

IZVORI MAGIJE

PREPORUČENE KAZNE ZA TURNIRSKE PREKRŠAJE

Poslednja promena 14/4/2006

Uvod

Ovaj dokument pruža podatke koji treba da pomognu sudijama da odrede odgovarajuće kazne za nepravilnosti koje se dogode tokom turnira. Kazne postoje da zaštite igrače od mogućih malverzacija. Prvi nivo primene pravila (dalje u tekstu NPP1) odnosi se na sve turnire koji nisu kvalifikacioni ili nacionalni (tj. na one koje organizuju klubovi, pojedinci, promotivne turnire i slično). Sve kazne u ovom dokumentu podrazumevaju da prekršaj nije učinjen namerno. Ako sudija veruje da je prekršaj učinjen namerno, kazna se diže za jedan nivo i primenjuje se drugi nivo primene pravila (dalje u tekstu NPP2). Primenjivanje NPP2 je obavezno na kvalifikacionim i nacionalnim turnirima.

Na kraju ovog dokumenta nalazi se dodatak sa tabelarnim pregledom uobičajenih kazni.

SADRŽAJ

I **FORMAT PREKRŠAJA**

II **DEFINICIJE KAZNI**

III **PONOVLJENI PRESTUPI**

1. **PROBLEMI SA ŠPILOM**

- 1.1. Problem sa špilom - Neispravna lista špila
- 1.2. Problem sa špilom - Neispravan špil (ispravna lista)
- 1.3. Problem sa špilom - Neispravan špil (lista nije korišćena)

2. **GREŠKE U PROCEDURI**

- 2.1. Greška u proceduri - Manji prekršaj
- 2.2. Greška u proceduri - Veći prekršaj
- 2.3. Greška u proceduri - Najveći prekršaj
- 2.4. Greška u proceduri - Kašnjenje
- 2.5. Greška u proceduri - Igranje sa pogrešnim protivnikom

- 3. VUČENJE KARATA**
 - 3.1. Vučenje karata - Vučenje dodatnih karti
 - 3.2. Vučenje karata - Gledanje dodatnih karti
 - 3.3. Vučenje karata - Nepropropisno vučenje na početku partije
 - 3.4. Vučenje karata - Izbegavanje vučenja

- 4. OZNAČENE KARTE**
 - 4.1. Označene karte - Manji prekršaj
 - 4.2. Označene karte - Veći prekršaj

- 5. SPORA IGRA**
 - 5.1. Spora igra - Sporo igranje
 - 5.2. Spora igra - Prekoračenje vremenskog ograničenja pripreme za meč

- 6. NESPORTSKO PONAŠANJE**
 - 6.1. Nesportsko ponašanje - Manji prekršaj
 - 6.2. Nesportsko ponašanje - Veći prekršaj
 - 6.3. Nesportsko ponašanje - Najveći prekršaj

- 7. VARANJE**
 - 7.1. Varanje - Podmićivanje
 - 7.2. Varanje - Odugovlačenje
 - 7.3. Varanje - Prevara
 - 7.4. Varanje - Ostalo

I FORMAT PREKRŠAJA

U ovom dokumentu, svi prekršaji su navedeni sa sledećim elementima:

- Tip i naziv prekršaja (kategorija i ime ovog tipa prekršaja)
- Definicija (opis onoga što se smatra prekršajem)
- Primeri (konkretni primeri definisanog prekršaja)
- Objašnjenje (objašnjenje razloga za kaznu)
- Kazna (preporučena kazna za svaki nivo primene pravila (NPP))

II DEFINICIJE KAZNI

Opomena:

Ovo je najblaža kazna koja može biti izrečena. Opomena je verbalno upozorenje upućeno igraču. Kada je igrač opomenut od sudije, prekršaj mora biti objašnjen igraču, kao i posledice ako se prekršaj ponovi. Opomenu treba prijaviti glavnom sudiji (ako ima više sudija), ali je nije potrebno prijavljivati Izvorima magije.

Ukor:

Ukor je zvanično izrečena i upisana kazna. Svrha ukora je da upozori sudije i igrače da se problem desio i da se prekršaj trajno zabeleži u bazu podataka Izvora magije. Ukor mora biti saopšten glavnom sudiji i zvaničnicima turnira odgovornim za trajno beleženje ukora. Ukor mora biti saopšten igraču kome je izrečen, prekršaj mu mora biti objašnjen, i moraju mu biti objašnjene posledice ponovljenog prekršaja.

Gubitak partije:

Uz ovu kaznu uvek se izriče ukor. Ako je ova kazna izrečena između dve partije, gubitak partije se primenjuje na igračev sledeći meč. Gubitak partije mora biti saopšten glavnom sudiji i zvaničnicima turnira odgovornim za trajno beleženje ukora. Sudija mora saopštiti gubitak partije igraču koji je kažnjen ovom kaznom, i mora mu objasniti prekršaj i moguće posledice ponovljenog prekršaja.

Gubitak meča:

Uz ovu kaznu uvek se izriče ukor. Gubitak meča se uglavnom primenjuje na trenutni meč. Ako je kazna izrečena između mečeva ili se primenjuje olakšavajuće okolnosti, sudija treba da primeni ovu kaznu na sledeći meč na turniru. Na primer, igraču se izriče kazna za Nesportsko ponašanje - Veći prekršaj, tokom poslednjeg poteza partije koja odlučuje meč. Sudija može odlučiti da se gubitak meča primeni na sledeći meč, pošto je trenutni meč praktično završen i gubitak meča ne bi predstavljao kaznu u ovom trenutku. Gubitak meča mora biti saopšten glavnom sudiji i zvaničnicima turnira odgovornim za trajno beleženje ukora. Sudija mora saopštiti gubitak meča igraču koji je kažnjen ovom kaznom, i mora mu objasniti prekršaj i moguće posledice ponovljenog prekršaja.

Diskvalifikacija:

Uz ovu kaznu uvek se izriče ukor. Kada se kazna primeni, igrač gubi trenutni meč i uklanja se sa turnira. Igrač će ipak dobiti nagradu koju je zaslužio pre diskvalifikacije. U određenim situacijama primenjuje se diskvalifikacija bez nagrade. Diskvalifikacija bez nagrade preporučuje se za teške povrede sportskog ponašanja i varanje. Diskvalifikaciju mora izreći glavni sudija, a zatim obavestiti zvaničnike turnira odgovorne za trajno beleženje ukora i prijaviti diskvalifikaciju Izvorima magije.

Kada je igrač diskvalifikovan bez nagrade tokom turnira, on se uklanja sa turnira i ne zauzima mesto u konačnom plasmanu. Ovo znači da će svi igrači na turniru napredovati za jednu poziciju ako je bolje plasiran igrač od njih diskvalifikovan bez nagrade. Igrač koji napreduje za jednu poziciju u konačnom plasmanu dobija nagrade koje mu obezbeđuje nova pozicija.

Diskvalifikacija koja je posledica višestrukih prekršaja ne ostavlja igrača bez nagrade. Na primer, igrač koji dobije više ukora zbog grešaka u proceduri biće samo diskvalifikovan, ali će na kraju ipak dobiti zasluženu nagradu.

III PONOVLJENI PRESTUPI

Preporučena kazna za svaki prekršaj navedena je u tekstu i označena naslovom "Kazna". Ako se isti prekršaj ponovi, preporučuje se sledeća veća kazna. Ovo povećanje kazne prati sledeći redosled:

Opomena - Ukor - Gubitak partije - Gubitak meča - Diskvalifikacija

Ako je osnovna kazna ukor, drugi prekršaj će biti kažnjen gubitkom partije, a treći gubitkom meča. Na primer, na NPP1 kazna za prvi prekršaj gledanja dodatnih karata je opomena. Kazna za ponovljeni prekršaj bi bila sledeća najviša, a to je ukor. Treći prekršaj bi vodio gubitku partije, četvrti gubitku meča, a peti bi diskvalifikovao igrača. Diskvalifikacija koja je posledica ponovljenih prekršaja ne ostavlja igrača bez nagrade.

Na NPP1, sudija može odlučiti da u svrhu podučavanja igrača ponovi kaznu istog nivoa pre nego što pređu na veću.

1. PROBLEMI SA ŠPILOM

Ovaj deo se uopšteno bavi problemima sa špilovima igrača.

1.1. Problem sa špilom - Neispravna lista špila

Definicija

Ova kazna se primenjuje samo na turnirima na kojima se koriste liste špilova.

Smatra se da igrač ima neispravnu listu špila kada je nešto od navedenog tačno:

- Lista špila sadrži neispravan broj karata.
- Lista špila sadrži karte koje bi učinile špil neispravnim zato što narušavaju pravilo igre (kao što je ograničenje od četiri primerka iste karte.)

Primeri

a) Igrač na turniru ima 59 karata navedenih na listi, kada je minimum 60.

b) Igrač na turniru Izvora magije NPP2 ima listu sa 56 karata. Njegov stvarni špil sadrži 60 karata, sa četiri Spektre koje nisu navedene.

Objašnjenje

Lista špila daje najbolji prikaz igračevog špila. Ako je lista neispravna, smatra se da igrač ima neispravan špil, bez obzira na njegov stvarni sadržaj. Međutim, kako je većina neispravnih listi posledica greške pri beleženju, nije u najboljem interesu događaja da se ti igrači diskvalifikuju. Kad god je to moguće, najbolje je ispraviti liste da odgovaraju stvarnim špilovima. Da bi se održao integritet turnira Izvora magije trebalo bi da zvaničnici turnira provere ispravnost listi što je pre moguće, najbolje pre početka druge runde. Na oba NPP, sudija i drugi zvaničnici na turniru treba da podsete igrače pre početka turnira o posledicama predavanja neispravne liste špila.

Kazna

Na oba NPP, osnovna procedura je korigovanje igračeve liste, tako da bude ispravna i da igrač nastavi takmičenje na turniru sa špilom koji odgovara ispravljenoj listi. Svaki višak karata (karte koje narušavaju ograničenje maksimalnog broja istih karata) uklanja se iz liste. Ako igrač ima ispravan špil posle ovih ispravki, lista se ispravlja da odgovara špilu. Onda, ako karte treba da budu dodate da bi špil bio ispravan, igrač dodaje onoliko karti koliko je potrebno da špil bude ispravan. Na primer, igrač na turniru je predao listu sa 58 karata, od čega su pet karti Ometanja. Zato što postoji ograničenje od samo četiri primerka iste karte, jedno Ometanje mora biti uklonjeno. Sada lista sadrži 57 karata, tako da igrač mora dodati bilo koje tri karte da bi ispunio minimum od 60 karata. Ako predata lista sadrži 61 kartu, sa pet Ometanja, jedno Ometanje će biti uklonjeno iz špila. Nijedna karta se ne dodaje, pošto je špil posle uklanjanja ispravan.

Nakon učinjenih ispravki, *igrač gubi partiju* (kazna na svakom NPP).

1.2. Problemi sa špilom - Neispravan špil (Ispravna lista)

Definicija

Ova kazna se primenjuje na turnirima na kojima se koriste liste. Ova kazna se primenjuje na igrače koji su izgubili karte iz svojih špilova, imaju karte prethodnog protivnika u svojim špilovima ili na igrače čiji špilovi na neki drugi način ne odgovaraju njihovim listama.

Smatra se da igrači imaju neispravan špil kada je nešto od navedenog tačno (dok lista i dalje pokazuje ispravan špil):

- Špil sadrži neispravan broj karata.
- Špil sadrži karte koje čine špil neispravnim zato što krše pravilo igre (kao što je ograničenje od četiri primerka iste karte).
- Sadržaj špila se ne poklapa sa listom.

Primeri

a) Igrač igra na turniru sa 59 karata u špilu kada je minimum 60. Njegova lista ukazuje da ima ispravan špil od 60 karata.

b) Igrač na turniru ima Lance u svom špilu koji su mu ostali od prethodnog protivnika. Njegova lista ukazuje da ima ispravan špil.

Objašnjenje

Lista daje najbolji prikaz igračevog špila. Ako lista ukazuje na ispravan špil, ali stvarni sadržaj špila se ne poklapa sa listom, igrač treba da prilagodi špil da odgovara listi.

Kazna

Na oba NPP, *igrač gubi partiju* i onda mu se nalaže da napravi potrebne izmene špila, tako da odgovaraju njegovoj listi. Ako ove promene ne mogu biti izvršene za pet minuta, kazna se povećava na gubitak meča. Izmene moraju biti izvršene pre nego što sledeći meč počne, da bi igrač mogao nastaviti takmičenje na turniru.

1.3. Problem sa špilom - Neispravan špil (Lista se ne koristi)

Definicija

Ova kazna se primenjuje samo na turnirima na kojima se liste ne koriste.

Smatra se da igrači imaju neispravan špil kada je neki od sledećih uslova tačan:

- Špil sadrži neispravan broj karata.
- Špil sadrži karte koje čine špil neispravnim zato što krše pravilo igre (kao što je ograničenje od četiri primerka iste karte).

Primer

- a) Igrač ima 59 karata u špil, kada je minimum 60.
- b) Igrač ima pet primeraka Okamenjenosti.

Objašnjenje

Ako špil sadrži neispravan izbor ili broj karata, igrač igra sa neispravnim špilom. Međutim, NPP1 turniri treba da služe da nauče igrače da igraju, tako da nije u najboljem interesu događaja da se diskvalifikuju igrači sa neispravnim špilovima.

Kazna

Na NPP2, liste su obavezne, pa strože kazne nisu primenljive. Na oba NPP, sudija i drugi zvaničnici na turnirima treba da podsete igrače pre početka turnira koje su posledice igranja sa neispravnim špilom. Kada se liste ne koriste, uobičajeno je da se ispravi igračev špil i da mu se dozvoli da nastavi sa igrom. Glavni sudija treba da pomogne igraču da ispravi špil. Sve neispravne karte treba odmah ukloniti. Ako karte treba dodati, sudija treba da traži od igrača da doda odgovarajuće karte, tako da mu špil bude ispravan.

Kazna za ovakve prekršaje je *gubitak partije*.

2. GREŠKE U PROCEDURI

Ovaj deo se bavi kaznama za greške u proceduri. Mnogi prekršaji potpadaju pod ovu kategoriju, mada je nemoguće sve ih navesti. Glavni sudija treba po svom nađenju da odluči koje se kazne primenjuju za navedene greške u proceduri.

2.1. Greške u proceduri – Manji prekršaj

Definicija

Manja greška u proceduri se desi kada igrač napravi nenamernu, blago ometajuću radnju na turniru.

Primeri

- a) Igrač označi "Vilenjačku Furiju" umesto "Vilenjačkog Heroja" dok obeležava sadržaj svog špila (ove dve karte su jedna do druge na listi karata).
- b) Igrač nije u stanju da obezbedi pouzdan način praćenja svog ukupnog života.

- c) Igrač neprestano drži karte ispod stola.
- d) Igrač ostavlja malu količinu otpadaka na prostoru održavanja turnira (na primer, omoti od žvaka ili parče papira na kome je beležio ukupni život).

Objašnjenje

Greške u proceduri znatno variraju. Sudija treba da odredi kaznu koja odgovara nivou remećenja odvijanja turnira.

Kazna

Na oba NPP, kazna za ovakve prekršaje je *opomena*. Ako greška u proceduri onemogućava igraču da uspešno završi partiju ili meč u dozvoljenom vremenskom periodu, sudija treba da poveća kaznu na gubitak partije ili meča.

2.2. Greška u proceduri - Veći prekršaj

Definicija

Veća greška u proceduri se dešava kada igrač načini nenamernu radnju koja ometa turnir.

Primeri

- a) Igrač ne napiše svoje ime na listi.
- b) Igrač ne izmeša dovoljno svoj špil pre nego što ga da protivniku da ga preseče.
- c) Igrač ostavlja velike količine đubreta na mestu održavanja turnira (kao što su nepojedena hrana ili omoti od hrane).
- d) Igrač na turniru igra Vihor Pustinje (mana cene od dve crvene i jedne bezbojne mane) koristeći jednu crvenu i dve bezbojne mane.
- e) Igrač na turniru pokušava da odigra Teror Mraka na biće koje ima osobinu Anti-Crn.
- f) Igrač ponovo promeša svoj špil pošto ga je protivnik presekao.
- g) Igrač popuni i preda netačan rezultat meča. (Oba igrača se kažnjavaju.)

Objašnjenje

Greške u proceduri znatno variraju. Sudija treba da odredi kaznu koja odgovara nivou remećenja turnira.

Kazna

Na oba NPP, kazna za ovakve prekršaje je *ukor*. Ako greška u proceduri onemogućava igraču da uspešno završi partiju ili meč u dozvoljenom vremenskom periodu, sudija treba da poveća kaznu na gubitak partije ili meča.

2.3. Greška u proceduri - Najveći prekršaj

Definicija

Najveća greška u proceduri se dešava kada igrač nenamerno napravi radnju koja izuzetno ometa turnir.

Primeri

- a) Igrač prospe sok na svoj špil i nije u mogućnosti da uspešno odigra meč.
- b) Igrač izgubi svoj špil i mora naći rezervne karte.
- c) Igrač meša svoj špil kada to nije dozvoljeno.

Objašnjenje

Greške u proceduri znatno variraju. Sudija treba da odredi kaznu koja odgovara nivou remećenja turnira.

Kazna

Na oba NPP, kazna za ovakve prekršaje je *gubitak partije*. Ako greška u proceduri onemogućava igraču da uspešno završi partiju ili meč u dozvoljenom vremenskom periodu, sudija treba da poveća kaznu na gubitak meča.

2.4. Greška u proceduri - Kašnjenje

Definicija

Smatra se da je igrač načinio ovaj prekršaj kada nije na svom mestu kada runda počne.

Primeri

- a) Igrač dođe na svoje mesto 5 minuta po početku runde.
- b) Igrač preda svoju listu posle vremena koje je odredio sudija ili organizator.

Objašnjenje

Igrači su odgovorni da na vreme stignu na svoje mečeve.

Kazna

Kazna za kašnjenje ne treba da bude izrečena ako je runda počela ranije, a igrač je stigao na svoje mesto pre prvobitno najavljenog vremena. Na NPP1, organizator turnira može odlučiti da igraču toleriše kašnjenje u vremenu dozvoljene pripreme za meč (3 minuta) pre nego što mu se izrekne gubitak partije. Na NPP2, gubitak partije treba da bude izrečen čim runda počne. Na oba NPP, ako igrač nije na svom mestu 10 minuta po početku runde, izriče mu se gubitak tog meča. Ako igrač ne dođe pre kraja runde, ispada iz daljeg takmičenja.

NPP1 - *Ukor*

NPP2 - *Gubitak partije*

2.5. Greška u proceduri - Igranje sa pogrešnim protivnikom

Definicija

Igrač igra sa pogrešnim protivnikom kada ne igra sa igračem sa kojim je uparen za rundu.

Primer

- a) Igrač sedne za pogrešan sto i igra sa pogrešnim protivnikom.

Objašnjenje

Odgovornost svakog igrača je da bude siguran da sedi na pravom mestu.

Kazna

Ako se greška otkrije u toku vremena dozvoljene pripreme za meč (obično 3 minuta), igrač koji sedi za pogrešnim stolom treba da dobije *ukor* i da ode na pravo mesto. Ako se greška otkrije pošto je vreme dozvoljene pripreme za meč isteklo, ali pre nego što bi gubitak druge partije bio izreknut za prekršaj kašnjenja (obično do 10 minuta), igrač koji sedi za pogrešnim stolom treba da izgubi partiju i da se uputi do pravog stola. Ako se greška ne otkrije do vremena kada se izriče gubitak druge partije zbog kašnjenja, igrač koji sedi za pogrešnim stolom treba da izgubi meč.

3. VUČENJE KARATA

Ovaj deo uključuje prekršaje koji se odnose na neodgovarajuće vučenje karata, gledanje karata i slične stvari.

3.1. Vučenje karata - Vučenje dodatnih karti

Definicija

Smatra se da je igrač vukao kartu kada je pomeri za više od jedne dužine karte od špila (osim ako nije u toku čin brojanja karata licem na dole). Smatra se da je igrač vukao kartu kada uzme kartu iz svog špila i izvede neku drugu radnju (igra magiju, pređe na sledeću fazu u igri i slično). Ako igrač vuče kartu na ovaj način, smatra se da je karta odmah otišla u njegovu ruku. U igri Izvori magije, ovo se uopšteno smatra indikacijom da je igrač prešao na svoj korak vučenja karte (osim ako mu vučenje nije naložio neki drugi efekat). Smatra se da igrač nije vukao dodatnu kartu kada je stavi licem na dole na sto (bez gledanja karte) sa ciljem da tačno izbroji karte koje vuče. Ova kaznu sudija treba da izrekne samo jednom za sve karte koje su vučene u okviru iste radnje ili niza radnji.

Primer

a) Igrač na turniru igra Magične Reči i vuče tri karte.

Objašnjenje

Svaki put kada igrač vuče više karata nego što treba postoji šansa da protivnik to neće primetiti i da će igrač dobiti veliku prednost. Zbog ove potencijalne zloupotrebe, kazna za vučenje dodatnih karti je prilično oštra. Može se desiti da igrač slučajno pogledata dodatne karte, pa je za ovaj prekršaj (vidi deo 3.2.) predviđena blaža kazna. Rešavanje problema uvek uključuje stavljanje dodatnih karti (ako su poznate, ili nasumičnih ako nisu poznate) na vrh špila. Ovo osigurava da igrač ne bude nagrađen besplatnim mešanjem (koje bi dobio ako bi se karte umešale nazad u špil) i da se izvrši minimalan uticaj na igru. Za nepropisno vučenje na početku partije (deo 3.3.) izriče se odvojena, manje oštra kazna.

Kazna

Da bi se igra nastavila, ova situacija treba uvek da bude ispravljena. Kada je očigledno koja karta je vučena, tu kartu treba staviti na vrh igračevog špila. Ako je nejasno koja karta je vučena, treba izabrati nasumičnu kartu iz igračeve ruke. Ako je uključeno više karata i nije moguće odrediti njihov redosled, karte treba nasumično staviti na vrh špila. Protivnik igrača koji je načinio prekršaj treba da vidi sve karte koje je prekršilac video zbog ovog prekršaja. Momentalni gubitak partije primenjuje se ako je igrač vukao toliko karata da sudija nije u mogućnosti da ispravi situaciju. Ako sudija veruje da je igrač dobio značajnu prednost vučenjem dodatne karte (na primer, igrač je video sledeću kartu koja daje značajnu stratešku informaciju), kazna treba da bude povećana na gubitak partije.

NPP1 - *Ukor*

NPP2 - *Gubitak partije*

3.2. Vučenje karata - Gledanje dodatnih karti

Definicija

Smatra se da je igrač pogledao kartu kada je ona značajno pomerena od špila. Ovo može uključivati i pad karte na pod, okretanje karte dok se meša protivnikov špil i slično. Ova kazna se primenjuje i kada igrač nepropisno vidi karte iz protivnikovog špila ili ruke. Smatra se da igrač nije gledao dodatnu kartu kada je stavi licem na dole na sto (bez gledanja karte) sa ciljem da tačno izbroji karte koje vuče. Ova kazna treba da bude izrečena samo jednom za sve karte koje su vučene tokom iste radnje ili niza radnji.

Primeri

- a) Igrač slučajno prevrne kartu dok meša protivnikov špil.
- b) Igrač prevrne dodatnu kartu dok vuče kartu iz svog špila.
- c) Igrač pogleda poslednju kartu svog špila dok ga daje protivniku da ga preseče.
- d) Igrač meša svoj ili protivnikov špil tako da su karte okrenute licem na gore.
- e) Igrač vuče kartu iz protivnikovog špila umesto iz svog.

Objašnjenje

Igrač može veoma lako slučajno pogledati dodatne karte, tako da je kazna blaža od one za vučenje dodatnih karti. Za vučenje dodatnih karti (deo 3.1.) predviđena je oštrija kazna zbog veće mogućnosti zloupotrebe. Da bi se izbeglo nagradno mešanje, karta se vraća na vrh špila (ako je viđena karta sa vrha) ili se vraća u zonu iz koje je viđena.

Kazna

Pored odgovarajuće kazne, situacija treba uvek da bude ispravljena. Protivniku igrača koji je načinio prekršaj treba da bude dozvoljeno da vidi sve karte koje je prekršilac video zbog svog prekršaja. Momentalni gubitak partije treba da bude izrečen ako je igrač video toliko karata da sudija ne može da ispravi situaciju ili je igrač dobio preveliku prednost videvši dodatnu kartu (na primer, viđena karta daje značajnu stratešku informaciju).

NPP1 - *Opomena*

NPP2 - *Ukor*

3.3. Vučenje karata - Npropisno vučenje na početku partije

Definicija

Igrač čini ovaj prekršaj kada na početku partije vuče više ili manje karti nego što treba.

Primeri

- a) Igrač na turniru vuče osam karti (umesto sedam) u svojoj početnoj ruci.
- b) Igrač na turniru koji igra prvi vuče osmu kartu tokom svog prvog koraka vučenja.

Objašnjenje

Ovo je obično manji prekršaj i zaslužuje relativno blagu kaznu. Igrač ponovo vuče ruku sa jednom kartom manje, što je brz i jednostavan način koji isključuje mogućnosti da igrač dobije prednost vučenjem bolje ruke od one koju je prethodno imao.

Kazna

Igrač mora umešati svoju ruku u svoj špil i vući početnu ruku, s tim što vuče jednu kartu manje (šest umesto sedam karata).

NPP1 - *Opomena*

NPP2 - *Ukor*

3.4. Vučenje karata - Izbegavanje vučenja

Definicija

Igrač ne vuče kartu kada se od njega to traži.

Primeri

- a) Igrač na turniru zaboravi da vuče kartu na početku svog poteza.
- b) Igrač na turniru zaboravi da vuče kartu kada mu efekat to kaže.

Objašnjenje

Ovo je uglavnom manji prekršaj i zaslužuje relativno blagu kaznu. Ako sudija veruje da je prekršaj značajno uticao na tok igre (na primer, igrač je zaboravljao da vuče karte dok je protivnik u igri imao *Mračne Strahove*), sudija može povećati kaznu na gubitak partije.

Kazna

Igrači moraju vući onoliko karata koliko su zaboravili da vuku (ako se potez nije završio).

NPP1 - *Opomena*

NPP2 - *Ukor*

4. OZNAČENE KARTE

Ovaj deo se bavi označenim kartama ili zaštitama za karte. Kao i uvek, smatra se da su ovi prekršaji učinjeni nenamerno. Ako glavni sudija veruje da su oznake namerne, treba da pogleda deo 7, Varanje.

4.1. Označene karte - Manji prekršaj

Definicija

Igračeve karte su obeležene na način koji ometa igru, ali je malo verovatno da ovo daje neku prednost tom igraču. (Ako igrač koristi zaštite, karte se pregledaju u zaštitama.)

Primer

a) Igrač na turniru ima male oznake na nekolicini zaštita. Oznake su na Zapovednom Glasu, Elektrifikaciji i Čuvarima Obale.

Objašnjenje

Ako je mogućnost da označene karte donesu neku prednost igraču relativno mala, igrač treba da zameni kartu (tj. karte) ili zaštitu (tj. zaštite), ali ne treba da bude kažnjen većom kaznom. Skoro sve zaštite mogu se smatrati označenim na neki način, što sudije treba da imaju u vidu kada određuju kaznu. U slučaju označenih karata, važno je uputiti igrače da promešaju svoje karte pre nego što ih vrate u zaštite.

Kazna

Na oba NPP, kazna je samo *opomena*.

4.2. Označene karte - Veći prekršaj

Definicija

Karte igrača su tako obeležene da je moguće da mu daju značajnu prednost. (Ako igrač koristi zaštite, karte moraju biti pregledane dok su u zaštitama.)

Primeri

a) Igrač na turniru igra dvobojsnim špilom. Sve karte jedne boje su malo izgrebane.

b) Igrač na turniru igra sa četiri primerka Perunovog Gneva u špilu, od kojih su svi u zaštitama koje imaju malo iskrivljeno jedno ćoš.

Objašnjenje

Ako postoji mogućnost da je igrač označavanjem u velikoj prednosti, taj igrač treba da bude oštro kažnjen. Ova kazna i dalje podrazumeva da su karte nenamerno obeležene. Ako glavni sudija proceni da su karte označene namerno, treba da pogleda deo 7, Varanje.

Kazna

NPP1 - *Gubitak partije*

NPP2 - *Gubitak meča*

5. SPORA IGRA

Ovaj deo se bavi kaznama za igrače koji nenamerno igraju sporo.

5.1. Spora igra – Sporo igranje

Definicija

Igrači kojima treba više vremena nego što je uobičajeno da završe radnje igre, igraju sporo. Ako sudija proceni da igrač namerno igra sporo kako bi iskoristio vremensko ograničenje, taj igrač je kriv po stavci Varanje - Odugovlačenje (deo 7.2.).

Primeri

- a) Igrač nije siguran kojim bićem želi da blokira i troši nerazumno mnogo vremena pokušavajući da odluči.
- b) Igrač troši vreme zapisujući protivnički špil koji je pogledao sa Tri Želje.

Objašnjenje

Kazne za sporo igranje ne zahtevaju od sudije da ustanovi da li igrač namerno odugovlači. Svi igrači imaju odgovornost da igraju dovoljno brzo, tako da njihovi protivnici nisu na značajnom gubitku zbog vremenskog ograničenja.

Kazna

Produžetak meča od tri minuta je uključen u ovu kaznu. Ako je spora igra značajno uticala na ishod meča, sudija treba da poveća kaznu koliko smatra da je odgovarajuće.

NPP1 - *Opomena*

NPP2 - *Ukor*

5.2. Spora igra - Prekoračenje vremenskog ograničenja pripreme za meč

Definicija

Igrač prekoračuje vremensko ograničenje pripreme za meč (obično 3 minuta za mešanje špila, nalaženje papira i olovke, i slično) kada ne obavi ove radnje u propisanom roku.

Primeri

- a) Prošlo je tri minuta od početka turnirske runde, a igrač još uvek meša svoj špil.

Objašnjenje

Ova kazna podrazumeva da igrač ne odugovlači namerno. Ako veruje da je odugovlačenje namerno, glavni sudija treba da primeni kaznu za odugovlačenje (deo 7.2.).

Kazna

Na oba NPP, *opomenuti* igrača. Produžetak od jednog minuta je uključen u ovu kaznu.

6. NESPORTSKO PONAŠANJE

Ovaj deo se bavi nesportskim ponašanjem na turnirima. Igrač ne mora da bude aktivno uključen u meč da bi bio kažnjen za nesportsko ponašanje.

6.1. Nesportsko ponašanje - Manji prekršaj

Definicija

Manji prekršaj nesportskog ponašanja definiše se kao ponašanje koje ometa jednu osobu na turniru, ali nema većeg uticaja na odvijanje samog turnira ni na koji način.

Primeri

- a) Igrač koristi izuzetno nepristojan i vulgaran govor.
- b) Igrač neprestano i bez osnova traži od sudije da kazni njegovog protivnika.

Objašnjenje

Različiti nivoi nesportskog ponašanja treba da se kazne odgovarajućom kaznom. Glavni sudija je konačni autoritet koji određuje šta spada u nesportsko ponašanje.

Kazna

Na oba NPP, kazna za ovakve prekršaje je *ukor*.

6.2. Nesportsko ponašanje - Veći prekršaj

Definicija

Veći prekršaj nesportskog ponašanja definiše se kao ponašanje koje ometa igrača ili igrače na turniru, ali ne izaziva zastoje u samom turniru, niti uključuje bilo kakav oblik fizičkog kontakta ili izazivanje veće duševne patnje.

Primeri

- a) Igrač neprestano zove sudiju i raspravlja se oko toga da njegov protivnik treba da izgubi partiju zbog beznačajnih previda u proceduri.
- b) Igrač odbija da poslušava uputstva zvaničnika turnira.
- c) Igrač neprestano traži od protivnika da preda partiju.

Objašnjenje

Različiti nivoi nesportskog ponašanja treba da se kazne odgovarajućom kaznom. Glavni sudija je konačni autoritet koji određuje šta spada u nesportsko ponašanje.

Kazna

NPP1 - *Gubitak partije*

NPP2 - *Gubitak meča*

6.3. Nesportsko ponašanje - Najveći prekršaj

Definicija

Najveći prekršaj nesportskog ponašanja definiše se kao ponašanje koje ometa igrača ili igrače na turniru, izaziva zastoje u samom turniru, a može uključivati i bilo koji oblik fizičkog kontakta ili nanošenje veće duševne patnje.

Primeri

- a) Igrač izvuče stolicu ispod drugog igrača i zbog toga ovaj padne na zemlju.
- b) Igrač se raspravlja sa sudijom na ratoboran i neumeren način, pošto je sudija doneo konačnu presudu.

Objašnjenje

Različiti nivoi nesportskog ponašanja treba da se kazne odgovarajućom kaznom. Glavni sudija je konačni autoritet koji određuje šta spada u nesportsko ponašanje.

Kazna

Diskvalifikacija bez nagrade

7. VARANJE

Ovaj deo se bavi namerno učinjenim prekršajima koji mogu dati igraču značajnu prednost u odnosu na ostale takmičare.

7.1. Varanje - Podmićivanje

Definicija

Pokušaj igrača da podmiti protivnika da ovaj preda, igra nerešeno ili promeni rezultat meča, ili pokušaj dva igrača da ustanove ishod meča bacajući novčić ili kockicu (ovo uključuje sve varijante nasumičnog utvrđivanja pobednika).

Primeri

- a) Igrač ponudi na turniru drugom igraču 500 dinara da ovaj preda partiju.
- b) Dva igrača bacaju kockicu da ustanove ko je pobedio u meču.
- c) Igrač ponudi protivniku kartu u zamenu za nerešen meč.

Objašnjenje

Podmićivanje narušava integritet turnira i strogo je zabranjeno. Nasumično utvrđivanje pobednika partije ili meča je takođe najstrože zabranjeno.

Kazna

Diskvalifikacija bez nagrade

7.2. Varanje - Odugovlačenje

Objašnjenje

Igrač namerno igra sporo kako bi iskoristio vremensko ograničenje.

Primer

a) Igrač ima dve Moći Zemlje u ruci, ne kontroliše nijedno biće, a ipak provede nekoliko minuta “razmišljajući” šta da radi.

Objašnjenje

Ako je očigledno da igrač namerno odugovlači, on treba da bude najstrože kažnjen.

Kazna

Diskvalifikacija bez nagrade

7.3. Varanje - Prevara

Definicija

Igrač namerno pogrešno iskazuje lične podatke, pogrešno tumači pravila, procedure ili neke druge informacije važne za turnir.

Primeri

a) Igrač koristi lažno ime i RIM broj kada se prijavljuje na turnir.

b) Igrač kaže pogrešan rezultat zvaničnicima turnira.

Objašnjenje

Ne treba da postoji nikakva tolerancija za ovu vrstu radnji.

Kazna

Diskvalifikacija bez nagrade

7.4. Varanje - Ostalo

Definicija

Ova kategorija uključuje sve pokušaje varanja koji se ne mogu svrstati pod podmićivanje, odugovlačenje ili prevaru.

Primeri

a) Igrač namerno gleda i namešta protivnikove karte dok mu meša špil.

b) Igrač označi karte u svom špilu i namerno koristi ovu informaciju da bi bio u prednosti.

c) Igrač namerno vuče dodatne karte dok protivnik ne gleda.

Objašnjenje

Svaki igrač koji namerno krši pravila treba da bude najstrože kažnjen.

Kazna

Diskvalifikacija bez nagrade

DODATAK – TABELARNI PREGLED UOBIČAJENIH KAZNI

PREKRŠAJ	NPP1	NPP2
Problem sa špilom - Neispravna lista špila	<i>Gubitak partije</i>	
Problem sa špilom - Neispravan špil (ispravna lista)	<i>Gubitak partije</i>	
Problem sa špilom - Neispravan špil (lista nije korišćena)	<i>Gubitak partije (samo na NPP1)</i>	
Greška u proceduri – Manji prekršaj	<i>Opomena</i>	
Greška u proceduri – Veći prekršaj	<i>Ukor</i>	
Greška u proceduri – Najveći prekršaj	<i>Gubitak partije</i>	
Greška u proceduri - Kašnjenje	<i>Ukor</i>	<i>Gubitak partije</i>
Greška u proceduri - Igranje sa pogrešnim protivnikom	<i>Ukor</i>	
Vučenje karata - Vučenje dodatnih karti	<i>Ukor</i>	<i>Gubitak partije</i>
Vučenje karata - Gledanje dodatnih karti	<i>Opomena</i>	<i>Ukor</i>
Vučenje karata - Nepropisno vučenje na početku partije	<i>Opomena</i>	<i>Ukor</i>
Vučenje karata - Izbegavanje vučenja	<i>Opomena</i>	<i>Ukor</i>
Označene karte - Manji prekršaj	<i>Opomena</i>	
Označene karte - Veći prekršaj	<i>Gubitak partije</i>	<i>Gubitak meča</i>
Spora igra - Sporo igranje	<i>Opomena</i>	<i>Ukor</i>
Spora igra - Prekoračenje vremenskog ograničenja pripreme za meč	<i>Opomena</i>	
Nesportsko ponašanje - Manji prekršaj	<i>Ukor</i>	
Nesportsko ponašanje - Veći prekršaj	<i>Gubitak partije</i>	<i>Gubitak meča</i>
Nesportsko ponašanje - Najveći prekršaj	<i>Diskvalifikacija bez nagrade</i>	
Varanje - Podmićivanje	<i>Diskvalifikacija bez nagrade</i>	
Varanje - Odugovlačenje	<i>Diskvalifikacija bez nagrade</i>	
Varanje - Prevara	<i>Diskvalifikacija bez nagrade</i>	
Varanje - Ostalo	<i>Diskvalifikacija bez nagrade</i>	

Obaveštenje: NNP1 je standardni nivo primene pravila na većini turnira Izvora magije.