

Interazione di effetti continui (CR 613.1)

- (1) Copia (4) Cambio tipo
- (2) Cambio controllo (5) Cambio colore
- (3) Cambio testo (6) Aggiungi/rimuovi abilità
- (7a) Modifica di f/c dovuta ad effetti di abilità definisci caratteristiche
- (7b) Effetti che impostano f/c ad un determinato valore
- (7c) Effetti che modificano, ma non impostano, f/c ad un determinato valore
- (7d) Modifica di f/c dovuta a segnalini
- (7e) Scambio di f/c

Lanciare magie (CR 601) ed attivare abilità (CR 602)

- (1) Dichiarazione. Magia o abilità in pila.
- (2) Scelta del modo, dichiarazione del valore dei costi variabili, alternativi, addizionali, speciali e di come verranno pagati gli ibridi.
- (3) Scelta dei bersagli e distribuzione degli effetti tra i bersagli.
- (4) Determinazione del costo. Abilità di mana.
- (5) Pagamento dei costi.

Risoluzione di magie o abilità attivate (CR 608)

- Determinazione della legalità dei bersagli (Neutralizzata se il bersaglio non è più legale).
- Seguire le istruzioni nell'ordine scritto.
- Fare tutto quello che è possibile.
- Se necessario, utilizzare le ultime informazioni conosciute.
- Determinare le scelte non fatte in dichiarazione.
- Se un'azione richiede delle scelte da più giocatori, farle nell'ordine APNAP e poi risolverle contemporaneamente.
- Mettere in gioco/cimitero come appropriato.

Caratteristiche copiabili (CR 706.2)

Nome	Sottotipo
Costo di mana	Simbolo espansione
Colore	Testo regole
Tipo	Forza/costituzione
Supertipo	Fedeltà

(I valori copiabili sono i valori stampati, modificati da altri effetti di copia, "mentre...entra nel campo di battaglia" e "mentre...è girato a faccia in su". Altri effetti, lo stato, i segnalini non sono copiati.)

Informazioni dirette (MTR 4.1)

- Dettagli sulle azioni di gioco attuali e sulle azioni di gioco passate che influenzano ancora lo stato di gioco.
- Il nome di ogni oggetto nelle zone pubbliche.
- Lo stato fisico e la zona di ogni oggetto.
- I punti vita e il punteggio dell'incontro in corso.

Informazioni derivate (MTR 4.1)

- Il numero di oggetti presenti in ogni zona.
- Gli oggetti nelle zone pubbliche e le loro caratteristiche che non siano considerate informazioni dirette.
- Le Regole, le Policy, l'Oracle e qualsiasi altra informazione ufficiale relativa all'evento in corso. Le carte vengono considerate come se su di esse fosse stampato il testo di Oracle.

Informazioni private (MTR 4.1)

- Qualsiasi informazione che non è né diretta né derivata è automaticamente privata.

A REL Amatoriale le informazioni derivate sono considerate dirette.

Reviews/Feedback

- Scambiarsi opinioni faccia a faccia alla fine del torneo (o via e-mail)
- Dare feedback costruttivi. Se non puoi, probabilmente hai fatto qualcosa di sbagliato
- Indicare le possibili aree di miglioramento e suggerire come migliorare
- Utilizzare i feedback dati e ricevuti per valutare il proprio lavoro.

Aree di Feedback

Completamento del lavoro assegnato	Lavoro in team
Mostrare iniziativa	Insegnamento
Lavorare duramente	Policy & IPG
Apparenza professionale	Conoscenza delle regole
Affidabilità e puntualità	Chiara spiegazione dei ruling
Professionalismo	Diplomazia con i giocatori
Capacità di comando	

Uprgrade penalty: C - W - G - M - DQ
 Upgrade GPF: C - W - W - G - M - DQ
 Judge (F, L) - Player (L, F) - Infraction - Penalty - Comment

Illegal Decklist	G	G	G	C	W	W
Deck/Decklist Mismatch	W	G	G	C	W	W
Improper Registration of Limited Card Pool	C	C	C	C	W	W
Lost Sideboard	C	C	C	C	W	W
Lost Sideboard	C	C	C	C	W	W
Missed Trigger	C	W	W	C	W	W
Failure to Reveal	G	G	G	C	W	W
Looking at Extra Cards	C	W	W	C	W	W
Drawing Extra Cards	W	G	G	C	W	W
Improper Drawing at Start of Game	W	G	G	C	W	W
Game Rule Violation	C	W	W	C	W	W
Failure to Maintain Game State	C	W	W	C	W	W
TE - Tournament Errors	W	G	G	C	W	W
Outside Assistance	W	M	M	W	W	W
Slow Play	W	W	W	W	W	W
Insufficient Shuffling	W	W	W	W	W	W
Failure to Follow Official Announcements	W	W	W	W	W	W
Prat Procedure Violation	C	C	C	C	W	W
Player Communication Violation	C	C	C	C	W	W
Marked Cards	C	W	W	C	W	W
USC - Unsporting Conduct	W	W	W	W	W	W
USC - Minor	W	W	W	W	W	W
USC - Major	G	G	G	G	W	W
Improperly Determining a Winner	W	W	W	W	W	W
Ebriety and Wagering	W	W	W	W	W	W
Aggressive Behavior	W	W	W	W	W	W
Theft of Tournament Material	W	W	W	W	W	W
Cheating	W	W	W	W	W	W
Stalling	W	W	W	W	W	W
Fraud	W	W	W	W	W	W
Hidden Information Violation	W	W	W	W	W	W
Manipulation of Game Materials	W	W	W	W	W	W

Guida alle penalità - aprile '10

Tempo minimo richiesto per ogni incontro: 40'.
 Tempo raccomandati per round:
 • costruito e limited: 50';
 • quarti di finale e semifinali ad eliminazione: 90';
 • finali ad eliminazione: nessun limite.
 Tempi raccomandati per il limited:
 • sealed deck: 20' per registrazione e 30' per costruzione del mazzo;
 • draft: 30' per registrazione e costruzione del mazzo;
 • team sealed deck: 20' per registrazione e 60' per costruzione del mazzo;
 • multiplayer draft: 40' per registrazione e costruzione del mazzo.

Limiti di tempo

Cards in pack	Time
1 card	N/A
2 cards	5 seconds
3 cards	5 seconds
4 cards	5 seconds
5 cards	10 seconds
6 cards	10 seconds
7 cards	15 seconds
8 cards	20 seconds
9 cards	20 seconds
10 cards	25 seconds
11 cards	25 seconds
12 cards	30 seconds
13 cards	35 seconds
14 cards	40 seconds
15 cards	40 seconds

Disposizione per il booster draft

1	2	3	4
7	8	5	6

Pairings

```

    graph TD
        A[ ] --- B[ ]
        A --- C[ ]
        B --- D[ ]
        B --- E[ ]
        C --- F[ ]
        C --- G[ ]
        D --- H[ ]
        D --- I[ ]
        E --- J[ ]
        E --- K[ ]
        F --- L[ ]
        F --- M[ ]
        G --- N[ ]
        G --- O[ ]
    
```

Annunci del capo arbitro

• Benvenuto

• Nome degli arbitri

• Far controllare ai giocatori le liste

• Cominciare a raccogliere le liste o a distribuire il prodotto

• N° giocatori

• N° turni

• REL (Regular / Competitive / Professional)

• K-Value (8/16/24/32)

• Tempo per ogni turno (50 min/60 min)

• Tempo per penalità Tardiness (0 min/3 min)

• Informazioni riguardo la mensa, il bagno, etc.

• Mischiare sufficientemente il mazzo!

• Comunicate!

• Se avete un problema: chiamate un arbitro.

• Divertirsi!!!!

alzate la mano e dite "judge"

P Rnds	8
	3
	16
	4
	32
	6
	64
	128
	7
	128
	7
	226
	8
	409
	9

