

Sędziowanie na Regular REL (Zwykłym Poziomie Egzekwowania Zasad)

Zaktualizowano 26 września 2014

Większość graczy **Magic™** gra dla zabawy i postrzega turnieje jako wydarzenia towarzyskie. Regular REL promuje serdeczną atmosferę i przyjazną rywalizację. Jako sędziowie, także w czasie, gdy sami gramy, powinniśmy być przyjaźni i zaangażowani. Tak samo jak i gracze, powinniśmy pomagać innym w odpowiednich do tego momentach, np. przy tworzeniu talii czy pomiędzy meczami. Będąc sędziami mamy zawsze ostatnie słowo w przypadku sporu lub pytania, przez co powinniśmy być tak dyplomatyczni i bezstronni, jak to możliwe.

Magic jest skomplikowaną grą. Pomimo że nie zawsze możemy zapobiec popełnianiu błędów przez graczy, możemy podjąć jak najlepsze starania, by naprawić sytuację tak uczciwie, jak jest to możliwe. Ważnym jest, by gracze wiedzieli, że gdy potrzebują pomocy lub gdy coś idzie nie tak, wezwanie sędziego jest najlepszym możliwym rozwiązaniem. Nasze decyzje powinny skupiać się na edukowaniu graczy i umożliwieniu kontynuowania gry. Nie należy za to zbyt martwić się o nasz wpływ na jej przebieg. Powinniśmy interweniować, gdy podczas meczu widzimy coś niezgodnego z zasadami, ale poza tym mamy duże pole do manewru. Na przykład to, czy interweniujemy, kiedy widzimy gracza zapominającego o triggerze, zależy od atmosfery, jaką chcemy promować na swoim turnieju – przypomnienie o nim może być odpowiednie w bardziej swobodnym środowisku, lecz nieodpowiednie, jeśli twoja grupa jest bardziej nastawiona na rywalizację.

Odpowiadając na pytanie, nie obawiamy się upewnić, sprawdzając zasady, jeśli nie jesteśmy pewni odpowiedzi, i dajmy graczom dodatkowy czas na koniec ich meczu, aby to zrekompensować. Rozwiązania przedstawione w innych dokumentach (jak na przykład IPG [Przewodnik po Procedurach Wykroczeń]) zostały stworzone dla bardziej rygorystycznego środowiska turniejowego i nie mają zastosowania na Regular REL. Jeśli gracz przypadkowo złamie zasadę, należy użyć rozwiązań przedstawionych poniżej i zdrowego rozsądku, aby rozstrzygnąć sytuację najlepiej się da. Celowe złamanie zasady to oszustwo, czyli Poważny Problem (patrz niżej). Jeśli uważamy, że sugerowane rozwiązanie nie jest odpowiednie do danej sytuacji i znajdziemy inne rozwiązanie, które zostanie zaakceptowane przez obu graczy, możemy go użyć. Edukowanie jest naszym priorytetem, więc należy przypomnieć graczom, aby grali ostrożniej, ale unikajmy bycia zbyt surowymi, ponieważ chcemy, aby nasze turnieje były miejscem zabawy i relaksu. Gracza, który dalej popełnia ten sam błąd, pomimo że zwracamy mu uwagę wielokrotnie, możemy ostrzec, że następne jego wykroczenie będzie ukarane Game Lossem (Przegranie Gry). Miejmy nadzieję, że ten ostateczny krok nie będzie wymagany, ale jeśli gracz wie, że istnieje taka możliwość, powinno to poprawić jego zachowanie.

Jeśli dany turniej wymaga decklist, ma dużą pulę nagród lub jest w inny sposób bardziej nastawiony na rywalizację, lepszym rozwiązaniem może być przeprowadzenie go wykorzystując nie Regular REL, a Competitive REL (Kompetytywne Poziomie Egzekwowania Zasad). Będzie to wymagało wykorzystania pełnego IPG zamiast tego dokumentu, więc należy zapoznać się z nim przed spróbowaniem wyższego REL.

Częste Błędy

Gracz zapomina o triggered ability (zdolności odpalanej) - takiej, w której występują słowa “when”, “whenever”, lub “at”, zazwyczaj na początku tekstu

Te umiejętności są uznawane za zapomniane, jeśli gracz nie wykazał świadomości ich istnienia w żaden sposób w momencie, gdy wymagały dokonania wyborów lub miałyby widoczny wpływ na grę. Jeśli umiejętność zawiera słowo “may”, zakładamy, że gracz wybrał, iż nie chce jej użyć. W innym wypadku należy użyć zdrowego rozsądku i ocenić, czy dodanie jej na stos w tym momencie nie byłoby zbyt szkodliwe - nie dodajemy jej, jeśli ważne decyzje zostały podjęte na podstawie tego, że efekt nie wystąpi! W przeciwieństwie do pozostałych błędów podczas gry (które muszą być wskazane), gracze nigdy nie muszą przypominać przeciwnikom o ich triggerach, jednak mogą to zrobić, jeśli chcą.

Gracz widzi kartę w bibliotece, której nie powinien zobaczyć

Wtasowujemy tę kartę w nieznaną część biblioteki. Jeśli któryś z graczy powinien znać położenie jakichkolwiek kart w bibliotece, to należy upewnić się, że pozostaną one na swoim miejscu.

Gracz przypadkowo dobiera więcej kart, niż powinien

Jeśli tożsamość kart była znana dla wszystkich graczy, odkładamy je na odpowiednie miejsce. W innym przypadku ustalamy, ile dodatkowych kart zostało dobranych, bierzemy losowo tyle kart z ręki gracza i kładziemy je na górę biblioteki. Nie należy tasować biblioteki! Jeśli dodatkowe karty zostały dobrane podczas dobierania początkowej ręki, wtasowujemy dodatkowe karty do biblioteki i pozwalamy graczowi kontynuować podejmowanie decyzji o mulliganach z pozostałymi kartami.

Gracz podczas gry popełnia niewspomniany wyżej błąd

Większość błędów popełnianych przez graczy podpadać będzie pod tę kategorię i zazwyczaj kiedy wystąpią, najmniej szkodliwe będzie pozostawienie gry jak jest, po poprawieniu wszystkiego, co jest w tym momencie niezgodne z zasadami (np. Aura podpięta do niepoprawnego permamentu). Jeśli gracz nie dobrał lub nie wyrzucił karty z ręki, każ zrobić mu to teraz. W innym przypadku jeśli błąd został wyłapano szybko i naprawienie go jest stosunkowo

łatwe, możemy cofnąć wszystkie działania aż do momentu popełnienia błędu. Może to być między innymi odłożenie losowych kart z ręki do biblioteki w celu przywrócenia na miejsce dobranych kart (ale nie tasujemy biblioteki, jeśli to zrobimy), odtapowanie permanentów lub cofnięcie akcji wykonanych w fazie walki. Należy pamiętać, że cofanie gry może być bardzo szkodliwe dla jej przebiegu, jeśli podjęte zostały znaczące decyzje i ujawniono ukryte informacje, więc nie przesadzajmy z cofaniem!

Gracz posiada za mało kart w talii lub posiada w niej karty nielegalne albo należące do innego gracza

Usuujemy wszystkie karty, które nie powinny tam być, i wkładamy wszystkie, które powinny. Następnie, jeśli talia ma za mało kart, dodajemy basic landy wybrane przez gracza, aby ilość kart była poprawna. Wszystkie karty dodawane do talii powinny być natychmiast wtasowane w bibliotekę. Jeśli błąd został odkryty podczas dobierania kart, pozwalamy graczowi dobrać jeszcze raz po naprawieniu i potasowaniu talii. Należy zachęcać graczy do przeliczania swoich talii i prezentowania sideboardu (nie pokazując zawartości) przed rozpoczęciem gry, aby uniknąć takich błędów.

Najczęstsze Niepożądane Zachowania

- ♣ Gracze poświęcający zbyt dużo czasu na sideboardowanie lub podejmowanie decyzji.
- ♣ Niewystarczające tasowanie.
- ♣ Pytanie o radę lub doradzanie innym podczas meczu lub draftu.
- ♣ Spóźnianie się.

Pouczanie graczy, którzy przejawiają te zachowania, powinno być głównym zadaniem dla nas, jako sędziów. W przypadku, gdy gracz nadal zachowuje się w sposób niepożądany, możemy rozważyć karanie go surowiej (np. poprzez Game Loss). Uznaje się, że gracz spóźniający się na mecz więcej niż 10 minut, oddał go walkowerem i powinien zostać usunięty z turnieju na koniec rundy, jeśli nie wróci do tego czasu.

Regular REL to bardzo często pierwsze spotkanie nowych graczy z turniejowym Magiciem, więc bardzo ważne jest zapewnienie serdecznej i przyjacielskiej atmosfery. Gracz, którego zachowanie może niepokoić innych lub sprawiać, że czują się nieprzyjemnie, powinien zostać pouczony i poproszony o natychmiastowe zaprzestanie. Jeśli nie będzie próbował poprawić swojego zachowania, zastosowanie Game Lossa może sprawić, że zacznie traktować to bardziej poważnie. Jeśli nadal takie zachowanie powtarza się albo jeśli gracz zachowuje się agresywnie, napastliwie, bądź w sposób zagrażający otoczeniu, mamy do czynienia z Poważnym Problemem.

Poważne Problemy

Niektóre działania nie będą tolerowane w żadnym wypadku. Należy dołożyć wszelkich starań, aby informować o tym graczy przed i w trakcie turniejów, jednakże w tym wypadku gracze nie mogą bronić się nieznanymi zasadami. Każdy gracz przejawiający któreś z poniższych zachowań, musi zostać usunięty z turnieju, a także, wedle uznania Organizatora, wyproszony z miejsca, w którym ten turniej jest organizowany.

- ♣ Używanie przemocy, agresywne, napastliwe lub obraźliwe zachowanie (fizyczne lub słowne)
- ♣ Zdobywanie przewagi w grze poprzez celowe i świadome łamanie lub pozwalanie przeciwnikowi na łamanie zasad gry lub turniejowych, bądź kłamanie. "Blefowanie" odnośnie kart, których przeciwnicy nie mogą normalnie zobaczyć jest dopuszczalne.
- ♣ Ustalanie wyników meczu poprzez przekupstwo, wymuszanie lub metody inne niż gra turniejowa, bądź obstawianie wyników dowolnej części turnieju.
- ♣ Kradzież (wliczając w to np. zamianę karty z draftu na inną z klasera gracza).

Usuwanie graczy w ten sposób jest nazywane Dyskwalifikacją. Musimy zawsze edukować naszych graczy, dlaczego te zachowania są niedopuszczalne. Dodatkowo, informujemy gracza, że pomimo iż ta decyzja jest ostateczna, Judge Program chciałby poznać również jego punkt widzenia. Należy skontaktować się ze swoim Koordynatorem Regionalnym, Sędzią wysokiego poziomu lub Reprezentantem WPN, by przeprowadził nas przez proces Dyskwalifikacji.

Źródła

Masz pytania? Zadaj je na apps.magicjudges.org, lub jeśli potrzebujesz szybkiej odpowiedzi, chat.magicjudges.org.

Tournament Rules (Zasady Turniejowe Magica) zawierają więcej informacji dotyczących organizowania turniejów na dowolnych REL. Znajdują się pod adresem: <http://wpn.wizards.com/en/document/magic-gathering-tournament-rules>

Więcej źródeł znajdziesz na http://wiki.magicjudges.org/en/w/Judging_at_Regular_REL

Wszystkie znaki handlowe są własnością Wizards of the Coast LLC w U.S.A. i innych krajach. ©2014 Wizards.