

Arbitrare a REL Amatoriale

Ultimo aggiornamento: 26 Settembre 2014

La maggior parte dei giocatori di **Magic** gioca per divertirsi e vede i tornei come un'occasione di trovarsi con gli amici. Un torneo gestito a REL (Rules Enforcement Level, Livello di Applicazione delle Regole) Amatoriale propone un ambiente accogliente e una competizione cordiale. Il nostro comportamento dovrebbe riflettere tutto ciò, sia che giochiamo, arbitriamo, o facciamo entrambe le cose. Giocatori ed arbitri sono spinti ad aiutarsi a vicenda nei momenti opportuni, come la costruzione del mazzo o nelle pause fra le partite. Come arbitri diamo l'ultima parola quando sorge un dubbio o una disputa, e dobbiamo essere il più possibile imparziali e diplomatici.

Magic è un gioco complicato. Non possiamo impedire ai giocatori di sbagliare, ma possiamo fare del nostro meglio per sistemare la situazione nel modo più corretto possibile. È importante che i giocatori sappiano che, quando serve un aiuto o qualcosa va male, chiamare un arbitro è la miglior opzione disponibile. Dai priorità a educare i giocatori e a far progredire il gioco e non preoccuparti se per farlo devi rivelare un aiuto strategico. In genere, devi intervenire direttamente quando accade qualcosa di illegale durante una partita, ma a parte questo avrai molta discrezionalità. Ad esempio, in quali casi (e quanto spesso) fermi il gioco perché hai visto un giocatore saltare un'abilità innescata dipende da quanto tu percepisca l'evento come educativo oppure più focalizzato sulla competizione.

Quando rispondi a una domanda, non temere di ricontrollare le regole se non sei sicuro della tua risposta. Se questo significa fermare la partita per più di un minuto, dai ai giocatori altrettanto tempo addizionale alla fine del loro incontro. Le soluzioni indicate in altri documenti (come ad esempio la IPG – Infraction Procedure Guide, *Guida alle Procedure per le Infrazioni*) sono pensate per un ambiente più rigoroso e non dovrebbero essere applicate a tornei gestiti a REL Amatoriale. Se un giocatore compie un errore accidentale, usa le soluzioni elencate sotto o il tuo buonsenso per poter dare la miglior soluzione possibile. Compiere un errore volontariamente è considerato Barare ed è un Problema Serio. Se pensi che il rimedio suggerito non si adatti bene alla situazione da gestire e riesci a proporre una soluzione migliore che sia accettabile per entrambi i giocatori, prosegui pure in quella direzione. L'educazione dei giocatori è una priorità; ricorda loro di giocare con più attenzione, ma evita di essere troppo severo, così che i tuoi tornei si mantengano divertenti e sereni. Se un giocatore continua a commettere lo stesso errore nonostante i tuoi ripetuti richiami, avvisalo che la prossima volta riceverà una penalità di Partita Persa. Si spera che ciò non sia necessario, ma sapere che potrebbe capitare dovrebbe portare il giocatore a correggere il suo comportamento.

Se il tuo torneo prevede l'utilizzo delle liste dei mazzi, ha grandi premi o in qualche modo ha un livello più competitivo, conviene gestire il torneo a REL Agonistico/Competitive invece che a REL Amatoriale/Regular. Questa scelta richiederà l'utilizzo completo della *Guida alle procedure per le Infrazioni* invece di questo documento, perciò accertati di conoscerlo bene prima di gestire un evento a REL superiore. L'ultima versione della *Guida alle procedure per le Infrazioni* di **Magic** si trova all'indirizzo <http://www.wizards.com/wpn/Events/Rules.aspx>

- Errori Comuni -

Un giocatore si è dimenticato un'abilità innescata (un'abilità che usa le parole “quando”, “ogniqualevolta”, o “all’inizio” generalmente all’inizio del testo di tale abilità).

Queste abilità si considerano dimenticate se il giocatore non le ha riconosciute in alcun modo nel momento in cui dovevano accadere. Se l'abilità contiene la parola “puoi”, presumi che il giocatore abbia scelto di non eseguirla. Altrimenti, valuta se metterla in pila ora sarebbe troppo problematico – non farlo se sono state prese decisioni significative sulla base di ciò che non è accaduto! Diversamente da altri errori sulle regole di gioco (che vanno fatti notare), i giocatori possono scegliere di segnalare o meno le abilità innescate dimenticate dai loro avversari, sebbene come arbitri dobbiamo incoraggiarli a farlo.

Un giocatore guarda una carta in un grimorio che non avrebbe dovuto guardare.

Controlla se esistono parti del grimorio “conosciute” da qualche giocatore. Rimescola le carte viste per sbaglio insieme alla parte “sconosciuta” del grimorio, e rimetti nella loro posizione le carte note facendo attenzione a preservare le parti già note. Per esempio, se un giocatore conosce quali sono le ultime due carte del proprio grimorio, non mescolare quelle due carte e rimettile in fondo quando hai mescolato il resto del grimorio.

Invece di pescare un certo numero di carte, un giocatore ne ha accidentalmente pescate di più.

Se tutti i giocatori sanno esattamente di quali carte si tratta, rimettile al loro posto. Altrimenti, scopri quante carte di troppo sono state pescate, poi prendi lo stesso numero di carte dalla mano del giocatore (scegliendole a caso) e rimettile in cima al suo grimorio. Se le carte in più sono state pescate mentre il giocatore pescava la sua mano iniziale, rimescola nel grimorio le carte in eccesso e poi permettilgli di continuare il processo di mulligan con le carte rimaste in mano.

Un giocatore compie un errore di gioco diverso da quelli indicati sopra.

Questo sarà l'errore più frequente, e di solito preferiamo lasciare inalterato lo stato di gioco, dopo aver sistemato tutto ciò che è illegale (per esempio: un'Aura che incanta un permanente illegale). Se l'errore è stato scoperto subito e ritieni

semplice far tornare indietro il gioco fino a prima dell'azione illegale, puoi farlo. Se sono state pescate delle carte di troppo, prendi un ugual numero casuale di carte dalla mano e mettile in cima al grimorio (in tal caso, non mescolarlo!) e far tornare indietro varie azioni di gioco (come ad esempio le dichiarazioni di attaccanti e bloccanti, o l'aver tappato determinati permanenti). Questo comportamento può essere un problema se dopo l'azione illegale sono state prese molte decisioni o se sono state rivelate molte informazioni nascoste, quindi non esagerare con questo tipo di soluzione!

Un giocatore ha nel suo mazzo carte illegali, meno carte del previsto o carte di un altro giocatore.

Rimuovi dal mazzo tutte le carte che non dovrebbero esserci e reinserisci quelle che dovrebbero esserci. Poi, se il mazzo ha troppe poche carte, aggiungi terre base a scelta del giocatore fino a che il mazzo raggiunga la dimensione minima richiesta. Le carte che vengono aggiunte al mazzo vanno mescolate al suo interno. Se il problema viene scoperto mentre un giocatore sta facendo una pescata, sistema il problema e mescola il suo mazzo prima di consentirgli di pescare. Inoltre, consiglia ai giocatori di contare le carte del loro mazzo e di mostrare la loro sideboard (a faccia in giù) all'avversario prima di iniziare un incontro, in modo da evitare questo genere di errori.

- Comportamenti Scorretti -

- Giocatori che impiegano un tempo eccessivo per fare cambi tra mazzo e sideboard, o per decisioni di gioco;
- Giocatori che non mescolano abbastanza il proprio mazzo;
- Giocatori che chiedono o forniscono aiuto strategico durante un incontro o un draft;
- Giocatori che giungono in ritardo all'inizio di una partita durante un torneo.

Come arbitro, educare i giocatori che presentano questi comportamenti è la tua prima preoccupazione. Può essere utile rafforzare i concetti con penalità più severe, come una Partita Persa, se il loro comportamento scorretto dovesse continuare, specie quando un giocatore tende ad irritarne altri. Un giocatore che tarda più di 10 minuti per la propria partita si considera che vi abbia rinunciato e dovrebbe essere eliminato dal torneo se è ancora assente alla fine del turno.

Il REL Amatoriale è la prima esperienza di **Magic** per molti giocatori, quindi è importante avere un ambiente accogliente e sereno. Un giocatore che con il suo comportamento possa irritare od offendere altre persone dovrebbe essere ripreso affinché metta immediatamente fine a quel comportamento. Se non fa alcun tentativo di correggersi, applicare una Partita Persa può rafforzare la serietà del problema. Se non è ancora sufficiente, o se il giocatore diventa minaccioso o aggressivo, questi sono Problemi Seri.

- Problemi Seri -

Alcuni comportamenti non devono essere tollerati in alcun modo. Ogni sforzo va compiuto per educare i giocatori prima e durante gli eventi; in ogni caso, l'ignoranza non costituisce mai un valido argomento di difesa. Dovranno quindi essere rimossi dal torneo (ed allontanati dalla sede del torneo, a discrezione dell'organizzatore) i giocatori che commettono una delle seguenti azioni:

- Tenere un comportamento aggressivo o violento (fisico o verbale).
- Violare intenzionalmente e consapevolmente le regole di gioco o di torneo, o permettere ad un avversario di violarle, oppure mentire (è comunque permesso "ingannare" gli avversari a proposito di carte che loro non conoscono, come ad esempio parlare del contenuto del grimorio.)
- Influenzare i risultati di un incontro (con incentivi, costrizione o metodi esterni al gioco), oppure scommettere su una qualsiasi parte del torneo.
- Furto (compresi i casi come la sostituzione di una carta in un draft con una carta dal proprio raccoglitore)

Rimuovere un giocatore dal torneo in questo modo viene detto "Squalificare", e come arbitri dobbiamo sempre cercare di educare un giocatore squalificato sul motivo per cui queste azioni non sono accettabili. Informalo sempre che, nonostante la tua decisione sia definitiva per il torneo in corso, il Judge Program è interessato a sentire la sua versione dell'accaduto: contatta il tuo Coordinatore Regionale, un arbitro di livello maggiore del tuo o un rappresentante WPN per maggiori informazioni e consigli riguardo il processo di Squalifica di un giocatore.

- Risorse Utili -

Hai delle domande? Prova apps.magicjudges.org, o se hai bisogno di una risposta in fretta, chat.magicjudges.org.

Inoltre gli arbitri italiani hanno dei gruppi su Facebook su cui puoi chiedere: **IMJ for You**, o (se sei un arbitro certificato) **IMJ – Italian Magic Judges**.

Questo documento è pensato per darti le basi per arbitrare un torneo gestito a REL Amatoriale / Regular. Puoi trovare ulteriori risorse su http://wiki.magicjudges.org/en/w/Judging_at_Regular_REL e sul sito degli arbitri italiani di **Magic** <http://www.italianmagicjudges.net>

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