

## Ο ρόλος του judge σε διοργανώσεις Κοινού Επιπέδου (Regular REL)

Τελευταία Ενημέρωση: 26 Σεπτεμβρίου 2014

Οι περισσότεροι παίκτες παίζουν **Magic™** για να διασκεδάσουν και αντιμετωπίζουν τα τουρνουά ως κοινωνικά γεγονότα. Μέσω των διοργανώσεων Κοινού Επιπέδου, προωθείται η φιλόξενη ατμόσφαιρα και ο φιλικός συναγωνισμός. Τούτο ακριβώς το κλίμα θα πρέπει να αντανακλάται στη συμπεριφορά μας, είτε συμμετέχουμε ως παίκτες είτε ως judges είτε και με τις δύο αυτές ιδιότητες. Τόσο οι judges όσο και οι παίκτες ενθαρρύνονται να παρέχουν τη βοήθεια και τις συμβουλές τους σε άλλους συμμετέχοντες, όποτε κάτι τέτοιο επιτρέπεται από τους κανόνες – όπως, για παράδειγμα, κατά τη σύνθεση της τράπουλας (deck construction) ή μεταξύ των γύρων. Οι judges έχουν τον τελευταίο λόγο στην επίλυση κάποιας διαφοράς ή απορίας, για αυτό και οφείλουμε να είμαστε όσο το δυνατόν αμερόληπτοι και διπλωματικοί.

Το **Magic™** είναι περίπλοκο παιχνίδι. Παρότι είναι αδύνατον να αποτρέψουμε τα λάθη των παικτών, μπορούμε να βάλουμε τα δυνατά μας ώστε να διορθώσουμε την κατάσταση με τον δικαιότερο δυνατό τρόπο. Είναι σημαντικό για τους παίκτες να γνωρίζουν ότι όταν χρειαστούν βοήθεια ή κάτι πάει στραβά, το καλύτερο που έχουν να κάνουν είναι να φωνάξουν έναν judge. Θα πρέπει να παρέχουμε λύσεις με γνώμονα την επιμόρφωση των παικτών και την ομαλή συνέχεια του παιχνιδιού, χωρίς να ανησυχούμε υπέρμετρα για τις συνέπειες του λάθους στο παιχνίδι. Θα πρέπει, βέβαια, να παρεμβαίνετε όταν διαπιστώνετε κάτι ευθέως αντικανονικό, αλλά από εκεί και πέρα έχετε τη διακριτική ευχέρεια να προσαρμόσετε τις ενέργειές σας στην κάθε περίπτωση. Για παράδειγμα, το κατά πόσον θα παρέμβετε όταν δείτε κάποιον παίκτη να ξεχνάει ένα trigger, καθορίζεται από το χαρακτήρα που επιθυμείτε να δώσετε στο τουρνουά σας – ίσως η παροχή μιας τέτοιας βοήθειας ενδείκνυται στο πλαίσιο ενός πιο χαλαρού περιβάλλοντος, αλλά όχι και στην περίπτωση που η κοινότητα των παικτών σας είναι πιο ανταγωνιστική.

Όταν καλείστε να απαντήσετε σε κάποια ερώτηση, μη φοβάστε να ανατρέχετε στους κανόνες, αν δεν είστε σίγουρος για την απάντησή σας, και καλύψτε την καθυστέρηση που τυχόν δημιουργήθηκε δίνοντας χρονική παράταση στο συγκεκριμένο ματς. Οι λύσεις που παρέχονται σε άλλα έγγραφα (όπως στον Οδηγό Διαχείρισης Παραβάσεων – Infraction Procedure Guide) είναι σχεδιασμένες για εφαρμογή σε αυστηρότερα περιβάλλοντα επιβολής κανόνων και δεν ισχύουν σε διοργανώσεις Κοινού Επιπέδου. Αν κάποιος παίκτης παραβεί τους κανόνες άθελά του, εφαρμόστε την πιο ενδεδειγμένη από τις παρακάτω λύσεις. Από την άλλη, η εσκεμμένη παράβαση των κανόνων ισοδυναμεί με κλεψιά και αποτελεί Σοβαρό Πρόβλημα (βλέπε παρακάτω). Αν αισθάνεστε ότι η τυπική λύση δεν ενδείκνυται για την ειδική περίπτωση που καλείστε να αντιμετωπίσετε και έχετε κατά νου κάποια καταλληλότερη ενέργεια, αποδεκτή και από τους δύο παίκτες, μπορείτε να την εφαρμόσετε. Πάνω από όλα, προέχει η επιμόρφωση των παικτών: υπενθυμίζετε στους παίκτες να παίζουν πιο προσεκτικά, αλλά αποφύγετε να είστε αυστηροί, καθώς στόχος είναι να διατηρήσετε τα τουρνουά σας χαλαρά και διασκεδαστικά. Όταν ένας παίκτης συνεχίζει να κάνει το ίδιο λάθος, παρά τις επανειλημμένες υπενθυμίσεις σας, μπορεί να λάβει την προειδοποίηση ότι την επόμενη φορά θα τιμωρηθεί με Απώλεια Παρτίδας (Game Loss). Ελπίζουμε ότι κάτι τέτοιο δεν θα αποβεί απαραίτητο, ίσως όμως ο φόβος των πιθανών συνεπειών ωθήσει τον παίκτη να διορθώσει τη συμπεριφορά του.

Αν το τουρνουά σας απαιτεί τη χρήση decklists, περιλαμβάνει έπαθλα σημαντικής αξίας ή, για οποιονδήποτε λόγο, έχει έναν πιο ανταγωνιστικό χαρακτήρα, ίσως θα ήταν καλύτερα να το τρέξετε σε Ανταγωνιστικό Επίπεδο και όχι σε Κοινό Επίπεδο. Κάτι τέτοιο απαιτεί πλήρη εφαρμογή του Οδηγού Διαχείρισης Παραβάσεων - Infraction Procedure Guide αντί του παρόντος εγγράφου, για αυτό και θα πρέπει να σιγουρευτείτε ότι είστε εξοικειωμένοι με αυτό προτού δοκιμάσετε κάποιο υψηλότερο Επίπεδο Εφαρμογής Κανόνων.

### Συνήθη Προβλήματα

**Κάποιος παίκτης ξεχνά μια triggered ability (δηλ. μια ιδιότητα που περιλαμβάνει τις λέξεις «when», «whenever», ή «at», συνήθως στην αρχή του κειμένου της)**

Οι abilities αυτές θεωρούνται ξεχασμένες αν ο παίκτης παρέλειψε να τις επισημάνει, με οποιονδήποτε τρόπο, κατά το χρονικό σημείο που η ability απαιτήσε από αυτόν κάποια επιλογή ή κατά το χρονικό σημείο που θα είχε κάποια ορατή επίδραση στο παιχνίδι αν εφαρμοζόταν. Αν η ability περιλαμβάνει τη λέξη «may», θεωρήστε πως ο παίκτης επέλεξε να μην κάνει χρήση της. Στις υπόλοιπες περιπτώσεις θα πρέπει μόνοι σας να κρίνετε κατά πόσον η τοποθέτηση της triggered ability στη stack στο συγκεκριμένο χρονικό σημείο θα έθετε σε κίνδυνο την ομαλή ροή του παιχνιδιού – μην τη βάλετε στη stack αν στο μεταξύ έχουν παρθεί σημαντικές αποφάσεις βασισμένες στη μη εφαρμογή της! Σε αντίθεση με άλλα λάθη κανόνων (τα οποία θα πρέπει και οι δύο παίκτες να υποδεικνύουν), οι παίκτες σε καμία περίπτωση δεν είναι υποχρεωμένοι να υποδεικνύουν τα

ξεχασμένα trigger των αντιπάλων τους, παρότι έχουν το δικαίωμα να το κάνουν.

### **Κάποιος παίκτης βλέπει μια κάρτα σε κάποια library που δεν θα έπρεπε να είχε δει**

Επαναφέρετε την κάρτα στο άγνωστο τμήμα της library και ανακατέψτε. Αν η θέση κάποιων καρτών στη library είναι δικαιολογημένα γνωστή σε κάποιον παίκτη, βεβαιωθείτε ότι κατά την παρέμβασή σας δεν θα μεταβληθεί η θέση τους.

### **Κάποιος παίκτης τραβάει κατά λάθος περισσότερες κάρτες από όσες του επιτρέπεται**

Αν η ταυτότητα των παραπανίσιων καρτών (ή της κάρτας) είναι γνωστή σε όλους τους παίκτες, επαναφέρετέ τις στη θέση τους. Αλλιώς, ερευνήστε πόσες παραπανίσιες κάρτες τραβήχτηκαν, αφαιρέστε ισάριθμες τυχαίες κάρτες από το hand του παίκτη και τοποθετήστε τις πάνω-πάνω στη library. Προσοχή όμως, μην ανακατέψετε τη library ύστερα από αυτό! Αν οι παραπανίσιες κάρτες τραβήχτηκαν κατά το άνοιγμα του παιχνιδιού, στο αρχικό hand, ανακατέψτε τις παραπανίσιες κάρτες με την υπόλοιπη τράπουλα και επιτρέψτε στον παίκτη να αποφασίσει κανονικά αν θα πάρει mulligan με τις υπόλοιπες κάρτες στο χέρι του.

### **Κάποιος παίκτης κάνει ένα λάθος που δεν αναφέρεται παραπάνω**

Σε αυτές τις περιπτώσεις, που καλύπτουν τα περισσότερα από τα λάθη των παικτών, ακολουθούμε τη λιγότερο παρεμβατική λύση και αφήνουμε συνήθως το παιχνίδι ως έχει, αφού διορθώσουμε οτιδήποτε τυχόν αντικανονικό (π.χ. μια Aura που έχει μπει αντικανονικά σε κάποιο permanent). Αν το λάθος συνίσταται στην παράληψη κάποιου παίκτη να τραβήξει ή να πετάξει κάρτες, ο παίκτης καλείται να εκτελέσει την παραληφθείσα ενέργεια τη στιγμή της παρέμβασής σας. Διαφορετικά, αν το λάθος εντοπίστηκε εγκαίρως και η επιστροφή στο χρονικό σημείο του λάθους είναι σχετικά εύκολη, μπορείτε, αν θέλετε, να αναιρέσετε όλες τις ενέργειες που ακολούθησαν την αντικανονική ενέργεια και να συνεχίσετε το παιχνίδι από εκεί. Κάτι τέτοιο μπορεί να περιλαμβάνει την επαναφορά τυχαίων καρτών από το hand στη library –για να αναστρέψετε τα τραβήγματα καρτών που μεσολάβησαν (ωστόσο, μην ανακατέψετε τη library σε αυτή την περίπτωση)– καθώς και την επαναφορά σε όρθια θέση κάποιων permanents ή την επανάληψη της combat. Ωστόσο, παρόμοιες λύσεις ενδέχεται να αποδιοργανώσουν το παιχνίδι, ιδίως αν κατά το χρόνο μεταξύ λάθους και λύσης έχουν παρθεί σημαντικές αποφάσεις ή έχουν γνωστοποιηθεί κρυφές πληροφορίες, για αυτό μην το παρακάνετε!

### **Η τράπουλα κάποιου παίκτη περιέχει αντικανονικές, ανεπαρκείς αριθμητικά κάρτες, ή τις κάρτες άλλου παίκτη**

Αφαιρέστε όσες κάρτες δεν θα έπρεπε να βρίσκονται στην τράπουλα και επαναφέρετε όσες κάρτες θα έπρεπε να βρίσκονται στην τράπουλα. Έπειτα, αν ο αριθμός των καρτών στην τράπουλα είναι ανεπαρκής, προσθέστε basic lands της επιλογής του παίκτη, για να την φέρετε στο απαιτούμενο μέγεθος. Οι κάρτες που προστίθενται θα πρέπει να ανακατεύονται κατευθείαν μαζί με τις υπόλοιπες κάρτες της library. Αν το λάθος εντοπίστηκε κατά τη διάρκεια κάποιου draw, αφήστε τον παίκτη να ολοκληρώσει το draw του μετά τη διόρθωση και το ανακάτεμα της τράπουλάς του. Ενθαρρύνετε τους παίκτες να μετρούν την τράπουλά τους και να παρουσιάζουν το sideboard τους (με την όψη των καρτών προς τα κάτω) στους αντιπάλους τους πριν την έναρξη κάθε ματς, προς αποφυγή παρόμοιων λαθών.

### **Γενικώς Ανεπιθύμητες Συμπεριφορές**

- ♣ Αδικαιολόγητη χρονική καθυστέρηση κατά τη διαδικασία του sideboarding ή κατά τη λήψη αποφάσεων μέσα στο παιχνίδι.
- ♣ Ανεπαρκές ανακάτεμα.
- ♣ Αποδοχή ή παροχή στρατηγικής βοήθειας κατά τη διάρκεια κάποιου παιχνιδιού ή draft.
- ♣ Αργοπορία.

Η επιμόρφωση των παικτών που επιδεικνύουν αυτές τις συμπεριφορές θα πρέπει να είναι ο πρωταρχικός σας στόχος, ως judge. Θα ήταν χρήσιμο να ενισχύσετε αυτή τη νοησία με αυστηρότερες ποινές, όπως Απώλεια Παρτίδας (Game Loss), αν ο παίκτης συνεχίσει την ανεπιθύμητη συμπεριφορά του. Αν κάποιος παίκτης καθυστερήσει να εμφανιστεί σε κάποιο ματς πάνω από 10 λεπτά της ώρας, θεωρήστε πως παραιτήθηκε από το συγκεκριμένο ματς, ενώ στο τέλος του γύρου θα πρέπει να τον αφαιρέσετε και από το τουρνουά συνολικά, εφόσον δεν εμφανιστεί μέχρι τότε.

Οι διοργανώσεις Κοινού Επιπέδου, για πολλούς παίκτες, είναι το περιβάλλον της πρώτης τους επαφής με την οργανωμένη σκηνή του Magic, οπότε είναι σημαντικό να δημιουργούμε μια ατμόσφαιρα φιλόξενη και εξωστρεφή. Αν κάποιος παίκτης, με τη συμπεριφορά του, αναστατώνει του υπόλοιπους ή τους κάνει να αισθάνονται άσχημα, θα πρέπει να νοητηθεί και να του ζητηθεί να σταματήσει. Αν ο παίκτης δεν καταβάλει

κάποια προσπάθεια συμμόρφωσης, τότε ίσως θα ήταν σκόπιμο να του επιβληθεί η ποινή της Απώλειας Παρτίδας (Game Loss), ώστε να υπογραμμιστεί η σοβαρότητα του προβλήματος. Αν, παρόλα αυτά, ο παίκτης δεν εγκαταλείψει την προσβλητική συμπεριφορά του, ή αν συμπεριφέρεται απειλητικά, επιθετικά ή παρενοχλεί άλλους παίκτες, αντιμετωπίστε τέτοιες καταστάσεις ως Σοβαρά Προβλήματα.

### **Σοβαρά Προβλήματα**

Ορισμένες ενέργειες δεν είναι ανεκτές, για κανένα λόγο. Θα πρέπει να καταβάλλεται κάθε δυνατή προσπάθεια νουθεσίας των παικτών πριν και κατά τη διάρκεια των διοργανώσεων. Ωστόσο, η άγνοια δεν αποτελεί αποδεκτή δικαιολογία στις περιπτώσεις που ακολουθούν – όποιος παίκτης υποπίπτει σε αυτές τις συμπεριφορές θα πρέπει να απομακρύνεται από το τουρνουά και, εφόσον ο Διοργανωτής το κρίνει σκόπιμο, να απομακρύνεται και από το χώρο της διοργάνωσης:

- ♣ Επιθετική, βίαιη, ενοχλητική, ή προσβλητική συμπεριφορά (σωματική ή λεκτική).
- ♣ Εσκεμμένη και ενσυνείδητη παράβαση των κανόνων παιχνιδιού ή του κανονισμού της διοργάνωσης, είτε από τον ίδιο τον παίκτη είτε με την ανοχή του, καθώς και η εξαπάτηση. (Η «μπλόφα», ως προς κάρτες που ο αντίπαλος δεν μπορεί να δει, επιτρέπεται.)
- ♣ Ο καθορισμός του αποτελέσματος ενός ματς μέσω ανταλλαγμάτων, εξαναγκασμού, ή μεθόδων εκτός του παιχνιδιού, καθώς και ο τζόγος σε οποιοδήποτε μέρος του τουρνουά.
- ♣ Κλοπή (η οποία περιλαμβάνει και περιπτώσεις όπως η αντικατάσταση κάποιας κάρτας που ανοίχτηκε σε draft με άλλη κάρτα, από το ντοσιέ του παίκτη).

Η απομάκρυνση παικτών με αυτή τη διαδικασία ονομάζεται Αποκλεισμός (Disqualification) και θα πρέπει πάντοτε να ενημερώνουμε τους παίκτες για τους λόγους που τέτοιες ενέργειες δεν είναι αποδεκτές. Επιπλέον, πληροφορήστε τον παίκτη ότι, παρότι η απόφασή σας είναι αμετάκλητη, το Judge Program θα ήθελε να ακούσει και τη δική του εκδοχή για το συμβάν. Μπορείτε να επικοινωνήσετε με τον Regional Coordinator, με κάποιον υψηλού επιπέδου judge, ή WPN Representative, ώστε να σας καθοδηγήσουν επί της διαδικασίας του Αποκλεισμού.

### **Πηγές Πληροφοριών**

**Έχετε απορίες;** Επισκεφθείτε το [apps.magicjudges.org](http://apps.magicjudges.org), ή -αν χρειάζεστε μια απάντηση άμεσα- δοκιμάστε το [chat.magicjudges.org](http://chat.magicjudges.org).

Οι Κανόνες Διοργανώσεων Magic (Magic Tournament Rules) παρέχουν περισσότερες πληροφορίες επί της διοργάνωσης τουρνουά σε οποιοδήποτε Επίπεδο Εφαρμογής Κανόνων και μπορείτε να τους βρείτε εδώ: <http://wizards.com/en/document/magic-gathering-tournament-rules>

Περισσότερες πληροφορίες είναι διαθέσιμες στη διεύθυνση [http://wiki.magicjudges.org/en/w/Judging\\_at\\_Regular\\_REL](http://wiki.magicjudges.org/en/w/Judging_at_Regular_REL)

All trademarks are property of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. ©2014 Wizards.

Μετάφραση στα Ελληνικά: Ηλίας Χουντάλας, Level 2 judge, Eastern Europe.