Camadas dos Efeitos Contínuos (RA 612)

(1) Efeito de Cópia (2) Mudança-de-Controle
(3) Mudança-de-Texto (4) Mudança-de-Tipo
(5) Mudança-de-Cor (6) Adicionar/remover habilidades

(7a) Habilidades definidoras de características que mudam o poder/resistência

(7b) Efeitos que mudam poder/resistência para um valor especifico

(7c) Outros efeitos que mudam poder/resistência

(7d) Mudanças de poder/resistência de marcadores

(7e) Efeitos que permutam o poder/resistência

Conjurando Mágicas e Ativando Habilidades (RA 601)

(1) Anúncio, colocar na pilha.

(2) Escolher modos, anunciar o valor de custos variáveis, a intenção de pagar custos alternativos, adicionais e/ou especiais, e como os custos de mana híbridos serão pagos.

(3) Escolher alvos e efeitos por alvo.

(4) Determinar custos. Ativar habilidades de mana.

(5) Pagar custos.

Resolvendo Mágicas e Habilidades Ativadas (RA 607)

- Determinar a validade dos alvos. (Anular se não restar nenhum alvo válido)
- Seguir as instruções na ordem escrita.
- Fazer tanto quanto for possível.
- Usar a última informação conhecida se necessário.
- Determinar escolhas não feitas no anúncio.
- Se uma ação requer escolhas de vários jogadores, use APNAP, resolva as ações simultaneamente.
- Colocar no cemitério/campo de batalha, o que for apropriado.

Características Copiáveis (RA 706.2)

Nome	*Subtipo*
Custo de Mana	*Símbolo de Expansão*
Cor	*Texto de Regras*
Tipo de Card	*Poder/Resistência*
Supertipo	*Lealdade*

(Valores copiáveis são os valores impressos, modificados por outros efeitos de cópia, habilidades "conforme … entra no campo de batalha" e "conforme … tem a face voltada pra cima" que definem características. Outros efeitos, status e marcadores não são copiados.)

Informação Livre (MTR 4.1)

- Detalhes das ações do jogo e detalhes de jogos anteriores que ainda afetam o estado do jogo.
- Nome de qualquer objeto em uma zona pública.
- Estado físico e zona atual de qualquer objeto.
- Total de pontos de vida e placar da partida.

Informação Derivada (MTR 4.1)

- O número de objetos numa zona do jogo.
- Todos os objetos em zonas públicas e qualquer uma de suas características que não forem definidas como informação gratuita.
- Regras, Políticas, Oracle e qualquer outra informação oficial pertinente ao evento atual. É considerado que cada card tem seu texto atualizado do Oracle impresso nele.

Informação Privada (MTR 4.1)

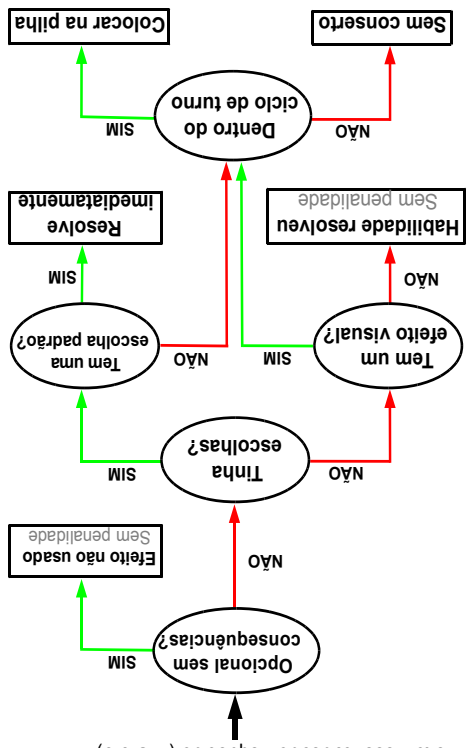
- Qualquer informação que não seja livre ou derivada é automaticamente considerada como privada.
- Em eventos de REL Regular, toda informação derivada é considerada como sendo informação livre.

Avaliações / Feedback

– Faça uma avaliação face à face no final do torneio (ou por e-mail se necessário).
– Faça um feedback positivo, se não conseguir isso, voce está fazendo algo de errado.
– Dê informações sobre as áreas a melhorar, faça sugestões de como melhorar nestas áreas.
– Faça sempre uma avaliação construtiva.
– Use o feedback que você dá e os que você recebe para avaliar seu trabalho.

Áreas para Avaliação

Trabalho em Equipe	Desempenhar Tarefas
Demonstrar Iniciativa	Confiabilidade e Pontualidade
Hard Working	Políticas e Guia de Penalidades
Ensinar Outros Juízes	Conhecimento das Regras
Aparência Profissional	Explicar Decisões Claramente
Profissionalismo	Diplomacia com Jogadores
Liderança	



Anúncios do Juiz-Mor

- Saudação
- Nomes dos juízes
- Chacar listas de deck
- Recolher listas de deck ou distribuir material
- # de jogadores _____
- # de rodadas _____
- REL (Regular / Competitivo / Profissional)
- K-Value (8 / 16 / 24 / 32)
- Tempo de cada rodada. (50 min / 60 min)
- Tempo para a infração de Atraso (0 ou 3 min)
- Informações sobre comida, banheiro, etc.

_____

_____

_____

- Embaralhem direito seus decks!
- Joguem rápido!
- Comunicação! Quem não se comunica se trumbica!
- Se surgir qualquer dúvida/problema a qualquer momento, chame um juiz. Levante a sua mão, deixe-a erguida e grite "JUIZ".
- Divirtam-se!!!

P	Rnds
8	3
16	4
32	5
64	6
128	7
226	8
409	9

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Guia de Penalidades da DCI - 1º de Abril de 2010

INFRAÇÃO	Reg	Comp	Prof
DE - Illegal Decklist	G	G	G
DE - Deck/Decklist Mismatch	W	G	G
DE - Impr. Reg. of Limited Card Pool	C	W	W
DE - Lost Sideboard	C	C	C
GPE* - Missed Trigger, Looking at Extra Cards, Improper Draw at Start of Game, GRV, FtMGS	C	W	W
GPE*- Failure to Reveal, Drawing Extra Cards	W	G	G
TE - Tardiness	W	G	G
TE - Outside Assistance	W	M	M
TE - Slow Play, Insufficient Shuffling, Failure to Follow Official Announcements	W	W	W
TE - Draft Procedure Violation	C	C	W
TE - Player Communication Violation, Marked Cards	C	W	W
USC - Minor	W	W	W
USC - Major	G	G	G
USC - Improperly Determ. Winner, Bribery, Aggressive Behaviour, Theft of Tournament Materials	DQ	DQ	DQ
Cheating - Stalling, Fraud, Hidden Information Violation, Manipulation of Game Materials	DQ	DQ	DQ

Progressão: Aviso → Advertência → Perda de Jogo → Partida → DQ
SLIP → Juiz - Jogador - Infração - Penalidade - Comentário