

DCI-VERANSTALTUNGSREGELN FÜR MAGIC: THE GATHERING®

Gültig ab 20. März 2005

Einleitung

Die DCI-Veranstaltungsregeln für **Magic: The Gathering** sind entworfen worden um mit den Allgemeinen DCI-Turnierregeln, DCI-Strafrichtlinien und den Regeln des Sammelkartenspiels **Magic** verwendet zu werden. Spieler, Zuschauer und offizielle Turniermitarbeiter müssen den Regeln dieser Dokumente während eines DCI-sanktionierten **Magic**-Turniers folgen. Personen, die gegen Teile dieser Dokumente verstoßen, werden den entsprechenden Bestimmungen der DCI-Strafrichtlinien unterworfen.

Eine Liste der Veränderungen seit vorherigen Versionen 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 Veranstaltungsregeln zu vermeiden.

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

100. GENERELLE MAGIC: THE GATHERING-TURNIERREGELN

101. Formate und Bewertungskategorien

Die DCI sanktioniert die folgenden Formate. Sie können als Einzel-, Zwei-Personen-Team- oder Drei-Personen-Team-Turnier sanktioniert werden.

Constructed-Formate

- Standard
- Extended
- Block

Eternal-Formate

- Vintage
- Legacy

Limited-Formate

- Sealed Deck
- Booster Draft
- Rochester Draft

Die DCI erstellt Bewertungen für die folgenden Kategorien:

- Constructed (beinhaltet Standard-, Extended- und Block-Formate)
- Eternal (beinhaltet Vintage- und Legacy-Formate)
- Limited (beinhaltet alle Limited-Formate)
- Team Constructed (beinhaltet alle Team-Constructed-Formate)
- Team Limited (beinhaltet alle Team-Limited-Formate)

Falls die minimale Teilnehmerzahl nicht erreicht wird, ist das Turnier nicht länger DCI-sanktioniert und wird nicht in die DCI-Bewertungen eingehen. Falls die minimale Teilnehmerzahl für ein DCI-sanktioniertes Turnier nicht erreicht wird, so hat der Turnierorganisator das Turnier als ausgefallen zu melden.

110. **Magic-TURNIERMECHANISMEN**

111. **Matchstruktur**

Die vorgegebene Anzahl von Spielen in einem **Magic**-Match ist drei, und Turnierorganisatoren müssen ein Minimum von drei Spielen pro Match anbieten. Wenn ein Turnierorganisator möchte, kann er die Finalrunden im KO-System mit fünf Spielen anbieten. Dies muss er ankündigen, bevor das Turnier beginnt. Matchergebnisse, nicht Ergebnisse von einzelnen Spielen, werden für weltweite Bewertungen und Ranglisten an die DCI weitergeleitet.

Unentschiedene Spiele (Spiele, die keinen Sieger haben) zählen nicht als eines der drei Spiele eines Matches. Das Match sollte weitergespielt werden, bis ein Spieler die Mehrzahl der Spiele gewonnen hat, soweit es die Matchzeit zulässt.

112. **Zeitbegrenzung eines Matches**

Die **erforderliche** minimale Zeitbegrenzung für ein Match liegt bei **40 Minuten**.

Die folgenden Zeitbegrenzungen werden für die einzelnen Runden eines Turniers **empfohlen**:

- Constructed- und Limited-Turniere – 50 Minuten
- KO-System-Viertelfinal- oder Halbfinalmatches – 90 Minuten
- KO-System-Finalmatches – kein Zeitlimit

Die folgenden Zeitbegrenzungen werden für Limited-Turniere **empfohlen**:

- Sealed Deck – 20 Minuten für Deckregistrierung und 30 Minuten für Deckkonstruktion
- Draft – 30 Minuten für Deckregistrierung und -konstruktion
- Team Sealed Deck – 20 Minuten für Deckregistrierung und 60 Minuten für Deckkonstruktion
- Team Draft – 30 Minuten für Deckregistrierung und -konstruktion

Premier Events können andere minimale Zeitbegrenzungen eines Matches haben. Diese Zeitbegrenzungen können dem Informationsblatt des Turniers oder der Turnierserie entnommen werden. Informationsblätter sind im Magic: The Gathering-Turniercenter zu finden: www.wizards.com/default.asp?x=mtgcom/tournamentcenter.

113. **Spielen-Ziehen-Regel**

Der Gewinner eines Münzwurfs (oder einer anderen Zufallsmethode) entscheidet, ob er oder sie zuerst spielt und sein oder ihr erstes Kartenziehsegment übergeht oder als zweites spielt. Er oder sie muss dies entscheiden, bevor er oder sie die Karten auf seiner oder ihrer Hand ansieht. Sollte der Münzwurfgewinner keine Entscheidung treffen, so wird davon ausgegangen, dass er oder sie zuerst spielt. Der Spieler, der zuerst spielt, übergeht das Kartenziehsegment seines oder ihres ersten Zuges. Alle weiteren Züge folgen den Standardregeln, welche im Regelbuch von **Magic** erklärt sind. Dies wird allgemein die „Spielen/Ziehen“-Regel genannt.

Nach jedem Spiel eines Matches entscheidet der Verlierer für das nachfolgende Spiel, wer beginnt, auch wenn diese Niederlage durch eine Strafe erfolgte. Wenn das Spiel unentschieden endete (es also keinen Gewinner oder Verlierer gab), entscheidet noch einmal derselbe Spieler, wer das nächste Spiel beginnt.

114. Handlungen vor einem Spiel

Bevor die Spieler mit dem Spielen anfangen, entscheiden sie, wer das Spiel beginnt (siehe Abschnitt 113). Dies kann zu einem beliebigen Zeitpunkt getan werden, bevor die Spieler die Karten auf ihrer Hand sehen (beachte, dass die Spieler nicht entscheiden müssen, wer anfängt, bevor sie gesideboardet haben). Die folgenden Schritte müssen ausgeführt werden, bevor ein Spiel beginnt:

1. Spieler dürfen Karten in ihrem Deck gegen Karten aus ihrem Sideboard austauschen (nur nach dem ersten Spiel des Matches).
2. Die Spieler mischen ihre Decks (siehe Abschnitt 21 der Allgemeinen Turnierregeln). Beachte, dass die Spieler mit Mischen aufhören dürfen, um weiteres Sideboarden durchzuführen, anschließend müssen sie aber erneut gründlich mischen.
3. Die Spieler präsentieren ihrem Gegner ihr Deck für zusätzliches Mischen und/oder Abheben.
4. Wenn der Gegner das Deck des Spielers gemischt hat, darf der Spieler ein letztes Mal abheben.
5. Die Spieler präsentieren ihr Sideboard und legen es an einen klar erkennbaren Ort.
6. Jeder Spieler zieht sieben Karten.
7. Beginnend mit dem Spieler, der zuerst spielt, führt jeder Spieler jeweils alle seine oder ihre Mulligans aus (siehe Abschnitt 115).

Sobald alle Mulligans ausgeführt sind, beginnt das Spiel.

115. Mulliganregel

Vor jedem Spiel darf ein Spieler auf Wunsch seine oder ihre Handkarten in sein oder ihr Deck zurückmischen und eine neue Starthand ziehen, welche eine Karte weniger als die vorherige enthält. Der Spieler darf diesen Vorgang wiederholen, so oft er oder sie will, bis er oder sie keine Karten mehr ziehen kann.

Die Entscheidung, ob ein Mulligan genommen wird, wird zwischen den Spielern getroffen, wie in Abschnitt 113 beschrieben. Nachdem der Spieler, der zuerst spielt, so oft einen Mulligan genommen hat, wie er oder sie will, wird die Entscheidung, ob ein Mulligan genommen wird, an den anderen Spieler abgegeben. Sobald ein Spieler die Gelegenheit einen Mulligan zu nehmen, abgegeben hat, darf dieser Spieler seine oder ihre Entscheidung nicht mehr ändern.

116. Handlungen am Ende eines Matches

Sollte das Ende der Matchzeit erreicht sein, bevor ein Gewinner im gerade laufenden Spiel bestimmt ist, wird weiter gespielt, bis der aktive Spieler (im Regelbuch von **Magic** definiert) seinen Zug beendet hat. Danach werden fünf weitere Züge gespielt. Wenn zum Beispiel die Zeit im Zug von Spieler A abläuft, kann dieser seinen Zug noch regulär beenden. Der nächste Zug von Spieler B ist dann Extrazug 1. Dann folgen Spieler A mit Extrazug 2, Spieler B mit Extrazug 3, Spieler A mit Extrazug 4 und letztendlich Spieler B mit dem letzten Zug, dem Extrazug 5.

Spieler führen alle Extrazüge, welche sie durch Karteneffekte erhalten, genau so aus, wie sie dies normalerweise tun würden. Dabei gilt jeder Zug als einer der fünf Extrazüge. Sobald der fünfte Zug beendet ist, ist auch das Spiel beendet, unabhängig davon, ob noch weitere Extrazüge generiert wurden.

Sollte das Spiel beendet sein, bevor die fünf Extrazüge gespielt sind, so ist das Match vorbei und es wird kein weiteres Spiel mehr begonnen.

Wenn ein Schiedsrichter Extrazeit gegeben hat (wegen einer längeren Regelentscheidung, einer Deckprüfung oder aus anderen Gründen), so beginnen die für das Ende einer Runde vorgeschriebenen Handlungen erst am Ende dieser Extrazeit.

117. Bestimmen des Matchsiegers

Im Schweizer System ist der Spieler der Gewinner des Matches, der die meisten Spiele gewonnen hat. Wenn beide Spieler gleich viele Spiele gewonnen haben, so endet das Match mit einem Unentschieden.

Im KO-System dürfen Matches nicht unentschieden enden. Nachdem die normalen Handlungen am Ende einer Runde abgeschlossen sind, ist der Spieler, der mehr Spiele gewonnen hat, der Sieger des Matches. Wenn beide Spieler nach den vorgeschriebenen Handlungen am Ende eines Matches gleich viele Siege haben, so ist der Spieler mit den meisten Lebenspunkten der Gewinner des aktuellen Spiels. Für den Fall, dass beide Spieler gleich viele Lebenspunkte haben (oder sich zwischen zwei Spielen befinden und gleich viele Siege haben), sollte das Spiel/Match weitergeführt werden, bis eine Veränderung der Lebenspunkte eintritt, die dazu führt, dass ein Spieler mehr Lebenspunkte hat als der andere.

120. REGELN FÜR CONSTRUCTED-TURNIERE

121. Begrenzung der Kartenzahl

Constructed-Decks müssen mindestens sechzig Karten enthalten. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl von Karten im Deck, der Spieler muss aber in der Lage sein, sein Deck ohne fremde Hilfe zu mischen. Wenn ein Spieler ein Sideboard nutzen möchte, so muss es exakt fünfzehn Karten enthalten.

Mit der Ausnahme von Standardländern dürfen Deck und Sideboard eines Spielers zusammen keine individuelle Karte öfter als viermal enthalten. Maßgeblich hierfür sind die Namen der englischen Äquivalente. Alle Karten, die den Namen Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge oder Wald haben, sind Standardländer. (Die fünf verschneiten Ice Age-Länder – Verschneite Ebene, Verschneite Insel, Verschneiter Sumpf, Verschneites Gebirge und Verschneiter Wald – sind ebenfalls Standardländer. Beachte, dass verschneite Länder nur in Formaten erlaubt sind, in denen der Kartensatz *Eiszeit* benutzt werden darf).

122. Benutzung eines Sideboards

Vor jedem Spiel müssen die Spieler ihren Gegnern ihr Sideboard präsentieren und erlauben die Anzahl der Karten im Sideboard des Spielers verdeckt zu zählen, wenn diese es wünschen. Die Spieler dürfen ihr Sideboard während der Spiele nicht ansehen. Das Sideboard muss deutlich erkennbar und getrennt vom restlichen Spielbereich auf dem Tisch liegen. Das Sideboard darf nicht so liegen, dass es einfach mit anderen Karten verwechselt oder vertauscht werden kann.

Deck und Sideboard müssen vor dem ersten Spiel jedes Matches in ihre Originalkonfiguration gebracht werden. Karten, welche vom Deck des Spielers in sein oder ihr Sideboard wechseln und umgekehrt, müssen zu Beginn eines Matches wieder zurückgesideboardet werden. Falls ein Spieler das erste Spiel durch eine Strafe verloren hat, so darf keiner der Spieler für das zweite Spiel Karten aus seinem Sideboard verwenden.

Vor dem zweiten oder folgenden Spiel eines Matches dürfen die Spieler den Inhalt ihres Decks ändern, indem sie Karten aus ihrem Deck gegen Karten aus ihrem Sideboard austauschen. Dieses Austauschen muss immer auf einer Eins-zu-eins-Basis geschehen, um sicherzustellen, dass das Sideboard immer exakt fünfzehn Karten enthält. Es gibt keine

Einschränkungen, wie viele Karten auf diese Weise ausgetauscht werden dürfen, solange immer eine Karte aus dem Deck gegen eine Karte aus dem Sideboard getauscht wird.

125. Standard-Format-Deckkonstruktion

Die folgenden Kartensätze sind in Standard-Turnieren erlaubt:

- *Eighth Edition (Achte Edition)*
- *Mirrodin (Mirrodin)*
- *Darksteel (Nachtstahl)*
- *Fifth Dawn (Fünfte Morgenröte)*
- *Champions of Kamigawa (Meister von Kamigawa)*
- *Betrayers of Kamigawa (Verräter von Kamigawa)*
- *Saviors of Kamigawa (Retter von Kamigawa) – ab 20. Juni 2005*

Kartensätze werden im Standard-Format an den in Abschnitt 104 angegebenen Tagen turnierlegal. Aber sie verlassen das Format in „Blöcken“. Eine große Erweiterung und die dazugehörigen kleinen Erweiterungen – effektiv ein Jahr von **Magic**-Erweiterungen – rotieren in das Standard-Format als neuer Block, wenn die große Erweiterung im Format turnierlegal wird.

Beispiel: Der *Mirrodin*-Block wurde ins Standard-Format aufgenommen, als der Kartensatz *Mirrodin* turnierlegal wurde. Die Sätze *Nachtstahl* und *Fünfte Morgenröte* sind *Mirrodin*-Erweiterungen und somit auch Teil dieses Blocks. Die Sätze *Mirrodin*, *Nachtstahl* und *Fünfte Morgenröte* verlassen das Standard-Format, wenn die große Erweiterung nach *Retter von Kamigawa (Ravnica: Stadt der Gilden)* am 20. Oktober 2005 turnierlegal wird – zwei Jahre, nachdem *Mirrodin* in dem Format turnierlegal wurde.

Die folgenden Karten sind in Standard-Turnieren verboten:

- *Arcbound Ravager (Lichtbogen-Verwüster) – ab 20. März 2005*
- *Ancient Den (Uralte Höhle) – ab 20. März 2005*
- *Darksteel Citadel (Nachtstahl-Zitadelle) – ab 20. März 2005*
- *Disciple of the Vault (Apostel der Gruft) – ab 20. März 2005*
- *Great Furnace (Große Schmelze) – ab 20. März 2005*
- *Seat of the Synod (Sitz der Synode) – ab 20. März 2005*
- *Skullclamp (Schädelstrammer)*
- *Tree of Tales (Baum der Sagen) – ab 20. März 2005*
- *Vault of Whispers (Gruft des Geflüsters) – ab 20. März 2005*

126. Extended-Format-Deckkonstruktion

Kartensätze sind in Extended-Turnieren erlaubt, wie in Abschnitt 104 beschrieben.

Alle drei Jahre rotieren drei Blöcke (neun Kartensätze) aus dem Extended-Format am selben Tag wie die planmäßige Standardrotation. Die erste Rotation des Extended-Formats geschieht am 20. Oktober 2005. An dem Tag wird ein neues Set für die Constructed-Formate turnierlegal. Die drei ältesten Blöcke im Extended-Format, *Tempest*-Block (*Sturmwind*, *Felsenburg*, *Exodus*), *Urza*-Block (*Urzas Saga*, *Urzas Vermächtnis*, *Urzas Schicksal*) und *Masques*-Block (*Merkadische Masken*, *Nemesis*, *Prophezeiung*), werden heraus rotieren.

Grundsets, die während derselben Zeit wie ein herausrotierender Block veröffentlicht wurden, rotieren ebenfalls aus dem Extended-Format. Zum Beispiel wurde die Sechste Edition, auch Classic genannt, während des *Urza*-Blocks veröffentlicht und wird am 20. Oktober 2005 aus dem Extended-Format heraus rotieren.

Die folgenden Kartensätze sind in Extended-Turnieren erlaubt:

- *Classic (Sixth Edition/Sechste Edition)**
- *Seventh Edition (Siebte Edition)*
- *Eighth Edition (Achte Edition)*
- *Tempest (Sturmwind)**
- *Stronghold (Felsenburg)**
- *Exodus (Exodus)**
- *Urza's Saga (Urzas Saga)**
- *Urza's Legacy (Urzas Vermächtnis)**
- *Urza's Destiny (Urzas Schicksal)**
- *Mercadian Masques (Merkadische Masken)**
- *Nemesis (Nemesis)**
- *Prophecy (Prophezeiung)**
- *Invasion (Inavasion)*
- *Planeshift (Weltenwechsel)*
- *Apocalypse (Apokalypse)*
- *Odyssey (Odyssee)*
- *Torment (Qualen)*
- *Judgment (Abrechnung)*
- *Onslaught (Aufmarsch)*
- *Legions (Legionen)*
- *Scourge (Plagen)*
- *Mirrodin (Mirrodin)*
- *Darksteel (Nachtstahl)*
- *Fifth Dawn (Fünfte Morgenröte)*
- *Champions of Kamigawa (Meister von Kamigawa)*
- *Betrayers of Kamigawa (Verräter von Kamigawa)*
- *Saviors of Kamigawa (Retter von Kamigawa) – ab 20. Juni 2005*

*Diese Kartensätze rotieren am 20. Oktober 2005 aus Extended heraus.

Die folgenden Karten sind in Extended-Turnieren verboten:

- Ancient Tomb (Grab der Ahnen)
- Dark Ritual (Schwarzer Ritus)
- Dream Halls (Traumhallen)
- Earthcraft (Bodenkunde)
- Entomb (Einbuddeln)
- Frantic Search (Hastige Suche)
- Goblin Lackey (Goblin-Lakei)
- Goblin Recruiter (Goblin-Anwerber)
- Grim Monolith (Finsterner Monolith)
- Hermit Druid (Druideneinsiedler)
- Lotus Petal (Lotusblüte)
- Memory Jar (Krug der Erinnerungen)
- Metalworker (Metallarbeiter)
- Mind Over Matter (Macht der Gedanken)
- Oath of Druids (Eid der Druiden)
- Replenish (Wiederauffüllen)
- Survival of the Fittest (Überleben der Stärksten)
- Skullclamp (Schädelstrammer)
- Time Spiral (Zeitspirale)
- Tinker (Bastelei)
- Tolarian Academy (Akademie von Tolaria)
- Windfall (Glücksfall)
- Yawgmoth's Bargain (Yawgmoths Handel)
- Yawgmoth's Will (Yawgmoths Wille)

127. Vintage-Format-Deckkonstruktion

Vintage-Turniere dürfen mit allen Karten aus allen **Magic**-Kartensätzen, jeder Erweiterung des Haupt-Sets und allen Promokarten gespielt werden, welche von Wizards of the Coast veröffentlicht wurden, mit der Ausnahme der unten angeführten Karten. Neue Kartensätze sind in Vintage-Turnieren erlaubt, wie in Abschnitt 104 beschrieben.

Karten aus den folgenden Kartensätzen sind in Vintage-Turnieren oder anderen DCI-sanktionierten Turnieren **nicht** erlaubt, es sei denn sie wurden in einem **Magic** Haupt-Set oder einer Erweiterung neu aufgelegt:

- *Portal (Portal)*
- *Portal: Second Age (Portal: Zweites Zeitalter)*
- *Portal: Three Kingdoms*
- *Starter*

Die folgenden Karten sind in Vintage-Turnieren verboten:

- Jegliche Ante(Einsatz)-Karte
- Chaos Orb
- Falling Star

Die folgenden Karten sind in Vintage-Turnieren eingeschränkt:

- Ancestral Recall
- Balance (Ausgleich)
- Black Lotus
- Black Vise (Todespresse)
- Burning Wish (Brennender Wunsch)
- Channel (Blutzoll)
- Chrome Mox (Chrommox)
- Crop Rotation (Wechselnde Bepflanzung)
- Demonic Consultation (Dämonische Beratung)
- Demonic Tutor (Dämonischer Lehrmeister)
- Dream Halls (Traumhallen)
- Enlightened Tutor (Erleuchteter Lehrmeister)
- Entomb (Einbuddeln)
- Fact or Fiction (Fakt oder Fiktion)
- Fastbond (Schnellbund)
- Frantic Search (Hastige Suche)
- Grim Monolith (Finsterer Monolith)
- Gush (Wassersäule)
- Library of Alexandria
- Lion's Eye Diamond (Das Auge des Löwen)
- Lotus Petal (Lotusblüte)
- Mana Crypt
- Mana Vault (Manaschatz)
- Memory Jar (Krug der Erinnerung)
- Mind Over Matter (Macht der Gedanken)
- Mind Twist (Wahnsinn)
- Mind's Desire (Begierde des Verstands)
- Mox Diamond (Diamantmox)
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- Mystical Tutor (Mystischer Lehrmeister)
- Necropotence (Nekropotenz)
- Regrowth (Neues Leben)
- Sol Ring (Sonnenring)
- Strip Mine (Tagebaumine)
- Time Spiral (Zeitspirale)
- Time Walk
- Timetwister
- Tinker (Bastelei)
- Tolarian Academy (Akademie von Tolaria)
- Trinisphere (Trinisphäre) – ab 20. März 2005
- Vampiric Tutor (Blutsaugender Lehrmeister)
- Voltaic Key (Stromschlüssel)
- Wheel of Fortune (Glücksrad)
- Windfall (Glücksfall)
- Yawgmoth's Bargain (Yawgmoths Handel)
- Yawgmoth's Will (Yawgmoths Wille)

128. Legacy-Format-Deckkonstruktion

Legacy-Turniere dürfen mit allen Karten aus allen **Magic**-Kartensätzen, jeder Erweiterung des Haupt-Sets und allen Promokarten gespielt werden, welche von Wizards of the Coast veröffentlicht wurden. Neue Kartensätze sind in Legacy-Turnieren erlaubt, wie in Abschnitt 104 beschrieben.

Karten aus den folgenden Kartensätzen sind in Legacy-Turnieren oder anderen DCI-sanktionierten Turnieren **nicht** erlaubt, es sei denn sie wurden in einem **Magic** Haupt-Set oder einer Erweiterung neu aufgelegt:

- *Portal (Portal)*
- *Portal Second Age (Portal: Zweites Zeitalter)*
- *Portal Three Kingdoms*
- *Starter*

Die folgenden Karten sind in Legacy-Turnieren verboten

- Amulet of Quoz (Quozamulett)
- Ancestral Recall
- Balance (Ausgleich)
- Bazaar of Baghdad
- Black Lotus
- Black Vise (Todespresse)
- Bronze Tablet (Bronzetafel)
- Channel (Blutzoll)
- Chaos Orb
- Contract from Below (Teufelspakt)
- Darkpact (Dunkelpakt)
- Demonic Attorney (Advokatus Diaboli)
- Demonic Consultation (Dämonische Beratung)

- Demonic Tutor (Dämonischer Lehrmeister)
- Dream Halls (Traumhallen)
- Earthcraft (Bodenkunde)
- Entomb (Einbuddeln)
- Falling Star
- Fastbond (Schnellbund)
- Frantic Search (Hastige Suche)
- Goblin Recruiter (Goblin-Anwerber)
- Grim Monolith (Finsterer Monolith)
- Gush (Wassersäule)
- Hermit Druid (Einsiedlerdruide)
- Illusionary Mask
- Jeweled Bird
- Land Tax (Grundsteuer)
- Library of Alexandria
- Mana Crypt
- Mana Drain
- Mana Vault (Manaschatz)
- Memory Jar (Krug der Erinnerungen)
- Metalworker (Metallarbeiter)
- Mind Over Matter (Macht der Gedanken)
- Mind Twist (Wahnsinn)
- Mind's Desire (Begierde des Verstands)
- Mishra's Workshop
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- Necropotence (Nekropotenz)
- Oath of Druids (Eid der Druiden)
- Rebirth (Wiedergeburt)
- Replenish (Wiederauffüllen)
- Skullclamp (Schädelstrammer)
- Sol Ring (Sonnenring)
- Strip Mine (Tagebaumine)
- Tempest Efreet (Sturm-Ifrit)
- Time Spiral (Zeitspirale)
- Time Walk
- Timetwister
- Timmerian Fiends (Timmerianische Unholde)
- Tinker (Bastelei)
- Tolarian Academy (Akademie von Tolaria)
- Vampiric Tutor (Blutsaugender Lehrmeister)
- Wheel of Fortune (Glücksrad)
- Windfall (Glücksfall)
- Worldgorger Dragon (Weltenverschlingender Drache)
- Yawgmoth's Bargain (Yawgmoths Handel)
- Yawgmoth's Will (Yawgmoths Wille)

129. Block-Format-Deckkonstruktion

Die DCI sanktioniert eine Reihe von Constructed-Formaten, welche Block-Formate genannt werden. Jedes Block-Format enthält maximal drei Erweiterungen (eine große Erweiterung und zwei dazugehörige kleine Erweiterungen). Neue Kartensätze sind in Block-Turnieren erlaubt, wie in Abschnitt 104 beschrieben.

Die DCI sanktioniert die folgenden Block-Formate:

- *Kamigawa-Block (Meister von Kamigawa, Verräter von Kamigawa) (Retter von Kamigawa – ab 20. Juni 2005)*
- *Mirrodin-Block (Mirrodin, Nachtstahl, Fünfte Morgenröte)*
- *Onslaught-Block (Aufmarsch, Legionen, Plagen)*
- *Odyssey-Block (Odyssee, Qualen, Abrechnung)*
- *Invasion-Block (Invasion, Weltenwechsel, Apokalypse)*
- *Masques-Block (Merkadische Masken, Nemesis, Prophezeiung)*
- *Urza-Block (Urzas Saga, Urzas Vermächtnis, Urzas Schicksal)*
- *Tempest-Block (Sturmwind, Felsenburg, Exodus)*
- *Mirage-Block (Trugbilder, Visionen, Wetterlicht)*
- *Ice Age-Block (Eiszeit, Allianzen, Heimatländer)*

Die folgenden Karten sind in Block-Constructed-Turnieren verboten:

- Skullclamp (Schädelstrammer) – *Mirrodin-Block*
- Lin Sivvi, Defiant Hero (Lin Sivvi, trotzende Heldin) – *Masques-Block*
- Rishadan Port – *Masques-Block*
- Gaea's Cradle (Gaeas Schoß) – *Urza Block*
- Memory Jar (Krug der Erinnerungen) – *Urza-Block*

- Serra's Sanctum (Serras Heiligtum) – Urza-Block
- Time Spiral (Zeitspirale) – Urza-Block
- Tolarian Academy (Akademie von Tolaria) – Urza-Block
- Voltaic Key (Stromschlüssel) – (Urza-Block
- Windfall (Glücksfall) – Urza-Block
- Cursed Scroll (Verfluchte Schriftrolle) – *Tempest*-Block
- Squandered Resources (Ausgeplünderte Quellen) – *Mirage*-Block
- Amulet of Quoz (Quozamulett) – *Ice Age*-Block
- Thawing Glaciers (Tauende Gletscher) – *Ice Age*-Block
- Timmerian Fiends (Timmerianische Unholde) – *Ice Age*-Block
- Zuran Orb (Zurs Sphäre) – *Ice Age*-Block

130. REGELN FÜR LIMITED-TURNIERE

131. Begrenzung der Kartenzahl

Limited-Decks müssen mindestens vierzig Karten enthalten. Es gibt keine maximale Anzahl an Karten im Deck. Alle Karten, die ein Spieler erhalten hat und die nicht in seinem oder ihrem Hauptdeck sind, bilden das Sideboard.

Die Spieler sind auf Limited-Turnieren nicht auf vier Kopien einer Karte eingeschränkt.

132. Benutzung eines Sideboards

Jede gedraftete oder erhaltene Karte, welche nicht im Deck des Spielers enthalten ist, ist Teil seines oder ihres Sideboards. Die Spieler dürfen ihr Sideboard während der Spiele nicht ansehen.

Vor dem zweiten oder folgenden Spiel eines Matches dürfen die Spieler den Inhalt ihres Decks ändern, indem sie Karten aus ihrem Deck gegen Karten aus ihrem Sideboard austauschen. Die Spieler können außerdem jetzt zusätzliche Länder anfordern. Es gibt keine Einschränkungen, wie viele Karten auf diese Weise ausgetauscht werden dürfen, solange das Deck der Spieler immer mindestens vierzig Karten enthält. Dieser Austausch muss nicht auf einer Eins-zu-eins-Basis geschehen. Das Deck muss vor dem ersten Spiel jedes Matches in die ursprüngliche Zusammenstellung zurückgebracht werden.

133. Bereitstellung von Material

Der Turnierorganisator und/oder Oberschiedsrichter können Standardländer für die Spieler im Turnier bereitstellen. Wenn der Organisator Standardländer bereitstellt, muss er jedem Spieler dieselbe Anzahl an Standardländern zur Verfügung stellen. Organisatoren müssen vor und während der Registrierung bekannt geben, ob sie den Spielern Standardländer zur Verfügung stellen. Organisatoren können verlangen, dass die Spieler diese Standardländer nach dem Turnier wieder zurückgeben.

134. Regeln für Sealed Deck-Turniere

In Sealed Deck-Turnieren dürfen die Spieler ihren Decks beliebig viele Standardländer hinzufügen; es gibt keine Obergrenze. Zusätzliche Länder sind auch für das Sideboard erlaubt, und die Spieler dürfen ihren Sideboards jederzeit zwischen Spielen Standardländer hinzufügen.

135. Regeln für Draft-Turniere

In Draft-Turnieren dürfen die Spieler ihren Decks beliebig viele Standardländer hinzufügen; es gibt keine Obergrenze. Zusätzliche Länder sind auch für das Sideboard erlaubt, und die Spieler dürfen ihren Sideboards jederzeit zwischen Spielen Standardländer hinzufügen.

140. REGELN FÜR TEAM-TURNIERE

141. Generelle Bedingungen für das Team

Jedes Team muss folgende eindeutige teamspezifische Informationen haben:

- Teamname
- Teamzugehörigkeit, falls zutreffend (Sponsor, Schule, Laden, usw.)
- Stadt des Teams
- Staat/Bundesland des Teams
- Teammitglieder (und ihre entsprechenden DCI-Nummern)

Verschiedene Teams dürfen dieselbe Zugehörigkeit, Stadt, Bundesland, Staat oder Land haben.

142. Teamnamen

Wizards of the Coast behält sich das Recht vor ihnen obszön oder abstoßend erscheinende Teamnamen nicht zuzulassen. Turnierorganisatoren und geprüfte Oberschiedsrichter sollten Teams davon abraten, einen Teamnamen zu registrieren, welcher als obszön oder abstoßend betrachtet werden kann.

Sobald ein Team auf einem professionellen Turnier registriert ist (das heißt, das Team hat sich auf einer Team-Pro Tour registriert und gespielt), gilt dessen Name als vergeben und darf nicht mehr von einem anderem Team verwendet werden.

143. Teamzusammenstellung und -identifikation

Ein gültiges Team besteht aus zwei oder drei Personen, abhängig vom entsprechenden sanktionierten Team-Turnier-Format (siehe Abschnitt 101). Ein Team wird durch die individuellen DCI-Nummern seiner Mitglieder identifiziert. Einzelne DCI-Mitglieder können Mitglieder in mehr als einem Team sein.

Ein Team existiert so lange, wie seine Mitglieder sich als Team identifizieren möchten. Jegliche Änderung in der Zusammenstellung des Teams (das heißt, das Hinzufügen und/oder Entfernen eines Mitglieds) bildet ein neues Team mit neuen teamspezifischen Informationen (siehe Abschnitt 141). Ein Team darf seinen Teamnamen, Zugehörigkeit, Stadt, Bundesland oder Land ändern, ohne dass es ein neues Team wird.

144. Gültige Teamteilnahmen und Spielerbenennung

Sanktionierte Team-Turniere sind offen für Teams, die aus zwei oder drei Personen bestehen. Nur gültige Teams der entsprechenden Größe sind zugelassen. Wenn ein Spieler das Turnier verlässt oder disqualifiziert wird, so wird das gesamte Team vom Turnier ausgeschlossen.

Jedes Team, das sich zu einem sanktionierten Team-Turnier anmeldet, muss dem Turnierorganisator die eigenen teamspezifischen Informationen bei der Anmeldung zur Verfügung stellen (siehe Abschnitt 141). Sollte dies nicht geschehen, führt dies zu einer Disqualifikation des Teams vom Turnier.

Beispiel: Ein sanktioniertes Drei-Personen-Team-Turnier ist nur offen für gültige Teams, die aus drei Personen bestehen. Teams, die aus zwei Personen bestehen, können an diesem Turnier nicht teilnehmen.

Wenn ein Team sich für ein Turnier anmeldet, müssen die Spielerpositionen festgelegt werden. Zum Beispiel muss ein Team in einem Drei-Personen-Turnier festlegen, wer Spieler A, Spieler B und Spieler C ist. Die Spieler behalten diese Positionen während des gesamten Turniers bei.

Wenn zwei Teams in einem Turnier gegeneinander spielen, so spielen die beiden Spieler auf Position A gegeneinander, die Spieler B spielen gegeneinander usw.

145. Team-Constructed-Turniere

Turnierergebnisse DCI-sanktionierter Constructed-Turniere (Vintage, Legacy, Extended und Standard) werden in einer Constructed-Bewertungsliste für jede Teamgröße zusammengefasst.

146. Team-Limited-Turniere

Turnierergebnisse DCI-sanktionierter Limited-Turniere (Sealed Deck und Rochester Draft) werden in einer Limited-Bewertungsliste für jede Teamgröße zusammengefasst. Team-Limited-Turniere, welche ein DCI-sanktioniertes Limited-Format benutzen, müssen alle entsprechenden Abschnitte der DCI-Veranstaltungsregeln für **Magic** und der Allgemeinen DCI-Turnierregeln für Limited-Turniere einhalten.

147. Team-Rochester Draft-Turniere

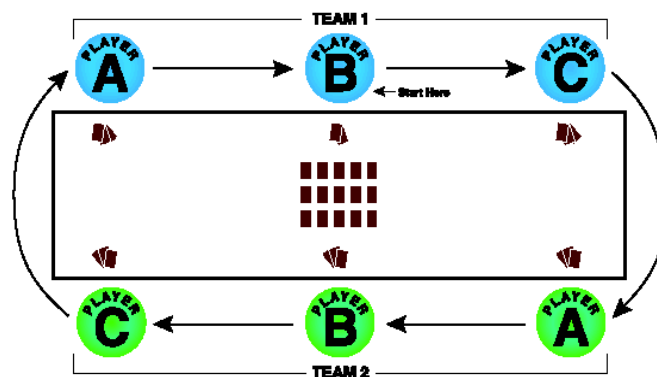
Team-Rochester Draft-Turniere erfordern Teams von je drei Personen. Pro Draft sitzen immer zwei Teams an jedem Tisch. Die Teammitglieder sitzen nebeneinander und jeweils dem Gegner mit derselben Position quer gegenüber. (Zum Beispiel: In einem Drei-Personen-Team-Turnier sitzen die Spieler in folgender Reihenfolge im Uhrzeigersinn um den Draft-Tisch: 1A, 1B, 1C, 2A, 2B, 2C).

Während des Drafts ist Reden verboten. Nichtverbale Signale, wie Zeigen und Gestikulieren, sind jedoch erlaubt.

Die Sieger eines Münzwurfs (oder einer anderen Zufallsmethode) wählen, ob sie zuerst nehmen oder ob das andere Team zuerst nimmt. Der „B“-Spieler des Teams das zuerst nimmt, legt die erste Packung aus. Der Draft folgt den normalen Rochester Draft-Regeln für die Zeitnahme und das Rotieren des aktiven Spielers (siehe Allgemeine Turnierregeln, Abschnitt 76 und 77).

Beispiel: Team 1 und Team 2 werden um einen Tisch gesetzt. Sie sind mit 1A-1B-1C-2A-2B-2C im Uhrzeigersinn nummeriert. Team 2 gewinnt den Münzwurf und sie entscheiden, dass Team 1 zuerst nimmt. Der aktive Spieler für die erste Packung ist Spieler 1B. Die erste Boosterpackung für Spieler 1B wird geöffnet und offen vor Spieler 1B ausgelegt. Nach einer Betrachtungszeit von 30 Sekunden wird in folgender Reihenfolge gedraftet:

Spieler 1B – Karte 1	Spieler 1A – Karte 6	Spieler 1C – Karte 11
Spieler 1C – Karte 2	Spieler 1A – Karte 7	Spieler 1B – Karte 12
Spieler 2A – Karte 3	Spieler 2C – Karte 8	Spieler 1B – Karte 13
Spieler 2B – Karte 4	Spieler 2B – Karte 9	Spieler 1C – Karte 14
Spieler 2C – Karte 5	Spieler 2A – Karte 10	Spieler 2A – Karte 15



148. Team-Sealed Deck-Turniere

Die Teams erhalten verpacktes Produkt abhängig von den im aktuellen Block erschienenen Erweiterungen.

Drei-Personen-Team-Turniere

Jedes Team erhält zwei Turnierpackungen und vier Boosterpackungen. Die Turnierpackungen sind immer von der großen Erweiterung. Falls noch keine der kleinen Erweiterungen erschienen ist, so sind die Boosterpackungen von der großen Erweiterung. Falls die erste kleine Erweiterung erschienen ist, so müssen die vier Boosterpackungen von der ersten kleinen Erweiterung sein. Falls die zweite kleine Erweiterung erschienen ist, so müssen zwei Boosterpackungen von der ersten kleinen Erweiterung sein und zwei Boosterpackungen von der zweiten kleinen Erweiterung.

Zwei-Personen-Team-Turniere

Jedes Team erhält eine Turnierpackung und fünf Boosterpackungen. Die Turnierpackungen sind immer von der großen Erweiterung. Falls noch keine der kleinen Erweiterungen erschienen ist, so sind die Boosterpackungen von der großen Erweiterung. Falls die erste kleine Erweiterung erschienen ist, so muss eine Boosterpackung von der großen Erweiterung sein und die vier anderen Boosterpackungen von der ersten kleinen Erweiterung. Falls die zweite kleine Erweiterung erschienen ist, so muss eine Boosterpackung von der großen Erweiterung sein, zwei Boosterpackungen von der ersten kleinen Erweiterung und zwei Boosterpackungen von der zweiten kleinen Erweiterung.

Alle Karten müssen einem Spieler zugeordnet sein, und jedes Deck muss sein eigenes Sideboard haben. Alle Decks müssen mindestens vierzig Karten enthalten. Die Sideboards der Spieler dürfen eine beliebige Anzahl an Karten aufweisen. Die Spieler dürfen so viele Länder wie nötig zu Beginn des Turniers oder zwischen den Spielen erhalten.

Anhang A – ÄNDERUNGEN SEIT VORHERIGEN VERSIONEN

Änderungen seit der Version vom 20. Dezember 2004

Abschnitt 102: Textlose Zaubersprüche dürfen in sanktionierten Turnieren benutzt werden.

Abschnitt 112: Minimale Zeitbegrenzungen für Premier Events ins Informationsblatt verschoben.

Abschnitt 121: Standardlandregel klargestellt.

Abschnitt 125: Liste der verbotenen Karten im Format Standard aktualisiert.

Abschnitt 128: Liste der verbotenen Karten im Format Vintage aktualisiert.

Abschnitt 129: Liste der verbotenen Karten in den Block-Formaten neu formatiert.

Änderungen seit der Version vom 20. September 2004

Einleitung: Die englische Version soll benutzt werden, um Unstimmigkeiten bezüglich der Übersetzung zu vermeiden. Die aktuelle Version dieses Dokuments ist unter thedci.com/docs zu finden.

Abschnitt 101: Das Constructed-Format Type 1.5 wird nun Legacy genannt.

Abschnitt 102: Mit der Ausnahme von Standardländern sind *Unhinged*-Karten nicht turnierlegal.

Abschnitt 104: Neue Kartensätze aktualisiert.

Abschnitt 125: Kartensätze aktualisiert.

Abschnitt 127: Liste der eingeschränkten Karten aktualisiert.

Abschnitt 128: Das Constructed-Format Type 1.5 wird nun Legacy genannt.

Abschnitt 129: *Kamigawa*-Block-Format hinzugefügt.

Abschnitt 132: Verdeutlicht dass Limited-Decks vor dem ersten Spiel jedes Matches in den ursprünglichen Zustand zurück gebracht werden müssen.

Abschnitt 134: Landregel für Sealed Deck-Turniere aktualisiert.

Änderungen seit der Version vom 20. Juni 2004

Abschnitt 101: Vintage-Bewertungskategorie in Eternal umbenannt. Type 1-Turnierformat in Vintage umbenannt. „Type 1.5“-Formatname wird zu einem späteren Zeitpunkt umbenannt werden.

Abschnitt 104: Neue Kartensätze aktualisiert.

Abschnitt 126: Liste der verbotenen Karten in Extended aktualisiert.

Abschnitt 127: Type 1 in Vintage umbenannt. Den Ausschluss von Portal-Karten in Vintage-Turnieren klargestellt. Liste der eingeschränkten Karten aktualisiert.

Abschnitt 128: „Type 1.5“ wird umbenannt werden. Den Ausschluss von Portal-Karten in „Type 1.5“-Turnieren klargestellt. Liste der verbotenen Karten in „Type 1.5“ ist nicht länger mit den Listen der verbotenen und eingeschränkten Karten in Vintage verbunden.

Änderungen seit der Version vom 01. April 2004

Abschnitt 104: Neue Veröffentlichungen aktualisiert.

Abschnitt 105: Minimale Teilnehmerzahlen aus den Allgemeinen Turnierregeln verschoben (keine Änderung an den Zahlen).

Abschnitt 112: Zeitbegrenzung geändert. (Minimale Zeitbegrenzung einer Matchrunde von 50 auf Minuten geändert. Empfohlene Zeitbegrenzung ist noch immer 50 Minuten.)

Abschnitt 125: Kartensätze und verbotene Karten aktualisiert.

Abschnitt 127: Klargestellt, dass Portal- und Starter-Karten nicht in DCI-sanktionierten Turnieren erlaubt sind.

Abschnitt 128: Klargestellt, dass Portal- und Starter-Karten nicht in DCI-sanktionierten Turnieren erlaubt sind.

Abschnitt 129: Kartensätze und verbotene Karten aktualisiert.

Anhang A: Abschnitt hinzugefügt.

Veröffentlicht durch Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A. **Magic: The Gathering, Magic**, Wizards of the Coast, DCI, Pro Tour, Oracle, *Portal*, *Starter*, *Ice Age*, *Alliances*, *Homelands*, *Mirage*, *Visions*, *Weatherlight*, *Tempest*, *Stronghold*, *Exodus*, *Unglued*, *Urza's Saga*, *Urza's Legacy*, *Classic*, *Urza's Destiny*, *Mercadian Masques*, *Nemesis*, *Prophecy*, *Invasion*, *Planeshift*, *Apocalypse*, *Odyssey*, *Torment*, *Judgment*, *Onslaught*, *Legions*, *Scourge*, *Mirrodin*, *Darksteel*, *Fifth Dawn*, *Champions of Kamigawa*, *Betrayers of Kamigawa*, *Saviors of Kamigawa* und Charakternamen sind Eigentum von Wizards of the Coast, Inc. in den U.S.A. und anderen Staaten. ©2005 Wizards.