
9	8	30 secondes
7	6	20 secondes
5	4	10 secondes
3	-	5 secondes
1	2	N/A

Les joueurs auront également 60 secondes pour revoir leurs choix entre chaque booster.

Appendice C : Système de points et de classement DCI

Système de points ELO

Le système de points ELO d'un joueur compare l'historique des matchs de ce joueur avec l'historique des matchs de ses adversaires pour établir la probabilité que ce joueur gagne le match à venir. Ce facteur « probabilité » permet de déterminer combien de points ELO un joueur va gagner ou perdre, en se basant sur le résultat de chaque match. Quand un joueur bat un adversaire qui a plus de points que lui, ce joueur gagne plus de points que s'il avait battu un joueur qui a moins de points que lui (puisque les joueurs sont censés battre leurs adversaires qui ont moins de points qu'eux). Tous les nouveaux joueurs commencent avec une base de 1600 points. La DCI utilise l'équation suivante afin d'établir la probabilité de victoire d'un joueur pour chaque match :

Équation de calcul en individuel :

$$\text{probabilité de victoire} = \frac{1}{10^{\frac{\text{classement de l'adversaire} - \text{classement du joueur}}{400}} + 1}$$

Cette probabilité est ensuite utilisée pour recalculer le nombre de points ELO de chacun des joueurs après le match. Dans l'équation précédente, les joueurs reçoivent 1 point en cas de victoire, 0 en cas de défaite, et 0,5 en cas de match nul. Le nombre de points de chaque joueur est déterminé comme suit :

Nouveau score = ancien score + (Valeur K * (points de victoire – probabilité de victoire du joueur))

La Valeur K est le nombre de points maximum qu'un joueur peut gagner ou perdre suite à un unique match.

Équation de calcul en équipes :

$$\text{probabilité de victoire} = \frac{1}{10^{\frac{\text{moyenne des classements des adversaires} - \text{classement du joueur}}{400}} + 1}$$

Cette probabilité est ensuite utilisée pour recalculer le nombre de points ELO de chacun des joueurs après le match. Dans l'équation précédente, les joueurs reçoivent 1 point en cas de victoire, 0 en cas de défaite, et 0,5 en cas de match nul. Le nombre de points de chaque joueur est déterminé comme suit :

Nouveau score = ancien score + (Valeur K * (points de victoire – probabilité de victoire du joueur))

La Valeur K par défaut d'un tournoi **Magic** est 16. Des tournois particuliers peuvent avoir des Valeur K plus élevées ou moins élevées. La Valeur K utilisée pour un tournoi peut être retrouvée sur la page d'informations de ce tournoi ou de ce type de tournois.

Chaque joueur reçoit ses premiers points DCI lors du premier match auquel il participe. Les points suivant sont affectés chronologiquement à partir de ce premier match.

La DCI classe ses joueurs se trouvant dans une même zone géographique (continent, pays, état, ville, etc.) en se basant sur leurs points ELO afin de déterminer les meilleurs joueurs de chaque zone.

Appendice D : Explication des départages

Points de match

Un joueur gagne 3 points de match pour chaque match remporté, 0 point pour chaque match perdu et 1 point de match pour chaque match se terminant par une égalité. Un joueur recevant un bye est considéré comme ayant gagné le match.

- L'historique d'un joueur est de 6–2–0 (victoires–défaites–nuls). Il a 18 points de match ($6*3, 2*0, 0*1$).
- L'historique d'un joueur est de 4–2–2. Il a 14 points de match ($4*3, 2*0, 2*1$).

Points de manche

Les points de manche sont similaires aux points de match dans le sens qu'un joueur gagne 3 points de manche pour chaque partie remportée, 1 point pour chaque partie se terminant par une égalité et 0 point pour chaque partie perdue. Les parties commencées mais non terminées sont considérées comme nulles. Les parties non commencées rapportent 0 point.

- Un joueur remporte un match 2–0–0. Il gagne donc 6 points de manche et son adversaire reçoit 0 point de manche pour ce match.
- Un joueur remporte un match 2–1–0. Il gagne donc 6 points de manche et son adversaire reçoit 3 points de manche pour ce match.
- Un joueur remporte un match 2–0–1. Il gagne donc 7 points de manche et son adversaire reçoit 1 point de manche pour ce match.

Pourcentage de matchs gagnés par un joueur :

Le pourcentage de matchs gagnés par un joueur est le quotient du nombre de points de match accumulés par ce joueur par le nombre de points de matchs qu'il est possible d'obtenir (en général, 3 fois le nombre de rondes jouées). Si ce nombre est inférieur à 0,33, utilisez 0,33 à la place. Le pourcentage de matchs gagnés par un joueur minimum de 0,33 limite l'impact des performances faibles lors du calcul et de la comparaison des pourcentage de matchs gagnés par les adversaires.

Exemples :

Ces trois joueurs ont joué dans un tournoi en 8 rondes, mais seul le premier joueur a effectivement joué toutes les rondes.

Historique dans le tournoi	Points de match	Rondes jouées	Pourcentage de matchs gagnés
5-2-1	16	8	$16/(8*3) = 0.667$
1-3-0, puis drop	3	4	$3/(4*3) = 0.25$, donc on utilise 0.33.
3-2-0, dont un bye en première ronde, puis drop	9	5	$9/(5*3) = 0.60$

Pourcentage de manches gagnées par un joueur :

Tout comme le pourcentage de matchs gagnés par un joueur, le pourcentage de manches gagnées par un joueur est le quotient du nombre de points de manches accumulés par ce joueur par le nombre de points de manches qu'il est possible d'obtenir (en général, 3 fois le nombre de parties jouées). De même, utilisez 0,33 si le pourcentage de manches gagnées devait être inférieur à cette valeur.

Ces deux joueurs ont joué dans un tournoi en quatre rondes :

Score par Match	Points de manche	Manches jouées	Pourcentage de manches gagnées
<ul style="list-style-type: none"> • Ronde 1 : 2 victoires (6 points de manche) • Ronde 2 : 2 victoires, 1 défaite (6 points de manche) • Ronde 3 : 1 victoire, 2 défaites (3 points de manche) • Ronde 4 : 2 victoires (6 points de manche) 	21	10	$21/(3*10) = 0.70$
<ul style="list-style-type: none"> • Ronde 1 : 1 victoire, 2 défaites (3 points de manche) • Ronde 2 : 1 victoire, 2 défaites (3 points de manche) • Ronde 3 : 2 défaites (0 point de manche) • Ronde 4 : 1 victoire, 2 défaites (3 points de manche) 	9	11	$9/(3*11) = 0.27$, donc on utilise 0.33.

Pourcentage de matchs gagnés par les adversaires

Le pourcentage de matchs gagnés par les adversaires d'un joueur est la moyenne des pourcentages de matchs gagnés par chacun des adversaires de ce joueur (en ignorant les rondes pour lesquelles ce joueur a reçu un bye). Utilisez la définition du pourcentage de matchs gagnés par un joueur donnée ci-dessus afin de calculer le pourcentage de matchs gagnés par chacun des adversaires du joueur.

Exemples :

- L'historique d'un joueur dans un tournoi en huit rondes est 6-2-0. Les historiques de ses adversaires sont : 4-4-0, 7-1-0, 1-3-1, 3-3-1, 6-2-0, 5-2-1, 4-3-1, et 6-1-1, donc son pourcentage de matchs gagnés par les adversaires :

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

Ce qui donne, en écriture décimale :

$$\frac{0.50 + 0.88 + 0.33 \text{ (car } 0.27 \text{ est trop petit)} + 0.48 + 0.75 + 0.67 + 0.54 + 0.79}{8}$$

Ce qui donne, en ajoutant tous les pourcentages de matchs gagnés individuels au numérateur :

$$\frac{4.94}{8}$$

Le pourcentage de matchs gagnés par les adversaires de ce joueur est de 0,62.

- L'historique d'un autre joueur sur le même tournoi est 6-2-0. Les historiques de ses adversaires sont : bye, 7-1-0, 1-3-1, 3-3-1, 6-2-0, 5-2-1, 4-3-1, et 6-1-1, donc son pourcentage de matchs gagnés par les adversaires est :

$$\frac{0.88 + 0.33 \text{ (car } 0.27 \text{ est trop petit)} + 0.48 + 0.75 + 0.67 + 0.54 + 0.79}{7}$$

Ce qui donne, en ajoutant tous les pourcentages de matchs gagnés individuels au numérateur :

$$\frac{4.44}{7}$$

Le pourcentage de matchs gagnés par les adversaires de ce joueur est de 0,63.

Pourcentage de manches gagnées par les adversaires

Tout comme le pourcentage de matchs gagnés par les adversaires, le pourcentage de manches gagnées par les adversaires d'un joueur est simplement la moyenne des pourcentages de manches gagnées par chacun des adversaires de ce joueur. Et, comme pour le pourcentage de matchs gagnés par les adversaires, chaque adversaire a un pourcentage de manches gagnées minimum de 0,33.

Byes

Quand un joueur reçoit un bye pour une ronde, on considère qu'il a gagné son match 2-0.

Par conséquent, ce joueur reçoit 3 points de match ainsi que 6 points de manche. Les byes d'un joueur ne sont pas pris en compte lors du calcul des pourcentages de matchs et de manches gagnés par ses adversaires.

Appendice E : Produit recommandé pour les tournois en Limité

Le produit recommandé pour les tournois en Limité en *Magic 2011* est le suivant :

- Paquet scellé individuel : 6 boosters *Magic 2011*
- Draft individuel ou Rochester par équipes : 3 boosters *Magic 2011* (par joueur)
- Paquet scellé en équipes de trois joueurs : 12 boosters *Magic 2011* (par équipe)
- Paquet scellé en Troll à deux têtes : 8 boosters *Magic 2011* (par équipe)
- Draft en Troll à deux têtes : 6 boosters *Magic 2011* (par équipe)

Le produit recommandé pour les tournois en Limité en *L'Ascension des Eldrazi* est le suivant :

- Paquet scellé individuel : 6 boosters *L'Ascension des Eldrazi*
- Draft individuel ou Rochester par équipes : 3 boosters *L'Ascension des Eldrazi* (par joueur)
- Paquet scellé en équipes de trois joueurs : 12 boosters *L'Ascension des Eldrazi* (par équipe)
- Paquet scellé en Troll à deux têtes : 8 boosters *L'Ascension des Eldrazi* (par équipe)
- Draft en Troll à deux têtes : 6 boosters *L'Ascension des Eldrazi* (par équipe)

Le produit recommandé pour les tournois en Limité en *Zendikar* est le suivant :

- Paquet scellé individuel : 3 boosters *Zendikar*, 3 boosters *Worldwake*
- Draft individuel ou Rochester par équipes : 2 boosters *Zendikar*, 1 booster *Worldwake* (par joueur)
- Paquet scellé en équipes de trois joueurs : 6 boosters *Zendikar*, 6 boosters *Worldwake* (par équipe)
- Paquet scellé en Troll à deux têtes : 4 boosters *Zendikar*, 4 boosters *Worldwake* (par équipe)
- Draft en Troll à deux têtes : 3 boosters *Zendikar*, 3 boosters *Worldwake* (par équipe)

Le produit recommandé pour les tournois en Limité en *Magic 2010* est le suivant :

- Paquet scellé individuel : 6 boosters *Magic 2010*
- Draft individuel ou Rochester par équipes : 3 boosters *Magic 2010* (par joueur)
- Paquet scellé en équipes de trois joueurs : 12 boosters *Magic 2010* (par équipe)
- Paquet scellé en Troll à deux têtes : 8 boosters *Magic 2010* (par équipe)
- Draft en Troll à deux têtes : 6 boosters *Magic 2010* (par équipe)

Le produit recommandé pour les tournois en Limité en bloc *Eclats d'Alara* est le suivant :

- Paquet scellé individuel : 2 boosters *Les Éclats d'Alara*, 2 boosters *Conflux*, 2 boosters *La Renaissance d'Alara*
- Draft individuel ou Rochester par équipes : 1 booster *Les Éclats d'Alara*, 1 booster *Conflux*, 1 booster *La Renaissance d'Alara* (par joueur)
- Paquet scellé en équipes de trois joueurs : 4 boosters *Les Éclats d'Alara*, 4 boosters *Conflux*, 4 boosters *La Renaissance d'Alara* (par équipe)
- Paquet scellé en Troll à deux têtes : 3 boosters *Les Éclats d'Alara*, 3 boosters *Conflux*, 2 boosters *La Renaissance d'Alara* (par équipe)
- Draft en Troll à deux têtes : 2 boosters *Les Éclats d'Alara*, 2 boosters *Conflux*, 2 boosters *La Renaissance d'Alara* (par équipe)

Appendice F : Nombre de rondes recommandé dans les tournois en rondes suisses

Les nombres de rondes suisses suivants sont souvent requis pour les Premier tournaments. L'organisateur peut choisir d'utiliser ces même nombres de rondes suisses pour les non-Premier tournaments qu'il organise. Cette liste n'est donnée ici qu'à titre indicatif :

Joueurs	Rondes
8	3
9-16	4
17-32	5
33-64	6
65-128	7
129-226	8
227-409	9
410+	10

Dans les tournois en équipes, chaque équipe est considérée comme un joueur unique, en ce qui concerne ce tableau. Les tournois, individuels ou en équipes, qui se terminent par un top 4 devraient comporter une ronde supplémentaire. Les tournois, individuels ou en équipes, qui se terminent par un top 2 devraient comporter deux rondes supplémentaires.