

DCI™-STRAFRICHTLINIEN

Gültig ab 20. Januar 2005

Einleitung

Die DCI-Strafrichtlinien sind für Schiedsrichter eine Hilfe sich bei Verstößen auf Turnieren für angemessene Strafen zu entscheiden. Strafen sollen Spieler vor möglichem Fehlverhalten schützen. Alle Strafen in diesem Dokument (mit Ausnahme von Abschnitt 160) gehen von unabsichtlichen Verstößen aus. Falls ein Schiedsrichter meint, dass ein Verstoß absichtlich begangen wurde, sollte die Strafe entsprechend erhöht werden (siehe Abschnitt 160). Ansonsten sollten Schiedsrichter nur selten von diesen Richtlinien abweichen. Und auch nur dann, wenn bedeutende oder außergewöhnliche Umstände vorliegen.

Eine Liste der Veränderungen seit der letzten Version dieses Dokuments ist in Anhang A angegeben.

Schlüsselwörter und Bezeichnungen sind in Anhang B der Allgemeinen DCI-Turnierregeln definiert.

Dieses Dokument wird in mehreren Sprachen veröffentlicht. Falls eine Unstimmigkeit zwischen der englischen Version und einer nicht englischen Version dieses Dokuments besteht, müssen Turnierteilnehmer auf die englische Version zurückgreifen, um Unklarheiten bezüglich der Interpretation der Strafrichtlinien zu vermeiden.

Dieses Dokument wird regelmäßig aktualisiert. Die aktuellste Version ist unter thedci.com/docs zu finden.

INHALT

10	Format von Verstößen
20	Definitionen von Strafen
30	Strafen vergeben
40	Wiederholte Verstöße
100	DECKPROBLEME
101	Deckproblem – Illegale Deckliste
102	Deckproblem – Illegales Hauptdeck (Legale Deckliste)
103	Deckproblem – Illegales Hauptdeck (Keine Deckliste benutzt)
104	Deckproblem – Illegale Sideboardliste
105	Deckproblem – Illegales Sideboard (Legale Sideboardliste)
106	Deckproblem – Illegales Sideboard (Keine Deckliste benutzt)
110	VERFAHRENSFEHLER
111	Verfahrensfehler – Gering
112	Verfahrensfehler – Erheblich
113	Verfahrensfehler – Ernsthaft
114	Verfahrensfehler – Vergessen zurückzuseboarden
115	Verfahrensfehler – Säumigkeit
116	Verfahrensfehler – Gegen den falschen Gegner spielen

- 120 KARTEN ZIEHEN**
121 Karten ziehen – Extrakarten ziehen
122 Karten ziehen – Extrakarten ansehen
123 Karten ziehen – Fehlerhaftes Ziehen von Karten am Anfang des Spiels
124 Karten ziehen – Vergessen zu ziehen
- 130 MARKIERTE KARTEN**
131 Markierte Karten – Gering
132 Markierte Karten – Erheblich
- 140 LANGSAMES SPIELEN**
141 Langsames Spielen – Langsam spielen
142 Langsames Spielen – Die Zeitbegrenzung vor dem Spiel überschreiten
- 150 UNSPORTLICHES VERHALTEN**
151 Unsportliches Verhalten – Gering
152 Unsportliches Verhalten – Erheblich
153 Unsportliches Verhalten – Ernsthaft
- 160 BETRUG**
161 Betrug – Bestechung
162 Betrug – Zeitspiel
163 Betrug – Täuschung
164 Betrug – Sonstiges

Anhang B – Änderungen seit vorherigen Versionen
Anhang A – Kurzübersicht der Strafen
Anhang B – Kontaktinformationen

10. AUFBAU DER EINTRÄGE

Verstöße werden in der folgenden Weise aufgeführt:

- Art des Verstoßes, Name des Verstoßes – Die Kategorie und die Benennung des Verstoßes.
- Definition – Die Beschreibung, was als Verstoß gilt.
- Beispiel – Einige Beispiele, was ein Verstoß ist.
- Philosophie – Die Motivation für diese Strafe.
- Strafe – Vorgeschlagene Strafe für jedes Regelanwendungslevel (REL).

20. DEFINITION VON STRAFEN

Ermahnung:

Dies ist die kleinste Strafe, die vergeben werden kann. Eine Ermahnung ist eine mündliche Warnung an einen Spieler. Die Ermahnung muss den Verstoß erklären und die Konsequenzen, falls der Verstoß wiederholt wird. Eine Ermahnung muss dem Oberschiedsrichter mitgeteilt, aber nicht der DCI gemeldet werden.

Verwarnung:

Eine Verwarnung ist eine offiziell verfolgte Strafe. Der Zweck einer Verwarnung ist, Schiedsrichter und involvierte Spieler darauf aufmerksam zu machen, dass ein Problem aufgetreten ist, und eine bleibende Aufzeichnung des Verstoßes in die

DCI-Strafdatenbank einzutragen. Verwarnungen müssen dem Oberschiedsrichter und dem offiziellen Turniermitarbeiter mitgeteilt werden, der für die Aufzeichnung von Verwarnungen verantwortlich ist. Verwarnungen müssen ebenfalls dem Spieler mitgeteilt werden, zusammen mit der Erklärung für die Verwarnung und den möglichen Konsequenzen einer Wiederholung des Verstoßes.

Spielverlust:

Zusammen mit dieser Strafe wird immer eine Verwarnung verhängt. Sollte der Spieler sich zwischen zwei Spielen befinden, wird diese Strafe für das nächste Spiel vergeben. Spielverluste müssen dem Oberschiedsrichter und dem offiziellen Turniermitarbeiter mitgeteilt werden, der für die Aufzeichnung von Verwarnungen verantwortlich ist. Spielverluste müssen ebenfalls dem Spieler mitgeteilt werden, zusammen mit der Erklärung für die Strafe und den möglichen Konsequenzen einer Wiederholung des Verstoßes.

Matchverlust:

Zusammen mit dieser Strafe wird immer eine Verwarnung verhängt. Generell wird ein Matchverlust immer für das aktuelle Match verhängt. Sollte der Spieler sich zwischen zwei Matches befinden oder sollten mildernde Umstände zutreffen, kann diese Strafe für das nächste Match im selben Turnier vergeben werden. Wenn zum Beispiel ein Spieler eine Strafe für erhebliches unsportliches Verhalten während des letzten Zuges des entscheidenden Spiels erhält, so kann der Schiedsrichter entscheiden, dass der Matchverlust erst für das nächste Match vergeben wird, weil das aktuelle Match eigentlich schon beendet ist und ein Matchverlust an dieser Stelle keine Strafe darstellen würde. Matchverluste müssen dem Oberschiedsrichter und dem offiziellen Turniermitarbeiter mitgeteilt werden, der für die Aufzeichnung von Verwarnungen verantwortlich ist. Matchverluste müssen ebenfalls dem Spieler mitgeteilt werden, zusammen mit der Erklärung für die Strafe und den möglichen Konsequenzen einer Wiederholung des Verstoßes.

Disqualifikation:

Zusammen mit dieser Strafe wird immer eine Verwarnung verhängt. Wenn diese Strafe vergeben wird, verliert der Spieler sein aktuelles Match und wird aus dem Turnier ausgeschlossen. Spieler erhalten trotzdem alle Preise, welche sie erspielt haben, bevor sie disqualifiziert wurden. In bestimmten Situationen ist eine Disqualifikation ohne Preise angebracht. Eine Disqualifikation ohne Preise gilt als eine Disqualifikation, bei der der Spieler keine Preise und keine zusätzlichen Prämien erhält (wie etwa Pro-Punkte, Einladungen zu Turnieren und so weiter). Eine Disqualifikation ohne Preise wird für ernsthaft unsportliches Verhalten und Betrug empfohlen. Der Oberschiedsrichter muss die Disqualifikation aussprechen, dem offiziellen Turniermitarbeiter, der für die Aufzeichnung von Verwarnungen verantwortlich ist, mitteilen und die Disqualifikation der DCI melden (E-Mail: dqreports@wizards.com).

Wenn während eines Turniers ein Spieler ohne Preise disqualifiziert wird, wird er aus dem Turnier entfernt und nimmt keinen Platz in der Rangliste ein. Das bedeutet, dass alle Spieler um einen Platz aufrücken, wenn jemand ohne Preise disqualifiziert wird, der in der Rangliste höher stand. Jeder aufrückende Spieler hat Anspruch auf die Preise, die mit dem neuen Rang verbunden sind. Falls die Disqualifikation ohne Preise stattfindet, nachdem ein „Cut“ gemacht wurde, rücken

keine weiteren Spieler für den disqualifizierten Spieler nach. Diese rücken jedoch um einen Platz in der Rangliste auf. Falls zum Beispiel ein Spieler während der Viertelfinalrunde eines Pro Tour-Qualifikationsturniers ohne Preise disqualifiziert wird, rückt der ehemals Neuntplatzierte nicht in die KO-System-Runden der Top 8 nach, er rückt aber um einen Platz in der Rangliste auf den achten Platz auf.

Disqualifikationen aufgrund von wiederholten Verstößen sind nicht ohne Preis. Zum Beispiel würde ein Spieler, der viele Verwarnungen für Verfahrensfehler erhält, nur disqualifiziert, aber mit Preisen.

30. STRAFEN VERGEBEN

Die DCI-Strafrichtlinien gelten für jedes Spiel, das die DCI sanktioniert, aber nicht jeder Verstoß kann in jedem Spiel begangen werden. Spiele, welche zum Beispiel keine Mulliganregel haben, nutzen die mulliganbedingten Strafen nicht.

REL 2 und höher sollte nur für wettkämpferische Turniere gelten, welche typischerweise **Magic: The Gathering**®-Turniere sind. Turnierorganisatoren und Schiedsrichtern ist es freigestellt, Turniere mit einem höheren REL auszutragen, aber die meisten Turniere sollten REL 1 benutzen.

Bei größeren Turnieren, wenn alle Decklisten während der ersten Runde geprüft werden, sollte der Oberschiedsrichter in Erwägung ziehen, bis zum Beginn der nächsten Runde mit der Vergabe von Strafen für Deckprobleme zu warten. Im Interesse der Fairness sollte die Entscheidung die Strafen zu verzögern zu Beginn des Turniers getroffen werden. Dies macht den Prozess der Vergabe von Strafen effektiver und verhindert Situationen, in denen einige Spieler ihre Matches beendet haben, bevor die Strafen vergeben werden. Bei kleineren Turnieren mit einer geringen Anzahl zu überprüfender Decklisten, können Strafen vergeben werden, sobald Probleme entdeckt werden. Am effektivsten sollten Spielverluste zuerst vergeben werden, dann Matchverluste. Falls ein Decklistenfehler während des Spielens entdeckt wird, sollte die Strafe sofort vergeben werden. Falls zum Beispiel ein Spieler bemerkt, dass sein Gegner mit einer verbotenen Karte spielt, sollte sofort eine Strafe vergeben werden.

Falls ein Spieler einen Schiedsrichter auf einen Verstoß aufmerksam macht, dann sollte die Strafe für den Verstoß immer wenn möglich in der Runde vergeben werden, in der er begangen wurde.

Für Turniere, welche nur ein Match pro Spiel anbieten, ist ein Spielverlust gleichbedeutend mit einem Matchverlust. Die folgenden Strafen sollten anstelle eines Spielverlustes vergeben werden:

- **MLB™ Showdown™**-Sportkartenspiel: Der Spieler mit dem höchsten Punktwert im Team des Managers, wird aus dem Spiel genommen. Im Falle eines Gleichstands entscheidet der Manager, welcher dieser Spieler rausgenommen wird.

40. WIEDERHOLTE VERSTÖßE

Die empfohlene Strafe für einen erstmaligen Verstoß ist in dem mit „Strafe“ gekennzeichneten Teil jedes Eintrags aufgeführt. Für die Wiederholung eines

Verstoßes wird die nächsthöhere Strafe empfohlen. Beachte, dass diese Erhöhung der Strafen nichts mit den Strafen bei höheren REL zu tun hat, sondern nur in der folgenden Reihenfolge geschieht:

Ermahnung – Verwarnung – Spielverlust – Matchverlust – Disqualifikation

Falls die erste Strafe eine Verwarnung war, sollte die zweite Strafe für den selben Verstoß ein Spielverlust sein und die dritte Strafe ein Matchverlust. Wenn zum Beispiel bei einem REL 1-Turnier die erste Strafe für Karten ziehen – Extrakarten ansehen eine Ermahnung ist, so ist die zweite Strafe für dieses Vergehen die nächsthöhere Strafe, eine Verwarnung. Die dritte Strafe wäre ein Spielverlust, die vierte ein Matchverlust und die fünfte eine Disqualifikation.

Disqualifikationen aufgrund von wiederholten Verstößen sind nicht ohne Preis.

Bei geringem REL kann es angemessener sein, im erzieherischen Interesse Strafstufen zu wiederholen, bevor die nächsthöhere Strafe vergeben wird.

100. DECKPROBLEME

Dieser Abschnitt behandelt Deckprobleme und verwandte Themen für Constructed- und Limited-Turniere.

101. Deckprobleme – Illegale Deckliste

Definition

Dieser Verstoß kann nur auf Turnieren begangen werden, bei denen Decklisten verwendet werden. Falls Sideboards benutzt werden und nur die Sideboardliste illegal ist, so ist stattdessen Abschnitt 104 anzuwenden.

Die Spieler haben eine illegale Deckliste, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Die Deckliste enthält eine illegale Anzahl von Karten.
- Die Deckliste enthält Karten, welche in dem Format illegal sind.
- Die Deckliste enthält Karten, durch die das Deck illegal ist, weil sie gegen eine Spielregel verstoßen (etwa die 4-Karten-Regel bei **Magic**).

Beispiele

(A) Eine Spielerin in einem Standard-**Magic**-Turnier hat 59 Karten auf ihrer Deckliste aufgeführt, wobei das Minimum 60 ist.

(B) Ein Spieler in einem Extended-**Magic**-Turnier führt Schädelstrammer (eine verbotene Karte) auf seiner Deckliste auf.

(C) Ein Spieler in einem **Magic**-Turnier hat 56 Karten auf seiner Deckliste aufgeführt. Sein tatsächliches Deck enthält 60 Karten, von denen vier Psychatog nicht aufgeführt sind.

Philosophie

Die Deckliste ist die verbindliche Beschreibung des Decks eines Spielers. Falls die Deckliste illegal ist, so hat der Spieler ein illegales Deck, unabhängig vom tatsächlichen Inhalt des Decks. Da die meisten illegalen Decklisten durch

Schreibfehler entstehen, ist es nicht im besten Interesse des Turniers einen Spieler deshalb zu disqualifizieren. Immer wenn möglich ist es am Besten, die Deckliste an den tatsächlichen Inhalt des Decks anzupassen. Um die Integrität des Turniers aufrechtzuerhalten, empfiehlt die DCI, dass offizielle Turniermitarbeiter die Gültigkeit aller Decklisten schnellstmöglich sicherstellen, am besten noch vor dem Beginn der zweiten Runde. Bei allen REL müssen Schiedsrichter und andere offizielle Turniermitarbeiter alle Spieler daran erinnern, welche Konsequenz das Abgeben einer illegalen Deckliste hat.

Strafe

Bei allen REL wird grundsätzlich die Deckliste des Spielers korrigiert, so dass diese legal wird und der Spieler mit einem Deck weiterspielt, das mit der korrigierten Deckliste übereinstimmt. Jegliche überschüssige Karten (Karten, welche die maximale Anzahl von Kopien einer Karte überschreiten) oder illegale Karten sollten von der Deckliste gestrichen werden. Falls der Spieler nach diesen möglichen Korrekturen ein legales Deck hat, sollte die Deckliste angepasst werden, so dass sie mit dem Deck übereinstimmt. Falls danach Karten benötigt werden um das Deck auf eine legale Größe zu bringen, sollte der Spieler nur Basisressourcen hinzufügen, wie etwa Standardländer (bei **Magic**).

Wenn zum Beispiel in einem Standard-**Magic**-Turnier ein Spieler eine Deckliste abgegeben hat, welche 58 Karten inklusive fünf Naturalisieren auflistet, dann muss eines der Naturalisieren auf Grund der 4-Karten-Regel entfernt werden. Nun enthält die Deckliste nur noch 57 Karten. Drei Standardländer nach Wahl des Spielers werden hinzugefügt um die Kartenzahl auf das Minimum von 60 zu bringen. Falls jedoch das tatsächliche Deck des Spielers nur vier Naturalisieren enthält und ebenfalls drei Terror, die auf der Deckliste vergessen wurden, so werden drei Terror der Deckliste hinzugefügt, und der Spieler könnte mit dem unveränderten Deck weiterspielen.

Falls die eingereichte Deckliste hingegen 61 Karten inklusive fünf Naturalisieren auflistet, so wird ein Naturalisieren aus dem Deck entfernt und keine zusätzlichen Standardländer hinzugefügt, weil die Deckliste nach dem Entfernen des zusätzlichen Naturalisieren legal ist.

Zusätzlich zu jeglichen Korrekturen erhält der Spieler einen Spielverlust.

Deckproblem – Illegale Deckliste

Alle Level
Spiel

102. Deckproblem – Illegale Hauptdeck (Legale Deckliste)

Definition

Dieser Verstoß kann nur auf Turnieren begangen werden, bei denen Decklisten verwendet werden. Falls Sideboards benutzt werden und nur das Sideboard illegal, aber die Sideboardliste legal ist, so ist stattdessen Abschnitt 105 anzuwenden. Diese Strafe gilt für Spieler, welche Karten ihres Decks verlegt oder Karten ihres vorherigen Gegners im Deck haben oder deren Decks aus einem anderen Grund nicht mit der Deckliste übereinstimmen.

Die Spieler haben ein illegales Deck, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist (obwohl die Deckliste ein legales Deck angibt):

- Das Hauptdeck enthält eine illegale Anzahl von Karten.
- Das Hauptdeck enthält Karten, welche in dem Format illegal sind.
- Das Hauptdeck enthält Karten, durch die es illegal ist, weil sie gegen eine Spielregel verstoßen (etwa die 4-Karten-Regel bei **Magic**).
- Der Inhalt des Hauptdecks stimmt nicht mit der Deckliste überein

Beispiele

(A) Ein Spieler in einem Standard-**Magic**-Turnier hat 59 Karten in seinem Deck, obwohl das vorgeschriebene Minimum 60 ist. Die Deckliste gibt ein legales Deck mit 60 Karten an.

(B) Ein Spieler benutzt in einem Extended-**Magic**-Turnier Schädelstrammer (eine verbotene Karte) in seinem Deck. Die Deckliste gibt keine verbotenen Karten an.

(C) Ein Spieler in einem **Magic**-Turnier hat einen Pazifismus von einem vorherigen Gegner in seinem Deck. Die Deckliste gibt ein legales Deck an.

Philosophie

Die Deckliste ist die verbindliche Beschreibung des Decks eines Spielers. Falls die Deckliste legal ist, aber der tatsächliche Inhalt des Decks nicht mit ihr übereinstimmt, so sollte der Spieler sein Deck an die Deckliste anpassen.

Strafe

Bei allen REL sollte der Spieler einen Spielverlust erhalten und dann den Inhalt seines Decks an die Deckliste anpassen. Sollten diese Änderungen nicht innerhalb von fünf Minuten durchgeführt sein, sollte die Strafe auf einen Matchverlust erhöht werden. Die Änderungen müssen beendet sein, bevor das nächste Match beginnt, damit der Spieler weiter am Turnier teilnehmen kann.

Deckproblem – Illegales Hauptdeck (Legale Deckliste)

Alle Level
Spiel

103. Deckproblem – Illegales Hauptdeck (Keine Deckliste benutzt)

Definition

Dieser Verstoß kann nur auf Turnieren begangen werden, bei denen keine Decklisten verwendet werden. Falls Sideboards benutzt werden und nur das Sideboard illegal ist, so ist stattdessen Abschnitt 106 anzuwenden.

Spieler haben ein illegales Hauptdeck, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Das Hauptdeck enthält eine illegale Anzahl von Karten.
- Das Hauptdeck enthält Karten, welche in dem Format illegal sind.
- Das Hauptdeck enthält Karten, durch die es illegal ist, weil sie gegen eine Spielregel verstoßen (etwa die 4-Karten-Regel bei **Magic**).

Beispiele

(A) Eine Spielerin in einem Standard-**Magic**-Turnier hat 59 Karten in ihrem Deck, obwohl das vorgeschriebene Minimum 60 ist.

(B) Ein Spieler benutzt in einem Extended-**Magic**-Turnier Schädelstrammer (eine verbotene Karte) in seinem Deck.

Philosophie

Falls ein Deck eine illegale Auswahl an Karten enthält, spielt der Spieler ein illegales Deck. Zweck von Turnieren mit niedrigem REL ist es jedoch Spielern das Spiel beizubringen. Daher ist es nicht im besten Interesse des Turniers Spieler wegen eines illegalen Decks zu disqualifizieren.

Strafe

Bei Turnieren mit höherem REL werden üblicherweise Decklisten benutzt, so dass eine härtere Strafe für höhere REL nicht nötig ist. Bei allen REL müssen Schiedsrichter und andere offizielle Turniermitarbeiter alle Spieler daran erinnern, welche Konsequenz das Spielen eines illegalen Decks hat.

Wenn keine Decklisten benutzt werden, wird üblicherweise das Deck des Spielers korrigiert und dem Spieler das Weiterspielen erlaubt. Der Oberschiedsrichter sollte zusammen mit dem Spieler das Deck korrigieren. Illegale Karten sollten sofort aus dem Deck entfernt werden. Falls dadurch Karten benötigt werden um das Deck auf eine legale Größe zu bringen, sollte der Spieler nur Basisressourcen hinzufügen können, wie etwa Standardländer (bei **Magic**).

Deckproblem – Illegales Hauptdeck (Keine Deckliste benutzt)

REL 1	REL 2	REL 3	REL 4	REL 5
Spiel	Spiel	nicht anwendbar		

104. Deckproblem – Illegale Sideboardliste

Definition

Dieser Verstoß kann nur in Spielen begangen werden, welche ein Sideboard verwenden und nur falls von den Spielern verlangt wird ihr Sideboard vor dem Turnier aufzuschreiben. Falls dies nicht von den Spielern verlangt wird, so ist stattdessen Abschnitt 106, Deck Problem – Illegales Sideboard (Keine Deckliste benutzt), anzuwenden. Für diesen Verstoß ist es unerheblich, ob die tatsächlichen Karten im Sideboard eines Spielers legal sind. Die Deckliste (inklusive der Sideboardliste) ist die maßgebliche Beschreibung des offiziellen Inhalts des Sideboards eines Spielers.

Spieler haben eine illegale Sideboardliste, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Die Sideboardliste enthält zu viele oder zu wenige Karten.
- Die Sideboardliste enthält Karten, welche in dem Format illegal sind.
- Die Sideboardliste enthält Karten, durch die das Deck illegal wird, weil sie gegen eine Spielregel verstoßen (etwa die 4-Karten-Regel bei **Magic**).

Beispiele

(A) Ein Spieler in einem **Magic**-Constructed-Turnier listet nur 14 Karten in seiner Sideboardliste auf.

(B) Eine Spielerin in einem **Magic**-Constructed-Turnier hat drei Naturalisieren in ihrer Sideboardliste, obwohl zwei weitere Naturalisieren im Hauptdeck gelistet sind.

(C) Ein Spieler in einem Standard-**Magic**-Turnier hat Schädelstrammer (eine verbotene Karte) in seiner Sideboardliste.

(D) Ein Spielerin in einem **Magic**-Limited-Turnier listet keine Sideboardkarten in der „Gesamt“-Spalte ihrer Deckliste auf.

Philosophie

Die Sideboardliste ist die verbindliche Beschreibung des Sideboards eines Spielers. Falls die Sideboardliste illegal ist, so hat der Spieler ein illegales Sideboard, unabhängig vom tatsächlichen Inhalt des Sideboards. Da jedoch die meisten illegalen Sideboardlisten durch Schreibfehler entstehen, ist es nicht im besten Interesse des Turniers einen Spieler deshalb zu disqualifizieren. Um die Integrität des Turniers aufrechtzuerhalten, empfiehlt die DCI, dass offizielle Turniermitarbeiter die Gültigkeit aller Decklisten schnellstmöglich sicherstellen, am besten noch vor dem Beginn der zweiten Runde. Bei allen REL müssen Schiedsrichter und andere offizielle Turniermitarbeiter alle Spieler daran erinnern, welche Konsequenz das Abgeben einer illegalen Sideboardliste hat.

Strafe

Bei allen REL wird grundsätzlich die Sideboardliste des Spielers korrigiert, so dass diese legal wird und der Spieler mit einem Sideboard weiterspielt, das mit der korrigierten Sideboardliste übereinstimmt. Jegliche überschüssige Karten (Karten, welche die maximale Anzahl von Kopien einer Karte überschreiten) oder illegale Karten sollten von der Sideboardliste gestrichen werden, beginnend bei Karten, die zu unterst auf der Sideboardliste stehen. Falls dadurch Karten benötigt werden um das Sideboard auf eine legale Größe zu bringen, sollte der Spieler die Karten hinzufügen, die tatsächlich im Sideboard waren. Wenn zum Beispiel in einem Standard-**Magic**-Turnier ein Spieler eine Sideboardliste abgegeben hat, welche 13 Karten inklusive fünf Naturalisieren auflistet, dann muss eines der Naturalisieren auf Grund der 4-Karten-Regel entfernt werden. Nun enthält die Sideboardliste nur noch zwölf Karten. Die Karten, die tatsächlich im Sideboard waren, werden hinzugefügt um die Kartenzahl auf die vorgeschriebenen 15 zu bringen. Zusätzlich erhält der Spieler einen Spielverlust.

Deckproblem – Illegale Sideboardliste

Alle Level
Spiel

105. Deckproblem – Illegales Sideboard (Legale Sideboardliste)

Definition

Dieser Verstoß kann nur in Spielen begangen werden, welche ein Sideboard verwenden und nur falls von den Spielern verlangt wird ihr Sideboard für das Turnier aufzuschreiben. Falls dies nicht von den Spielern verlangt wird, so ist stattdessen Abschnitt 106, Deckproblem – Illegales Sideboard (Keine Deckliste benutzt), anzuwenden. Sollte die Sideboardliste eines Spielers illegal sein, so ist stattdessen Abschnitt 104, Illegale Sideboardliste, anzuwenden. Die Deckliste (inklusive der Sideboardliste) ist die maßgebliche Beschreibung des offiziellen

Inhalts des Sideboards eines Spielers, daher hat der Verstoß Illegale Sideboardliste Vorrang vor dem Verstoß Illegales Sideboard (unter der Annahme, dass eine Sideboardliste erstellt wurde).

Spieler haben ein illegales Sideboard, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Das Sideboard enthält zu viele oder zu wenige Karten.
- Das Sideboard enthält Karten, welche in dem Format illegal sind.
- Das Sideboard enthält Karten, durch die das Deck illegal wird, weil sie gegen eine Spielregel verstoßen (etwa die 4-Karten-Regel bei **Magic**).
- Der Inhalt des Sideboards stimmt nicht mit der Sideboardliste überein.

Beispiele

(A) Ein Spieler in einem **Magic**-Constructed-Turnier spielt fünf Terror in seinem Sideboard, obwohl die Deckliste nur vier enthält und damit legal ist.

(B) Ein Spieler hat einige seiner Karten seines Sideboards verlegt (oder das gesamte Sideboard verloren), aber die Sideboardliste ist legal.

Philosophie

Wenn die eigentlichen Karten im Sideboard illegal sind, aber die Sideboardliste legal ist, so ist es die beste Lösung, das Sideboard an die Liste anzupassen. Sollte die Sideboardliste illegal sein, so ist stattdessen Abschnitt 104 anzuwenden, welcher eine strengere Strafe verhängt.

Strafe

Zusätzlich zur entsprechenden Strafe wird für den Rest des Turniers das Sideboard der Sideboardliste angepasst. Dies beinhaltet Finalrunden oder Runden, die an folgenden Tagen gespielt werden. Der Spieler wird verpflichtet, sein Sideboard für den Rest des aktuellen Matches nicht mehr zu benutzen. Der Spieler ist dafür verantwortlich, sein Sideboard zu korrigieren und alle dafür nötigen Ersatzkarten zu finden, bevor die nächste Runde beginnt. Sollte der Spieler dazu nicht in der Lage sein, so werden die entsprechenden Plätze im Sideboard mit Standardländern nach Wahl des Spielers gefüllt.

Deckproblem – Illegales Sideboard (Legale Sideboardliste)

Alle Level
Spiel

106. Deckproblem – Illegales Sideboard (Keine Deckliste benutzt)

Definition

Dieser Verstoß kann nur in Spielen begangen werden, welche ein Sideboard verwenden und nur falls von den Spielern nicht verlangt wird ihr Sideboard für das Turnier aufzuschreiben. Falls von den Spielern verlangt wird ihr Sideboard aufzuschreiben, so ist stattdessen Abschnitt 104, Deckproblem – Illegale Sideboardliste, oder Abschnitt 105, Deckproblem – Illegales Sideboard (Legale Deckliste), anzuwenden.

Spieler haben ein illegales Sideboard, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Das Sideboard enthält zu viele oder zu wenige Karten.
- Das Sideboard enthält Karten, welche in dem Format illegal sind.
- Das Sideboard enthält Karten, durch die das Deck illegal wird, weil sie gegen eine Spielregel verstoßen (etwa die 4-Karten-Regel bei **Magic**).

Philosophie

Wenn das Sideboard illegal ist, so sollte die im Folgenden angegebene Strafe verhängt werden. Dem Spieler sollte mitgeteilt werden, welche Karten illegal sind und weshalb. Zusätzlich sollte das Sideboard des Spielers legal gemacht werden und dem Spieler gestattet werden damit weiterzuspielen.

Strafe

Bei Turnieren mit höherem REL werden üblicherweise Decklisten benutzt, so dass eine härtere Strafe für höhere REL nicht nötig ist.

Deckproblem – Illegales Sideboard (Keine Deckliste benutzt)

REL 1	REL 2	REL 3	REL 4	REL 5
Spiel	Spiel	nicht anwendbar		

110. VERFAHRENSFEHLER

Dieser Abschnitt erläutert die Strafen bei Verfahrensfehlern. Viele Verstöße fallen in diese Kategorie. Es ist unmöglich sie hier alle aufzuzählen. Der Oberschiedsrichter muss seinen Entscheidungsspielraum nutzen, wenn er für einen nicht genannten Verfahrensfehler die Strafe bestimmen muss.

111. Verfahrensfehler – Gering

Definition

Ein geringer Verfahrensfehler wird begangen, wenn ein Spieler auf dem Turnier unabsichtlich leicht störend handelt.

Beispiele

- (A) Ein Spieler kennzeichnet „Soratami-Spiegelwächter“ anstelle von „Soratami-Spiegelmagier“ (beide sind auf der Registrationsliste nebeneinander) beim Notieren der erhaltenen Karten auf einem Sealed Deck-Turnier.
- (B) Ein Spieler benutzt keine zuverlässige Methode seine Lebenspunkte anzuzeigen.
- (C) Ein Spieler hält wiederholt seine Karten unterhalb der Spielfläche.
- (D) Ein Spieler hinterlässt eine kleine Menge Müll im Turnierbereich (wie etwa Kaugummipapier, Papierschnipsel oder beschriftete Notizzettel).
- (E) Ein Spieler spielt mit verschneiten Ländern in einem Standard-**Magic**-Turnier.

Philosophie

Die Arten von Verfahrensfehlern variieren erheblich. Der Schiedsrichter sollte die Strafe an das Maß der Turnierstörung anpassen.

Strafe

Falls es für einen Spieler durch seinen Verfahrensfehler unmöglich ist, sein Spiel oder Match in der gegebenen Zeit zu beenden, dann sollte die Strafe auf einen Spiel- oder Matchverlust erhöht werden.

Verfahrensfehler – Gering

Alle Level

Ermahnung

112. Verfahrensfehler – Erheblich

Definition

Ein erheblicher Verfahrensfehler wird begangen, wenn ein Spieler auf dem Turnier unabsichtlich störend handelt.

Beispiele

- (A) Ein Spieler schreibt seinen Namen nicht auf seine Deckliste.
- (B) Ein Spieler ersetzt ohne Erlaubnis eines Schiedsrichters Karten in seinem Sealed Deck-Material durch Kopien derselben Karte.
- (C) Eine Spielerin mischt ihr Deck nicht so, dass es genügend zufällig ist, bevor sie es dem Gegner präsentiert.
- (D) Ein Spieler hinterlässt eine große Menge an Müll im Turnierbereich (wie etwa Essensreste).
- (E) Ein Spieler spielt in einem **Magic**-Turnier Zorn Gottes (Mankosten 2WW) und benutzt dafür ein weißes Mana und drei farblose Mana.
- (F) Ein Spieler versucht in einem **Magic**-Turnier Pazifismus auf eine Kreatur mit Schutz vor Weiß zu spielen.
- (G) Ein Spieler mischt sein Deck, nachdem ein Gegner es abgehoben hat.
- (H) Während seines Matches sieht sich eine Spielerin ihre Sideboardkarten an.
- (I) Ein Spieler hat das komplette Bild auf einer seiner Karten geschwärzt. Die Karte kann nicht länger allein durch das Bild erkannt werden.
- (J) Ein Spieler zeigt eine gemorphte Karte nicht her, als das Spiel beendet ist.
- (K) Die Spieler füllen einen Ergebniszettel fehlerhaft aus und geben ihn ab. (Beide Spieler werden bestraft.)

Philosophie

Die Arten von Verfahrensfehlern variieren erheblich. Der Schiedsrichter sollte die Strafe an das Maß der Turnierstörung anpassen.

Strafe

Falls es für einen Spieler durch seinen Verfahrensfehler unmöglich ist, sein Spiel oder Match in der gegebenen Zeit zu beenden, dann sollte die Strafe auf einen Spiel- oder Matchverlust erhöht werden.

Verfahrensfehler – Erheblich

Alle Level

Verwarnung

113. Verfahrensfehler – Ernsthaft

Definition

Ein ernsthafter Verfahrensfehler wird begangen, wenn ein Spieler auf dem Turnier unabsichtlich extrem störend handelt.

Beispiele

- (A) Ein Spieler verschüttet Kaffee über sein Deck und ist dadurch nicht mehr ausreichend in der Lage sein Match zu spielen.
- (B) Ein Spieler zieht eine Karte von seinem Sideboard anstatt von seiner Bibliothek und nimmt diese auf seine Hand.
- (C) Ein Spieler verliert sein Deck und muss Ersatzkarten finden
- (D) Ein Spieler mischt sein Deck, wenn dies nicht erlaubt ist.

Philosophie

Die Arten von Verfahrensfehlern variieren erheblich. Der Schiedsrichter sollte die Strafe an das Maß der Turnierstörung anpassen.

Penalty

Falls es für einen Spieler durch seinen Verfahrensfehler unmöglich ist, sein Match in der gegebenen Zeit zu beenden, dann sollte die Strafe erhöht werden.

Verfahrensfehler – Ernsthaft

Alle Level

Spiel

114. Verfahrensfehler – Vergessen zurückzuseiteboarden

Definition

Ein Spieler hat diesen Verstoß begangen, wenn er sein Deck nicht in die Originalzusammenstellung bringt, bevor er das Deck dem Gegner für das erste Spiel des Matches präsentiert. Dieser Verstoß ist nur bei Spielen anzuwenden, welche ein Sideboard verwenden.

Beispiel

(A) Ein Spieler in einem **Magic**-Turnier lässt einen Schutzkreis gegen Rot in seinem Deck aus der vorherigen Runde.

Philosophie

In dieser Situation ist ein Spielverlust eine gerechte Strafe. Turniere, die keine Deckliste benutzen, sollten dieses Vergehen nur bestrafen, wenn eine Sideboardliste verwendet wird.

Strafe

Verfahrensfehler – Vergessen zurückzuseiteboarden

Alle Level

Spiel

115. Verfahrensfehler – Säumigkeit

Definition

Ein Spieler hat diesen Verstoß begangen, wenn er am Beginn der Runde nicht auf seinem Platz ist.

Beispiele

- (A) Eine Spielerin erreicht ihren Platz fünf Minuten nach Beginn der Runde.
- (B) Ein Spieler gibt seine Deckliste erst nach der vom Schiedsrichter oder Organisator festgesetzten Zeit ab.

Philosophie

Spieler sind für pünktliches Erscheinen bei ihren Matches verantwortlich.

Strafe:

Eine Strafe für Säumigkeit sollte nicht ausgesprochen werden, falls die Runde vorzeitig begonnen hat und der Spieler noch vor dem ursprünglich angekündigten Zeitpunkt an seinem Platz erscheint. Bei Turnieren mit niedrigerem REL kann der Turnierorganisator den Spielern die für die Handlungen vor einem Spiel bestimmte Zeitspanne (drei Minuten) geben um ihre Plätze einzunehmen, bevor ein Spielverlust verhängt wird. Bei höherem REL wird ein Spielverlust mit dem Beginn der Runde verhängt. Bei jedem REL wird ein zweiter Spielverlust gegen einen Spieler verhängt, falls er zehn Minuten nach Rundenbeginn nicht auf seinem Platz ist. Falls ein Spieler nicht vor Ende der Runde erscheint, wird er vom Turnier ausgeschlossen.

Verfahrensfehler – Säumigkeit

REL 1	REL 2	REL 3	REL 4	REL 5
Verwarnung	Verwarnung	Spiel	Spiel	Spiel

116. Verfahrensfehler – Gegen den falschen Gegner spielen

Definition

Spieler spielen gegen andere Spieler als gegen jene, gegen die sie für diese Runde gepaart wurden.

Beispiele

- (A) Ein Spieler sitzt am falschen Tisch und spielt gegen den falschen Gegner.
- (A) Ein in einem Team-Turnier als „Spieler A“ eingetragener Spieler spielt gegen „Spieler C“.

Philosophie

Spieler sind dafür verantwortlich am richtigen Platz zu sitzen.

Strafe

Falls der Fehler innerhalb der Spielvorbereitungszeit (üblicherweise drei Minuten) des ersten Spiels entdeckt wird, dann wird gegen den am falschen Tisch sitzenden Spieler eine Verwarnung verhängt, und er muss den richtigen Platz einnehmen. Falls der Fehler nach der Spielvorbereitungszeit, aber vor dem zweiten Spielverlust gemäß Abschnitt 116, Verfahrensfehler – Säumigkeit (üblicherweise nach zehn Minuten), entdeckt wird, dann wird gegen den am falschen Tisch sitzenden Spieler ein Spielverlust verhängt, und er muss den richtigen Platz einnehmen. Falls der Fehler nicht vor dem zweiten Spielverlust nach Abschnitt 116, Verfahrensfehler –

Säumigkeit, entdeckt wird, dann wird gegen den am falschen Tisch sitzenden Spieler ein Matchverlust verhängt.

Verfahrensfehler – Gegen den falschen Gegner spielen

Alle Level

Verwarnung

120. **KARTEN ZIEHEN**

Dieser Abschnitt behandelt Verstöße, welche fehlerhaftes Kartenziehen, Karten ansehen und verwandte Themen betreffen.

121. **Karten ziehen – Extrakarten ziehen**

Definition

Spieler haben eine Karte gezogen, wenn sie diese mehr als eine Kartenlänge von ihrem Deck entfernt haben, es sei denn, sie zählen Karten verdeckt ab. Spieler haben ebenfalls eine Karte gezogen, wenn sie diese von ihrem Deck nehmen und eine andere Handlung (Zauberspruch spielen, in die nächste Phase eintreten, usw.) durchführen. Falls ein Spieler auf diese Art eine Karte zieht, gilt diese Karte sofort als eine seiner Handkarten. In **Magic**-Spielen ist das im Allgemeinen ein Zeichen dafür, dass der Spieler sein Kartenziehsegment erreicht hat, außer wenn er diese Karte durch einen anderen Spieleffekt gezogen hat.

Spieler haben keine Extrakarten gezogen, wenn sie eine Karte ohne sie anzusehen verdeckt auf den Tisch legen, um die Karten beim Ziehen genau abzuzählen.

Die Strafe sollte nach Ermessen des Schiedsrichters nur einmal für eine Handlung oder eine Serie von Handlungen verhängt werden, während der eine oder mehrere Extrakarten gezogen wurden.

Beispiel

(A) Ein Spieler in einem **Magic**-Turnier spielt Genaue Analyse und zieht vier Karten.

Philosophie

Jedes Mal, wenn ein Spieler Extrakarten zieht, besteht die Möglichkeit, dass niemand es bemerkt und der Spieler dadurch einen deutlichen Vorteil erlangt. Auf Grund dieser Möglichkeit ist die Strafe für das Ziehen von Extrakarten relativ drastisch. Hingegen kann es relativ leicht vorkommen, dass ein Spieler versehentlich Extrakarten ansieht, so dass für diesen Verstoß eine eigene, geringere Strafe eingerichtet wurde. Dieser Verstoß wird Karten ziehen – Extrakarten ansehen genannt (Abschnitt 122).

Die Korrektur des Problems schließt immer das Zurücklegen der Extrakarte (falls diese bekannt ist, oder sonst einer zufällig ausgewählten Handkarte) auf das Deck mit ein. Dies garantiert, dass ein Spieler keinen Vorteil durch ein freies Mischen erhält (den er durch das Einmischen der Karte ins Deck erhalten würde) und dass der Zustand des Spiels so wenig wie möglich beeinflusst wird.

Fehlerhaftes Ziehen von Karten am Anfang des Spiels (Abschnitt 123) ist ebenfalls ein eigener, geringer bestrafter Verstoß.

Strafe

Damit das Spiel fortgesetzt werden kann, sollte die Situation immer korrigiert werden. Wenn es offensichtlich ist, welche Extrakarte gezogen wurde, wird diese oben auf das Deck des Spielers zurückgelegt. Falls dies nicht eindeutig ist, sollte eine zufällig bestimmte Karte von der Hand des Spielers dafür ausgewählt werden. Falls mehrere Karten gezogen wurden und deren Reihenfolge nicht bekannt ist, sollten diese in einer zufälligen Reihenfolge oben auf das Deck zurückgelegt werden. Der Gegner des Spielers, der die Extrakarten gezogen hat, sollte immer alle Karten gezeigt bekommen, die dieser durch das Kartenziehen gesehen hat.

Ein Spielverlust sollte automatisch in den Fällen verhängt werden, wenn der Spieler so viele Karten gezogen hat, dass der Schiedsrichter den Spielzustand nicht mehr korrigieren kann oder der Spieler einen zu großen Vorteil durch das Ziehen der Extrakarte erlangt hat. Dies ist zum Beispiel dann der Fall, wenn die Bibliothek des Spielers durch seinen Gegner verändert wurde oder die gezogene Karte wichtige, strategische Informationen bekannt gibt.

Karten ziehen – Extrakarten ziehen

REL 1	REL 2	REL 3	REL 4	REL 5
Verwarnung	Verwarnung	Spiel	Spiel	Spiel

122. Karten ziehen – Extrakarten ansehen

Definition

Ein Spieler hat sich eine Extrakarte angesehen, wenn diese ein deutliches Stück vom Deck entfernt wurde. Dies schließt Fallenlassen von Karten auf den Boden, Umdrehen einer Karte während des Mischens des Decks des Gegners und das Aufdecken von Karten des Gegners durch fehlerhaftes Spielen einer Karte ein. Diese Strafe wird auch verhängt, wenn ein Spieler eine Karte im Deck oder in der Hand des Gegners angesehen hat. Dies kann zum Beispiel beim Aufdecken zusätzlicher Karten während der Verrechnung eines zufälligen Abwurf-Effekts passieren.

Spieler haben keine Extrakarten angesehen, wenn sie eine Karte ohne sie anzusehen verdeckt auf den Tisch legen, um die Karten beim Ziehen genau abzuzählen

Die Strafe sollte nur einmal für eine Handlung oder eine Serie von Handlungen verhängt werden, während der eine oder mehrere Extrakarten angesehen wurden.

Beispiele

- (A) Ein Spieler dreht versehentlich eine Karte beim Mischen des Decks des Gegners um.
- (B) Ein Spieler dreht eine zusätzliche Karte beim Ziehen von seinem Deck um.
- (C) Eine Spielerin sieht die unterste Karte ihres Decks, als sie das Deck ihrem Gegner zum Abheben/zusätzlichen Mischen präsentiert.
- (D) Ein Spieler mischt sein Deck oder das Deck des Gegners mit den Vorderseiten nach oben.

(E) Eine Spielerin nimmt eine Karte vom Deck ihres Gegners anstelle von ihrem eigenen.

Philosophie

Ein Spieler kann sich sehr leicht versehentlich Extrakarten ansehen. Daher ist die Strafe weniger hart als für das Ziehen von Extrakarten. Das Ziehen von Extrakarten ist eine eigene, strengere Strafe, weil dieser Verstoß leichter ausgenutzt werden kann. Um ein freies Mischen zu vermeiden, werden alle Extrakarten oben auf das Deck gelegt (falls die obersten Karten des Decks angesehen wurden) bzw. dorthin zurückgebracht, wo sie herkamen.

Strafe

Zusätzlich zur angemessenen Strafe sollte der Spielzustand immer korrigiert werden. Der Gegner des Spielers, der die Extrakarten angesehen hat, sollte diese auch immer gezeigt bekommen.

Ein Spielverlust sollte automatisch in den Fällen verhängt werden, in denen der Spieler so viele Karten gesehen hat, dass der Schiedsrichter den Spielzustand nicht mehr korrigieren kann oder der Spieler einen zu großen Vorteil durch das Ansehen der Extrakarte erlangt hat. Dies ist zum Beispiel dann der Fall, wenn die angesehene Extrakarte wichtige, strategische Informationen bekannt gibt.

Karten ziehen – Extrakarten ansehen

REL 1	REL 2	REL 3	REL 4	REL 5
Ermahnung	Ermahnung	Verwarnung	Verwarnung	Verwarnung

123. Karten ziehen – Fehlerhaftes Ziehen von Karten am Anfang des Spiels

Definition

Spieler, die diesen Verstoß begehen, ziehen beim Start des Spiels oder während eines Mulligans eine Starthand mit einer oder mehreren zusätzlichen Karten (oder zu wenigen Karten).

Beispiele

Beispiel:

(A) Eine Spielerin in einem **Magic**-Turnier zieht eine Starthand mit acht Karten (anstelle von sieben Karten).

(B) Ein Spieler in einem **Magic**-Turnier zieht nach einem Mulligan sieben Karten (anstelle von sechs Karten).

(C) Eine Spielerin in einem **Magic**-Turnier, die das Spiel beginnt (und dadurch ihr erstes Kartenziehsegment übergehen muss), zieht fälschlicherweise eine Karte in ihrem ersten Kartenziehsegment.

Philosophie

Im Allgemeinen ist dies ein geringer Verstoß und wird auch nur mit einer recht milden Strafe geahndet. Es ist schnell und einfach, den Spieler eine neue Starthand mit einer Karte weniger ziehen zu lassen und schließt die Vorteile für den Spieler aus, die dieser nur durch Mischen und Ziehen einer neuen Starthand erhalten würde.

Strafe

Der Spieler muss seine Handkarten wieder ins Deck zurückmischen und eine neue Starthand ziehen, die eine Karte weniger enthält, als er hätte ziehen sollen – nicht als er tatsächlich gezogen hat. (Dies ist vergleichbar mit einem erzwungenen Mulligan in einem **Magic**-Spiel.)

Karten ziehen – Fehlerhaftes Ziehen von Karten am Anfang des Spiels

REL 1	REL 2	REL 3	REL 4	REL 5
Ermahnung	Ermahnung	Verwarnung	Verwarnung	Verwarnung

124. Karten ziehen – Vergessen zu ziehen

Definition

Ein Spieler zieht keine Karte, obwohl er verpflichtet ist, eine Karte zu ziehen.

Beispiele

(A) Eine Spielerin in einem **Magic**-Turnier vergisst, am Anfang ihres Zuges eine Karte zu ziehen.

(B) Ein Spieler in einem **Magic**-Turnier vergisst, eine Karte nach einem „Cantrip“-Effekt zu ziehen.

Philosophie

Im Allgemeinen ist dies ein geringer Verstoß und wird auch nur mit einer recht milden Strafe geahndet. Falls der Schiedsrichter meint, dass der Spielverlauf deutlich verändert wurde, kann er die Strafe auf einen Spielverlust erhöhen. Dies ist zum Beispiel dann der Fall, wenn ein Spieler mehrere Karten nicht gezogen hat, die er durch Verborgenes Wissen hätte ziehen müssen, was ihm über mehrere Runden erlaubt hat, eine Verfluchte Schriftrolle erfolgreich einzusetzen.

Strafe

Spieler müssen den Spielzustand durch das Ziehen der nicht gezogenen Karten korrigieren (außer wenn bereits ein Zug vergangen ist).

Karten ziehen – Vergessen zu ziehen

REL 1	REL 2	REL 3	REL 4	REL 5
Ermahnung	Ermahnung	Verwarnung	Verwarnung	Verwarnung

130. MARKIERTE KARTEN

Dieser Abschnitt behandelt markierte Karten und Hüllen. Die Strafen für diese Verstöße setzen wie üblich voraus, dass der Verstoß unabsichtlich begangen wurde. Falls der Oberschiedsrichter der Ansicht ist, dass die Markierungen absichtlich angebracht wurden, muss er stattdessen Abschnitt 160, Betrug anwenden.

131. Markierte Karten – Gering

Definition

Die Karten eines Spielers sind in einer Art und Weise markiert, welche störend ist, aber dem Spieler nur sehr unwahrscheinlich einen Vorteil bietet. (Falls der Spieler Hüllen verwendet, müssen die Karten während sie in Hüllen sind untersucht werden um festzustellen, ob sie markiert sind.)

Beispiele

(A) Ein Spieler in einem **Magic**-Turnier hat auf einigen Kartenhüllen kleine Markierungen. Sie befinden sich auf den Hüllen einer Insel, eines Gegenzaubers und eines Masticors.

(B) Ein Spieler benutzt keine Hüllen und hat mehrere Premium-Karten, die sich deutlich vom Rest seines Decks hervorheben.

Philosophie

Falls die Möglichkeit einen Vorteil zu erlangen ziemlich gering ist, sollte der Spieler die Karte(n) bzw. die Hülle(n) austauschen, sollte ansonsten aber keine besondere Strafe erhalten. Es ist zu beachten, dass fast alle Hüllen auf gewisse Weise als markiert gelten können. Schiedsrichter sollten dies beim Bestimmen der Strafe beachten. Bei Fällen von markierten Hüllen ist es sehr wichtig, die Spieler darauf hinzuweisen, ihre Karten zu mischen, bevor sie diese in Hüllen stecken.

Strafe

Markierte Karten – Gering

REL 1	REL 2	REL 3	REL 4	REL 5
Ermahnung	Ermahnung	Ermahnung	Verwarnung	Verwarnung

132. Markierte Karten – Erheblich

Definition

Die Karten eines Spielers sind in einer Art und Weise markiert, welche dem Spieler potentiell einen entscheidenden Vorteil bieten kann. (Falls der Spieler Hüllen verwendet, müssen die Karten während sie in Hüllen sind untersucht werden um festzustellen, ob sie markiert sind.)

Beispiele

(A) Ein Spieler in einem **Magic**-Turnier hat auf allen Landkarten Markierungen, welche sie einfach unterscheidbar machen vom Rest seines Decks.

(B) Eine Spielerin in einem **Magic**-Turnier hat vier Umwälzungen in ihrem Deck. Diese befinden sich alle in Hüllen, die einen leichten Knick in einer Ecke aufweisen.

Philosophie

Falls die Möglichkeit einen Vorteil zu erlangen groß ist, sollte der Spieler eine drastische Strafe erhalten. Es muss beachtet werden, dass bei dieser Strafe immer noch angenommen wird, dass die Karten ohne Absicht diese Markierungen erhalten haben. Falls der Oberschiedsrichter der Meinung ist, dass die Markierungen absichtlich angebracht wurden, sollte er Abschnitt 160, Betrug, anwenden.

Strafe

Markierte Karten – Erheblich

REL 1	REL 2	REL 3	REL 4	REL 5
Spiel	Spiel	Match	Match	Match

140. LANGSAMES SPIELEN

Dieser Abschnitt beschreibt Strafen für Spieler, die unabsichtlich zu langsam spielen.

141. Langsames Spielen – Langsam spielen

Definition

Spieler, welche länger als angemessen brauchen um Spielhandlungen durchzuführen, spielen zu langsam. Falls ein Schiedsrichter meint, dass ein Spieler absichtlich langsam spielt, um von einer Zeitbegrenzung zu profitieren, dann betreibt dieser Spieler Zeitspiel (siehe Abschnitt 162).

Beispiele

- (A) Ein Spieler ist unsicher, mit welchen Kreaturen er blocken soll und braucht unverhältnismäßig lange um diese Entscheidung zu fällen.
- (B) Ein Spieler braucht unverhältnismäßig lange um zu entscheiden, wie er die zwei Stapel aufteilt, während Fakt oder Fiktion verrechnet wird.
- (C) Ein Spieler nimmt sich die Zeit, den gesamten Inhalt des Decks eines Gegners aufzuschreiben, während Spukende Echos verrechnet werden.

Philosophie

Strafen für langsames Spielen erfordern es nicht, dass ein Schiedsrichter herausfindet, ob ein Spieler absichtliches Zeitspiel betreibt. Jeder Spieler hat die Pflicht so schnell zu spielen, dass seinem Gegner kein Nachteil durch die Zeitbegrenzung entsteht.

Strafe

Es sollten drei Minuten Extrazeit mit dieser Strafe vergeben werden. Falls das langsame Spielen den Ausgang des Matches erheblich beeinflusst hat, sollte der Schiedsrichter die Strafe entsprechend erhöhen.

Langsames Spielen – Langsam spielen

REL 1	REL 2	REL 3	REL 4	REL 5
Ermahnung	Ermahnung	Verwarnung	Verwarnung	Verwarnung

142. Langsames Spielen – Die Zeitbegrenzung vor dem Spiel überschreiten

Definition

Ein Spieler überschreitet die Zeitbegrenzung vor dem Spiel für die Durchführung seiner Spielvorbereitungen.

Beispiel

(A) Nachdem drei Minuten in einer Runde auf einem **Magic-Pro Tour™**-Qualifikationsturnier vergangen sind, hat der Spieler sein Mischen noch nicht beendet.

Philosophie

Bei diesem Vergehen wird angenommen, dass der Spieler kein absichtliches Zeitspiel betreibt. Falls der Oberschiedsrichter meint, dass es absichtlich ist, muss die Strafe für Zeitspiel (Abschnitt 162) angewendet werden.

Strafe

Zusammen mit der Strafe wird eine Minute Extrazeit vergeben.

Langsam Spielen – Die Zeitbegrenzung vor dem Spiel überschreiten

REL 1	REL 2	REL 3	REL 4	REL 5
Ermahnung	Ermahnung	Ermahnung	Verwarnung	Verwarnung

150. UNSPORTLICHES VERHALTEN

Dieser Abschnitt behandelt unsportliches Verhalten auf einem Turnier. Ein Spieler muss nicht aktiv an einem Match beteiligt sein, um für unsportliches Verhalten bestraft werden zu können.

151. Unsportliches Verhalten – Gering

Definition

Gering unsportliches Verhalten ist Benehmen, das für eine auf dem Turnier anwesende Person störend wirken kann, aber keinen spürbaren Einfluss auf den Ablauf des Turniers hat.

Beispiele

(A) Ein Spieler benutzt übermäßig vulgäre und profane Ausdrücke.

(B) Ein Spieler verlangt lautstark und unangebracht von einem Schiedsrichter seinem Gegner eine Strafe aufzuerlegen.

Philosophie

Verschiedene Stufen unsportlichen Verhaltens sollten entsprechend bestraft werden. Der Oberschiedsrichter ist die endgültige Autorität um zu bestimmen, was unsportliches Verhalten ist.

Strafe

Unsportliches Verhalten – Gering

Alle Level
Verwarnung

152. Unsportliches Verhalten – Erheblich

Definition

Erheblich unsportliches Verhalten ist Benehmen, das auf einen oder mehrere Spieler auf einem Turnier störend wirkt, aber keine Verzögerungen nach sich zieht oder in irgendeiner Form körperlichen Kontakt oder große emotionale Belastungen umfasst.

Beispiele

(A) Ein Spieler fordert wiederholt einen Schiedsrichter an und argumentiert für einen Spielverlust für seinen Gegner, weil er unbedeutende Verfahrensdetails übersehen hat.

(B) Ein Spieler missachtet die Anordnungen eines offiziellen Turniermitarbeiters.

(C) Ein Spieler ersucht seinen Gegner wiederholt aufzugeben.

Philosophie

Verschiedene Stufen unsportlichen Verhaltens sollten entsprechend bestraft werden. Der Oberschiedsrichter ist die endgültige Autorität um zu bestimmen, was unsportliches Verhalten ist.

Strafe

Unsportliches Verhalten – Erheblich

REL 1	REL 2	REL 3	REL 4	REL 5
Spiel	Spiel	Match	Match	Match

153. Unsportliches Verhalten – Ernsthaft

Definition

Ernsthaft unsportliches Verhalten ist Benehmen, dass für einen oder mehrere Spieler auf einem Turnier störend wirkt, Verzögerungen nach sich zieht oder in irgendeiner Form körperlichen Kontakt oder große emotionale Belastungen umfasst.

Beispiele

(A) Ein Spieler zieht unter einem anderen Spieler den Stuhl weg, so dass dieser zu Boden fällt.

(B) Ein Spieler argumentiert in einer übermäßigen und bedrohlichen Weise mit einem Schiedsrichter, nachdem dieser eine endgültige Regelentscheidung getroffen hat.

Philosophie

Verschiedene Stufen unsportlichen Verhaltens sollten entsprechend bestraft werden. Der Oberschiedsrichter ist die endgültige Autorität um zu bestimmen, was unsportliches Verhalten ist.

Strafe

Unsportliches Verhalten – Ernsthaft

All Level
Disqualifikation ohne Preis

160. Betrug

Dieser Abschnitt behandelt absichtlich begangene Verstöße, die einem Spieler einen großen Vorteil gegenüber anderen Spielern geben können.

161. Betrug – Bestechung

Definition

Ein Spieler versucht einen Gegner zu bestechen, damit er aufgibt, sich auf ein Unentschieden einigt oder das Ergebnis eines Matches verändert; oder zwei Spieler versuchen das Ergebnis eines Spiels oder Matches mit einer zufälligen Methode wie einem Münz- oder Würfelwurf zu bestimmen. Abschnitt 25 der Allgemeinen Turnierregeln beschreibt detaillierter, was unter Bestechung zu verstehen ist.

Beispiele

(A) Ein Spieler bietet in einer Runde des Schweizer Systems seinem Gegner 100 € für die Aufgabe des Matches an.

(B) Zwei Spieler werfen einen Würfel, um den Gewinner eines Matches zu bestimmen.

(C) Ein Spieler bietet seinem Gegner eine Karte für die Einigung auf ein Unentschieden an.

Philosophie

Bestechungen schädigen die Integrität des Turniers und sind strikt verboten. Das Ergebnis eines Spiels oder Matches mit zufälligen Methoden zu bestimmen, ist ebenfalls ausdrücklich verboten. Bitte beachte Abschnitt 25 der Allgemeinen Turnierregeln, um die angemessene Anwendung dieser Strafe zu sichern.

Strafe

Betrug – Bestechung

Alle Level
Disqualifikation ohne Preis

162. Betrug – Zeitspiel

Definition

Ein Spieler spielt absichtlich langsam, um von einer Zeitbegrenzung zu profitieren. Abschnitt 141 ist bei unabsichtlichem langsamen Spiel anzuwenden.

Beispiel

(A) Ein Spieler hat zwei Länder in seiner Hand. Er hat keine Möglichkeit das Spiel entscheidend zu beeinflussen und verbraucht mehrere Minuten mit dem „Planen“ seiner nächsten Schritte

Philosophie

Falls es klar ist, dass ein Spieler Zeitspiel betreibt, sollte gegen ihn eine drastische Strafe verhängt werden.

Strafe

Betrug – Zeitspiel

All Level
Disqualifikation ohne Preis

163. Betrug – Täuschung**Definition**

Ein Spieler begeht absichtlich Verstöße. Er spielt fehlerhaft, begeht Verfahrensfehler oder lügt über persönliche Daten oder andere für das Turnier wichtige Informationen.

Beispiele

- (A) Ein Spieler benutzt bei der Registrierung für ein Turnier einen falschen Namen und eine falsche DCI-Nummer.
- (B) Ein Spieler belügt einen offiziellen Turniermitarbeiter über das Ergebnis eines Matches.

Philosophie

Für Handlungen dieser Art besteht absolut keine Toleranz.

Strafe

Betrug – Täuschung

Alle Level
Disqualifikation ohne Preis

164. Betrug – Sonstiges**Definition**

Diese Kategorie enthält jegliches absichtliches Vergehen, welches nicht als Bestechung, Zeitspiel oder Täuschung gilt.

Beispiel

- (A) Ein Spieler schaut absichtlich auf die Vorderseiten der Karten seines Gegners, während er diese mischt, und nutzt diese Informationen um das Deck des Gegners in einer für den Gegner ungünstigen Reihenfolge zu ordnen.
- (B) Ein Spieler markiert die Karten in seinem Deck und nutzt diese Informationen absichtlich um einen Vorteil zu erlangen.
- (B) Ein Spieler zieht absichtlich Extrakarten, während der Gegner abgelenkt ist.

Philosophie

Jeder Spieler der absichtlich die Regeln verletzt, sollte eine drastische Strafe erfahren.

Strafe

Betrug – Sonstiges

All Level
Disqualifikation ohne Preis

ANHANG A – ÄNDERUNGEN SEIT VORHERIGEN VERSIONEN

Änderungen seit der Version vom 1. September 2003

Einleitung: Klar gestellt, dass Schiedsrichter nur dann von den Strafrichtlinien abweichen sollten, wenn sie meinen, dass bedeutende oder außergewöhnliche Umstände vorliegen. Verweis auf den Anhang hinzugefügt.

Abschnitt 20: Klar gestellt, dass der Oberschiedsrichter Disqualifikationen der DCI (US) melden muss.

Abschnitt 101: Strafe für Illegale Deckliste bei REL 3, 4 und 5 von Matchverlust auf Spielverlust geändert.

Abschnitt 152: „Wiederholtes Ersuchen um eine Aufgabe“ als Beispiel für erheblich unsportliches Verhalten hinzugefügt.

Anhang B: Tabelle entsprechend der Änderungen in Abschnitt 101 geändert.

ANHANG B – KURZÜBERSICHT DER STRAFEN

Verstoß	REL 1	REL 2	REL 3	REL 4	REL 5
Deckproblem – Illegale Deckliste	Spiel				
Deckproblem – Illegales Hauptdeck (Legale Deckliste)	Spiel				
Deckproblem – Illegales Hauptdeck (Keine Deckliste benutzt)	Spiel (REL 1 & 2)				
Deckproblem – Illegale Sideboardliste	Spiel				
Deckproblem – Illegales Sideboard (Legale Liste)	Spiel				
Deckproblem – Illegales Sideboard (Keine Deckliste benutzt)	Spiel (REL 1 & 2)				
Verfahrensfehler – Gering	Ermahnung				
Verfahrensfehler – Erheblich	Verwarnung				
Verfahrensfehler – Ernsthaft	Spiel				
Verfahrensfehler – Vergessen zurückzuseboarden	Spiel				
Verfahrensfehler – Säumigkeit	Verwarnung	Verwarnung	Spiel	Spiel	Spiel
Verfahrensfehler – Gegen den falschen Gegner spielen	Verwarnung				
Karten ziehen – Extrakarten ziehen	Verwarnung	Verwarnung	Spiel	Spiel	Spiel
Karten ziehen – Extrakarten ansehen	Ermahnung	Ermahnung	Verwarnung	Verwarnung	Verwarnung
Karten ziehen – Fehlerhaftes Ziehen von Karten am Anfang des Spiels	Ermahnung	Ermahnung	Verwarnung	Verwarnung	Verwarnung
Karten ziehen – Vergessen zu ziehen	Ermahnung	Ermahnung	Verwarnung	Verwarnung	Verwarnung
Markierte Karten – Gering	Ermahnung	Ermahnung	Ermahnung	Verwarnung	Verwarnung
Markierte Karten – Erheblich	Spiel	Spiel	Match	Match	Match
Langsames Spielen – Langsam spielen	Ermahnung	Ermahnung	Verwarnung	Verwarnung	Verwarnung
Langsames Spielen – Die Zeitbegrenzung vor dem Spiel überschreiten	Ermahnung	Ermahnung	Ermahnung	Verwarnung	Verwarnung
Unsportliches Verhalten – Gering	Verwarnung				
Unsportliches Verhalten – Erheblich	Spiel	Spiel	Match	Match	Match
Unsportliches Verhalten – Ernsthaft	Disqualifikation ohne Preis				
Betrug – Bestechung	Disqualifikation ohne Preis				
Betrug – Zeitspiel	Disqualifikation ohne Preis				
Betrug – Täuschung	Disqualifikation ohne Preis				
Betrug – Sonstiges	Disqualifikation ohne Preis				

Bemerkung: Regelanwendungslevel 1 (REL 1) wird für die meisten DCI-Turniere empfohlen.

ANHANG C – KONTAKTINFORMATIONEN

Wende dich über einen der folgenden drei Wege an die DCI, um mehr über das Schiedsrichteramt und DCI-Turniere zu erfahren oder die aktuellste Version dieses Dokuments zu erhalten:

DCI-Homepage: **www.thedci.com**

DCI-Turnierregel-Übersicht: **www.thedci.com/docs**

DCI-Schiedsrichter-Website: **www.wizards.com/judge**

E-Mail: **dc@wizards.com** oder **dc@amigo-spiele.de**

Telefon: **06074 / 37 55 555** (Amigo Spiel + Freizeit GmbH Magic Hotline)

Major League Baseball trademarks and copyrights are used with permission of Major League Baseball Properties, Inc. ©MLBPA Official Licensee–Major League Baseball Players Association

Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, Magic, Showdown, DCI, and MAGIC: THE GATHERING PRO TOUR are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. ©2005 Wizards.