

# Arbitrando no Nível de Aplicação de Regras (REL) Regular

Atualizado em 21 de Janeiro de 2019

A maioria dos jogadores de **Magic** joga por diversão e vê um torneio como um evento social. O Nível de Aplicação de Regras (REL) Regular incentiva uma atmosfera acolhedora e de competição amigável. Seu comportamento deve refletir isto, quer esteja arbitrando, jogando ou as duas coisas. Jogadores e juízes são incentivados a se ajudar em momentos apropriados, como durante a construção do deck ou entre as partidas. Juízes são a última palavra quando uma disputa ou questão surge, e nós devemos ser o mais imparciais e diplomáticos possível.

O REL Regular é a primeira experiência de muitos jogadores em um torneio de Magic, então é importante garantir uma atmosfera inclusiva e acolhedora. Um jogador cujo comportamento estiver incomodando os outros ou fazendo com que eles se sintam desconfortáveis deve ser educado e deve-se requisitar que ele pare imediatamente. Se ele não agir para corrigir seu comportamento, aplicar uma Perda de Jogo pode reforçar a seriedade do problema. Se isso não for suficiente para interromper o comportamento, ou se um jogador estiver exibindo comportamentos de assédio, agressão ou ameaça, trataremos essas situações como Problemas Sérios

**Magic** é um jogo complexo. Embora não possamos prevenir os jogadores de cometerem erros, devemos fazer o nosso melhor para resolver situações da forma mais justa possível. É importante que os jogadores saibam que, quando a ajuda é necessária ou quando algo der errado, chamar um juiz é o melhor caminho. Nossa solução deve se concentrar em educar os jogadores e manter o jogo em andamento ao invés de se preocupar com o impacto no jogo. Você deve intervir diretamente ao observar algo ilegal acontecendo numa partida, em demais situações, você pode ser discreto. Por exemplo, quando (e com que frequência) você vai intervir ao ver um jogador esquecer uma habilidade desencadeada, vai depender de você identificar se seu evento é mais educativo ou mais focado na competição.

Ao responder uma pergunta, confira as regras se você não tiver certeza de sua resposta. Lembre-se de conceder tempo adicional igual ao gasto no fim desta partida a esses jogadores. Os ajustes encontrados no Guia de Procedimentos para Infrações são projetados para um ambiente mais estrito e não devem ser aplicados em um REL Regular. Se um jogador acidentalmente violar uma regra, use as soluções descritas abaixo e o seu senso comum como guia para fornecer a melhor decisão de arbitragem que você puder. Se você acredita que a solução sugerida não é adequada à sua situação em particular, você pode propor um ajuste mais apropriado que seja aplicável caso ambos jogadores estejam de acordo. A educação dos jogadores é uma prioridade; lembre aos jogadores de jogar com mais cuidado, mas evite pegar pesado para manter o evento mais divertido e tranquilo. Se um jogador continuar a repetir um erro apesar de ser lembrado múltiplas vezes, você pode alertá-lo que a próxima vez resultará numa Perda de Jogo. Esperemos que essa etapa final não seja necessária, pois saber da possibilidade deve fazer que o jogador corrija seu comportamento. Quebrar uma regra de forma consciente é um Problema Sério (veja abaixo).

Se o seu evento tiver listas de deck, grandes premiações ou de outra forma uma natureza mais competitiva, você pode realiza-lo no REL Competitivo em vez do Regular. Isto requer o uso completo do *Guia de Procedimentos para Infrações* no lugar deste documento, então tenha certeza que você está familiarizado com este guia antes de tentar um REL mais elevado.

O *Guia de Procedimentos para Infrações* pode ser encontrado <http://blogs.magicjudges.org/translatrules/>

## Questões comuns

**Um jogador esquece uma habilidade desencadeada (uma que usa as palavras “quando,” “toda vez que,” ou “no início”, normalmente no início do texto da habilidade).**

Estas habilidades são consideradas esquecidas se o jogador não teve reconhecimento da habilidade em qualquer ponto que ela exigisse escolhas ou tivesse um efeito visível em jogo. Se a habilidade tem a palavra “pode”, assuma que o jogador escolheu não usá-la. Caso contrário, coloque a habilidade na pilha, a não ser que você julgue que seria muito prejudicial fazê-lo – não coloque-a na pilha se decisões significativas foram tomadas com o efeito não acontecendo! Ao contrário de outras ações ilegais (que devem ser lembradas), os jogadores podem escolher não lembrar das habilidades desencadeadas de seus oponentes.

**Um jogador vê um card no grímório que não deveria ter visto**

Embaralhe o card visto na parte desconhecida do baralho. Se algum jogador souber legalmente a posição de quaisquer cards no baralho, assegure-se de que seu ajuste preserva as posições destes cards.

**Um jogador acidentalmente tem mais cards que deveria**

Se todos os jogadores souberem identificar os cards, retorne-os para o local adequado. Caso contrário, determine quantos cards extras foram comprados, retire o mesmo número de cards aleatoriamente da mão do jogador e coloque-os no topo do

grimório. Não embaralhe o grimório depois de fazer isso! Se os cards extras foram comprados na mão inicial, embaralhe-os de volta no grimório e permita que o jogador continue a fazer decisões sobre o mulligan com os cards restantes.

### **Um jogador cometeu um erro de jogo não citado acima**

Isto irá cobrir a maior parte dos erros dos jogadores, e normalmente a opção menos prejudicial é deixar o jogo como está depois de corrigir tudo o que é atualmente ilegal (por exemplo, uma Aura encantando uma permanente ilegal). Se o erro envolver um jogador que esqueceu de comprar ou descartar cards, faça-o realizar a ação devida agora. Caso contrário, se o erro foi identificado logo e retroceder é relativamente fácil, você pode desfazer todas as ações, retornando ao ponto em que a ação ilegal ocorreu. Isto pode incluir retornar cards aleatórios da mão para o grimório para desfazer compras de cards (no entanto, não embaralhe o grimório se fizer isso), desvirar permanentes e desfazer o combate. Isto pode ser muito prejudicial quando muitas decisões foram feitas ou informação oculta foi revelada desde a ação ilegal, então não exagere nisso!

### **Um jogador tem cards ilegais, insuficientes, ou cards de outro jogador em seu deck**

Remova qualquer card que não deveria estar no deck e coloque de volta qualquer card que deveria, então, adicione terrenos básicos da escolha do jogador se o deck estiver abaixo do tamanho mínimo do formato. Qualquer card adicionado ao deck deve ser embaralhado diretamente ao grimório. Se o erro foi descoberto durante um efeito de compra, deixe o jogador completar o efeito após o deck ser corrigido e embaralhado. Incentive os jogadores a contar seus decks e apresentar suas reservas (com a face voltada para baixo) a seus oponentes antes de começar um jogo para evitar estes erros.

## **Comportamentos indesejáveis em geral**

- Embaralhamento inadequado.
- Jogadores utilizando uma quantidade exorbitante de tempo para trocar cards da reserva ou tomar decisões no jogo.
- Pedir ou fornecer conselhos estratégicos durante uma partida ou draft.
- Atraso (um jogador que chega mais de dez minutos atrasado para uma partida desistiu do torneio e deve ser retirado do mesmo no final da rodada se ainda estiver ausente).
- Determinar o resultado de uma partida por incentivos, coerção, ou métodos externos à partida, ou participar de qualquer tipo de aposta em qualquer parte do torneio.

A prioridade é educar os jogadores que mostram tal comportamento. Pode ser bastante útil reforçar tal educação com uma Perda de Jogo caso o comportamento continue. Cometer qualquer um desses comportamentos de forma consciente é um Problema Sério.

## **Problemas sérios**

Certos comportamentos não serão tolerados sob nenhuma circunstância. Todo esforço deve ser feito para educar os jogadores antes e durante os eventos porem qualquer jogador que se envolver nos seguintes comportamentos deve ser retirado de seu evento e, a critério do organizador, retirado do local do evento:

- Comportamento agressivo, violento, de assédio ou abusivo (físico ou verbal).
- Quebrar regras de jogo ou de torneio conscientemente, ou deixar um oponente fazê-lo, ou mentir, de maneira a obter uma vantagem. “Blefar” sobre cards que seus oponentes normalmente não poderiam ver é permitido.
- Roubo (incluindo coisas como substituir um card num draft por outro da pasta de um jogador).

Retirar jogadores desta forma é chamado de Desclassificação, e devemos sempre tentar educar nossos jogadores sobre por que essas ações são inaceitáveis. Também deixar o jogador saber que, enquanto a sua decisão é final, o Programa de Juízes ainda gostaria de ouvir o seu lado da história. Você pode contatar o seu Coordenador Regional, um juiz de nível mais alto ou um representante WPN para guiá-lo através do processo de uma Desclassificação.

## **Recursos**

**Dúvidas?** Acesse <http://apps.magicjudges.org> ou, se você precisa de uma resposta agora mesmo, <http://chat.magicjudges.org>.

As Regras de Torneio de Magic dão mais informações sobre como conduzir torneios em qualquer REL, e pode ser encontrado em: <http://blogs.magicjudges.org/translatedrules/>

Todas as marcas registradas são propriedade da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. © 2019 Wizards.