

REGLES GENERALES DCI DE MAGIC : L'ASSEMBLEE

Saison 2000-2001

Effectif au premier septembre 2000

Introduction

Les Règles générales DCI de **Magic : l'Assemblée** fonctionnent en conjonction avec les Règles Universelles des Tournois DCI, le Guide des Pénalités DCI et les règles du jeu **Magic®**. Les joueurs, spectateurs et officiels de tournois doivent observer ces documents lors de leur participation à des tournois de **Magic** homologués par la DCI. Les personnes qui violent des sections de ce document seront sujettes aux pénalités appropriées issues du Guide des Sanctions DCI.

Note: Veuillez vous référer à l'appendice B des Règles Universelles des Tournois DCI pour une définition des termes utilisés dans ce document.

100. REGLES GENERALES DES TOURNOIS DE MAGIC

101. Format et catégories de classement

La DCI homologue les formats suivants. Ils peuvent être homologués en individuel ou par équipes de deux ou trois personnes.

Formats Construits :

- Standard
- Etendu
- Bloc Construit

Formats Origines :

- Type 1
- Type 1.5

Formats Limités :

- Paquet Scellé
- Booster Draft
- Rochester Draft

La DCI édite les catégories de classements suivants :

- Construit (inclut les formats Standard, Etendu, Bloc Construit)
- Origines (Inclut les formats Type 1 et Type 1.5)
- Limité (inclut tous les formats limités)
- Construit par équipes (inclut tous les formats construits par équipes)
- Limité par équipe (inclut tous les formats limités par équipes)

102. Cartes autorisées

Les cartes Alpha (issues de la première édition du set de base) peuvent être utilisées dans des decks contenant des cartes non Alpha uniquement si tou-

tes les cartes sont placées dans des pochettes opaques, et seulement si ces pochettes sont considérées comme non marquées.

Si des pochettes ne sont pas utilisées, les cartes Alpha ne peuvent être utilisées que dans des decks composés uniquement de cartes alpha.

Les participants ne peuvent utiliser de cartes d'une édition ou extension spéciale telle que les éditions Collector, International Collector's Edition, set Collector Pro Tour, decks des Championnats du Monde ou cartes Unglued™.

Note : les terrains de base Unglued sont autorisés dans les tournois de Magic homologués.

103. Interprétation des cartes

Toutes les cartes sont interprétées selon la section de règle appropriée de l'Oracle. Pendant une compétition homologuée, les joueurs doivent se référer à cette version des cartes pour régler des désaccords concernant l'interprétation des pouvoirs ou du texte d'une carte. Les capacités d'une carte sont basées sur son texte, pas sur son dessin.

Les joueurs ne peuvent utiliser des erreurs dans l'Oracle récemment ou anciennement découvertes pour porter atteinte à l'intégrité d'un tournoi ou tirer injustement profit des règles. L'arbitre principal est l'autorité finale concernant l'interprétation de toute carte, et il ou elle peut passer outre l'Oracle si une erreur ou faute est découverte.

104. Nouvelles Sorties

Les nouveaux sets de cartes Magic (nouvelles extensions ou nouvelles éditions du set de base) publiés pendant les quinze premiers jours d'un mois sont autorisés dans les tournois Construits à partir du premier jour du mois suivant leur sortie commerciale. Les sets publiés après le quinzième jour d'un mois sont autorisés dans les tournois Construits à partir du premier jour du deuxième mois suivant la date de leur sortie commerciale. En conséquence, les sets de cartes n'entrent dans les tournois Construits qu'entre deux et cinq semaines après leur sortie commerciale, le premier jour du mois. Des annonces de la DCI confirment la date exacte à partir de laquelle chaque set devient jouable en Construit avant la sortie de ce set.

Les nouveaux sets sont autorisés pour le jeu limité immédiatement, y compris avant la date de sortie dans le cas d'un tournoi d'avant-première.

Exemple: La sortie commerciale de *Destinée d'Urza*™ était le 7 juin 1999; l'extension entra dans les environnements de tournois Construits le premier juillet 1999, le premier jour du mois suivant la sortie commerciale. Si *Destinée d'Urza* était sortie le 16 juin, elle serait entrée dans l'environnement des tournois Construits le premier août 1999.

110. MECANISME DES TOURNOIS DE MAGIC

111. Structure d'un Match

Trois duels est le nombre de duels par défaut dans un match de Magic, et les organisateurs de tournois doivent autoriser un minimum de trois duels par match. Si un organisateur de tournoi choisit d'utiliser des matchs de plus de trois duels, il ou elle doit l'annoncer avant le début du tournoi. Les résultats des matchs - pas des duels individuels - sont rapportés à la DCI dans le but d'être intégrés dans les classements mondiaux. Les duels nuls (ne comportant pas de vainqueurs) comptent quand même comme un des trois duels d'un match.

112. Limite de Temps d'un Match

Les limites de temps suivantes sont recommandées pour chaque ronde du tournoi.

- Tournois construits et limités—cinquante minutes (Pour les tournois se déroulant sur plusieurs jours (comme les Grand Prix, Championnats Nationaux, Championnats Continentaux, Pro Tours et Championnats du Monde) utilisant un Format construit, l'organisateur peut choisir d'utiliser des rondes de soixante minutes au lieu de cinquante.)
- Quarts ou demi-finales en élimination directe – quatre-vingt dix minutes.
- Finale en élimination directe – pas de limite de temps.

De plus, les limites de temps suivantes sont recommandées pour les tournois Limités.

- Paquet Scellé – Vingt minutes pour enregistrer le deck
- Paquet Scellé – Trente minutes pour la construction du deck
- Draft—Trente minutes pour la construction et l'enregistrement du deck.

113. Qui joue le premier

Le vainqueur à pile ou face (ou toute autre méthode aléatoire) choisit soit de jouer le premier et de passer sa première étape de pioche ou de jouer en second. Celui-ci doit faire ce choix avant de regarder sa main. Le joueur qui joue le premier passe l'étape de pioche de son premier tour. Chaque tour suivant suit l'ordre standard déterminé par les règles de Magic. Ceci est communément appelé la « Play/Draw rule ».

Après chaque duel d'un match, le perdant de ce duel (même si le duel a été perdu à cause d'une pénalité) choisit de commencer ou non lors du duel suivant. Si le duel est un nul, le joueur ayant choisi de commencer ou de piocher lors du duel choisit à nouveau pour le duel suivant.

114. Procédure préalable à un duel

Avant que le jeu ne commence, les joueurs déterminent qui joue en premier (section 113). Cela peut être fait à tout moment durant la procédure préalable au duel avant que les joueurs ne regardent leurs mains. (Notez que les joueurs ne sont pas obligés de choisir qui commence avant d'utiliser leur réserve). Les étapes suivantes doivent être observées avant que chaque duel ne commence :

1. Les joueurs peuvent échanger des cartes de leurs decks avec des cartes de leurs réserves (seulement après le premier duel d'un match).
2. Les joueurs mélangent leurs decks (voir Règles Universelles de Tournoi, section 21). Notez que les joueurs peuvent arrêter de mélanger pour utiliser leur réserve à nouveau, mais doivent mélanger efficacement.
3. Les joueurs présentent leurs decks à leur adversaire pour un mélange et une coupe additionnels.
4. Si l'adversaire a mélangé le deck du joueur, celui-ci peut effectuer une coupe finale.
5. Chaque joueur pioche sept cartes.
6. Chaque joueur, chacun à son tour, décide ou non d'effectuer des Mulligans (voir section 115).

Une fois les Mulligans résolus, le duel commence.

115. Règle de Mulligan

Avant le début de chaque duel, un joueur peut re-mélanger et piocher une nouvelle main avec une carte de moins. Cela peut être répété autant de fois que le joueur le désire jusqu'à ce qu'il n'ait plus de cartes dans sa main.

La décision de faire mulligan ou pas passe d'un joueur à l'autre selon l'ordre établi par la règle 113 – Qui Joue en Premier. Après que le participant qui joue en premier ait décidé de faire mulligan autant de fois que nécessaire, la décision de faire mulligan ou non passe à l'autre joueur. Une fois qu'un joueur a passé l'opportunité de faire Mulligan, il ne peut changer d'avis.

116. Procédure de Fin de Match

Si la limite de temps est atteinte sans qu'un vainqueur n'ait été déterminé, le joueur actif (défini dans les règles de Magic) finit son tour, et cinq tours additionnels sont effectués. Par exemple, la fin de la ronde est annoncée lors du tour du joueur A. Le joueur A finit son tour. Le joueur B joue son tour, qui est le tour 1. Le joueur A prend son tour, qui est le tour 2. Le joueur B prend le tour 3, le joueur A le tour 4, puis le joueur B effectue le tour final, le tour 5.

Les joueurs prennent tous les tours supplémentaires qui leurs sont accordés par l'effet d'une carte comme il le ferait normalement pendant le déroulement du duel, mais n'importe quel tour supplémentaire compte pour les cinq tours additionnels de fin de match. Une fois le cinquième tour effectué, le duel

s'achève sans tenir compte d'éventuels tours supplémentaires générés par des cartes ou par la fin du duel.

Si le duel s'achève avant la fin du cinquième tour additionnel, le match est terminé et on ne commence pas de nouveau duel.

Si un arbitre attribue une extension de temps (à cause d'une décision arbitrale particulièrement longue, d'une vérification de deck ou pour une autre raison), alors la procédure de fin de match ne s'effectue pas avant la fin de l'extension de temps.

117. Déterminer le Vainqueur d'un Match

En rondes suisses, le vainqueur d'un match est le joueur avec le plus de duels remportés dans le match. Si les deux joueurs ont autant de duels remportés, alors le match est un match nul.

En ronde d'élimination directe, les matchs ne peuvent se terminer en match nul. Une fois que la fin normale de la procédure de fin de match est achevée, le joueur avec le plus de victoires est le vainqueur du match. Si les deux joueurs dans un tournoi en élimination directe ont autant de duels gagnés quand la procédure de fin de match normale se termine, le joueur avec le total de points de vie le plus élevé remporte le duel en cours. Dans le cas où les deux joueurs ont un total de point de vie identique (ou sont à égalité entre deux duels), le duel/match doit continuer jusqu'à ce qu'un total de point de vie change, ce qui résulte en un joueur ayant plus de points de vie que l'autre.

120. REGLES POUR LES TOURNOIS CONSTRUITS

121. Limite dans la Taille des decks

Les decks construits doivent contenir un minimum de soixante cartes. Il n'y a pas de taille maximum de deck. Si un joueur décide d'utiliser une réserve, elle doit contenir exactement quinze cartes.

A l'exception des terrains de base (plaines, îles, marais, montagnes et forêts, en incluant les variantes enneigées), le deck d'un joueur combiné à sa réserve ne doit pas contenir plus de quatre copies d'une carte, comptée par son équivalent de langue anglaise. (Notez que les terrains enneigés ne sont autorisés que dans les formats qui autorisent l'utilisation du set *Ere Glaciaire*TM).

122. Utilisation de la Réserve

Avant le début de chaque duel, un joueur doit permettre à son adversaire de compter le nombre de cartes de sa réserve (face cachée) si celui-ci en fait la demande. Les joueurs ne peuvent regarder leur réserve pendant un match. La réserve doit être clairement identifiée et séparée de toutes les autres cartes dans l'aire de jeu.

Le deck et la réserve doivent être tous deux remis dans leur composition initiale avant le premier duel de chaque match. Donc, les cartes transférées du deck d'un joueur vers sa réserve et vice versa doivent retourner à leur emplacement d'origine avant qu'un nouveau match ne commence. Si une pénalité fait qu'un joueur doit perdre le premier duel d'un match avant que ce duel ne commence, aucun joueur ne peut utiliser sa réserve pour le second duel.

Avant le début du second duel d'un match et des suivants, les joueurs peuvent changer la composition de leur deck en échangeant des cartes de leurs decks avec des cartes de leur réserve. Tout échange doit être fait sur une base de une carte pour une carte afin de s'assurer que la réserve contient toujours quinze cartes. Il n'y a pas de restrictions sur le nombre de cartes qui peuvent être ainsi échangées, tant qu'une carte du deck est échangée pour une carte de la réserve.

125. Construction des Decks au Format Standard

Les sets suivants sont autorisés dans les tournois de format standard.

- *Classique*TM (Sixième Edition)
- *Epopée d'Urza*TM — Jusqu'au 31 Octobre 2000
- *Héritage d'Urza*TM — Jusqu'au 31 Octobre 2000
- *Destinée d'Urza*TM — Jusqu'au 31 Octobre 2000
- *Masques de Mercadia*TM
- *Némésis*TM
- *Prophétie*TM
- *Invasion*TM—Effectif le premier Novembre 2000

Les sets rentrent dans l'environnement Standard le premier jour du moins suivant leur sortie commerciale, tel que décrit dans la section 104. Cependant, ils en sortent par « blocs ». Une grosse extension donnée et ses deux petites extensions – en fait une année d'extensions pour Magic – entre dans le format Standard en tant que nouveau bloc quand la grosse extension arrive dans l'environnement.

Exemple: Le bloc Urza est entré dans l'environnement Standard quand *Epopée d'Urza* devint légale en tournoi Construit. Les sets *Héritage d'Urza* et *Destinée d'Urza* sont des extensions du Bloc Urza, et font donc partie de ce bloc. Les sets *Epopée d'Urza*, *Héritage d'Urza* et *Destinée d'Urza* sortiront de l'environnement de tournoi Standard quand le set *Invasion* entrera, le premier novembre 2000 (deux ans après que le set *Epopée d'Urza* soit entré dans l'environnement de jeu).

Exemple: Le bloc MirageTM (les sets *Mirage*TM, *Visions* et *Aquilon*TM) a quitté l'environnement standard quand le set *Epopée d'Urza* est entré pour commencer le bloc Urza.

Les cartes suivantes sont interdites en format Standard :

- Fluctuateur
- Jarre-Mémoire
- Spirale Temporelle
- Académie Tolarienne
- Aubaine

126. Construction des Decks au Format Étendu

Les nouveaux sets sont autorisés en format Étendu quand ils remplissent les conditions de légalité pour les tournois homologués de la section 104.

Les sets suivants sont autorisés pour les tournois en Étendu :

- *Cinquième Edition™*
- *Classique™ (Sixième Edition)*
- *Ere Glaciaire™*
- *Terres Natales™*
- *Alliances™*
- *Mirage™*
- *Visions™*
- *Aquilon™*
- *Tempête™*
- *Forteresse™*
- *Exode™*
- *Epopée d'Urza™*
- *Héritage d'Urza™*
- *Destinée d'Urza™*
- *Masques de Mercadia™*
- *Némésis™*
- *Prophétie™*
- *Invasion™*— Effectif le premier novembre 2000

De plus, les dix cartes suivantes (communément appelées «terrains doubles») provenant de sets plus anciens que ceux listés plus haut sont autorisées dans les tournois au format Étendu.

- Désolation
- Bayou
- Plateau
- Savane
- Brousse
- Taïga
- Ile Tropicale
- Toundra
- Mer Souterraine
- Ile Volcanique

Les cartes suivantes sont bannies du format étendu :

- toute carte de mise ou carte promo unique
- Messe Noire
- Salle des Rêves
- Habileté Chthonienne
- Pétale de Lotus
- Arche de Mana
- Jarre-Mémoire
- L'esprit Dépasse La Matière

- Spirale Temporelle
- Académie Tolarienne
- Aubaine
- Marché selon Yaugzébul
- Volonté selon Yaugzébul
- Orbe Zuranienne

127. Construction des Decks au Format Type 1

Les decks des Tournois Type 1 peuvent consister de cartes de tous les sets de Magic, toute extension du set de base, et toutes les cartes promotionnelles publiées par Wizards of the Coast, Inc. Les nouveaux sets sont autorisés en format Type 1 quand ils remplissent les conditions de légalité pour les tournois homologués de la section 104.

Les cartes suivantes sont bannies en Type 1 :

- Toute carte de Mise
- Transfert
- Chaos Orb
- Falling Star
- Convulsion Cérébrale
- Efrit de la Tempête

Les cartes suivantes sont limitées en Type 1 :

- | | |
|-------------------------------|---------------------------|
| • Ancestral Recall | • Mox Emerald |
| • Balance | • Mox Jet |
| • Berserk | • Mox Pearl |
| • Black Lotus | • Mox Ruby |
| • Etau de Supplice | • Mox Sapphire |
| • Geyser Cérébral | • Précepteur Mystique |
| • Assolement | • Rappel |
| • Précepteur Démoniaque | • Réapparition |
| • Jour du Jugement | • Anneau Solaire |
| • Salle des Rêves | • Mine des Morts-Terrains |
| • Préceptrice Eclairée | • Eclair de Génie |
| • Entrave Chthonienne | • Spirale Temporelle |
| • Fourche | • Time Walk |
| • Recherche Effrénée | • Timetwister |
| • Monolithe Sinistre | • Bricolage |
| • Rappel selon Hurkyl | • Académie Tolarienne |
| • Library of Alexandria | • Précepteur Vampirique |
| • Pétale de Lotus | • Clé Voltaïque |
| • Crypte de Mana | • Roue de la Fortune |
| • Arche de Mana | • Aubaine |
| • Jarre Mémoire | • Marché selon Yaugzébul |
| • L'Esprit Dépasse La Matière | • Volonté selon Yaugzébul |
| • Mox de Diamant | |

128. Construction des Decks au Format 1.5

Les decks de Tournois Type 1.5 peuvent consister de cartes de tous les sets de Magic, toute extension du set de base, et toutes les cartes promotionnelles publiées par Wizards of the Coast, Inc. Les nouveaux sets sont autorisés

en format Type 1.5 quand il remplissent les conditions de légalité pour les tournois homologués de la section 104.

Les cartes suivantes sont interdites dans les tournois en Type 1.5 :

- Ancestral Recall
- Balance
- Berserk
- Black Lotus
- Etau de Supplice
- Geyser Cérébral
- Assolement
- Précepteur Démoniaque
- Jour du Jugement
- Salle des Rêves
- Préceptrice Eclairée
- Entrave Chthonienne
- Fourche
- Recherche Effrénée
- Monolithe Sinistre
- Rappel selon Hurkyl
- Library of Alexandria
- Pétale de Lotus
- Crypte de Mana
- Arche de Mana
- Jarre Mémoire
- L'Esprit Dépasse La Matière
- Mox de Diamant
- Toute carte de Mise
- Transfert
- Chaos Orb
- Falling Star
- Convulsion Cérébrale
- Efrit de la Tempête
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- Précepteur Mystique
- Rappel
- Réapparition
- Anneau Solaire
- Mine des Morts-Terrains
- Eclair de Génie
- Spirale Temporelle
- Time Walk
- Timetwister
- Bricolage
- Académie Tolarienne
- Précepteur Vampirique
- Clé Voltaïque
- Roue de la Fortune
- Aubaine
- Marché selon Yaugzébul
- Volonté selon Yaugzébul

129. Construction des Decks en Format Bloc

La DCI homologue une série de formats Construits appelés formats Bloc. Chaque Format Bloc est constitué d'un maximum de trois extensions (une grosse extension et les deux petites extensions qui lui sont associées).

La DCI homologue les formats bloc suivants :

- Bloc Invasion (*Invasion*) – Effectif le premier novembre 2000
- Bloc Masques (*Masques de Mercadia, Némésis, Prophétie*)
- Bloc Urza (*Epopée d'Urza, Héritage d'Urza, Destinée d'Urza*)
- Bloc Cycle de Rahj (*Tempête, Forteresse, Exode*)
- Bloc Mirage (*Mirage, Visions, Aquilon*)
- Bloc Ere Glaciaire (*Ere Glaciaire, Alliances, Terres Natales*)

Il n'y a pas de carte bannie des tournois en format bloc Invasion.

Les cartes suivantes sont bannies des tournois en format Bloc Masques :

- Lin Sivvi, Héroïne Provocante
- Port Rishadan

Les cartes suivantes sont bannies dans les tournois en bloc Urza :

- Berceau de Gaia
- Jarre Mémoire
- Sanctuaire de Serra
- Spirale Temporelle
- Académie Tolarienne
- Clé Voltaïque
- Aubaine

La carte suivante est bannie dans les tournois en bloc Cycle de Rahj :

- Parchemin Maudit

La carte suivante est bannie dans les tournois en bloc Mirage :

- Ressources Gaspillées

Les cartes suivantes sont bannies dans les tournois en bloc Ere Glaciaire :

- Amulette de Quoz
- Glaciers en Dégel
- Fielleux Timmeriens
- Orbe Zuranienne

130. Règles pour les tournois limités

131. Limites de taille du deck

Les decks construits doivent contenir un minimum de quarante cartes. Il n'y a pas de taille maximale du deck. Toutes les cartes perçues par le joueur, mais qu'il n'utilise pas dans son deck principal constituent sa réserve.

Les joueurs ne subissent pas la restriction de quatre exemplaire d'une même carte dans les tournois en format Limité.

132. Utilisation de la réserve

Toute carte draftée ou récupérée dans un starter ou booster et non utilisées dans le deck d'un joueur en environnement format Limité constituent sa réserve. Les joueurs ne doivent pas regarder leur réserve au cours d'un duel.

Avant le début du second duel d'un match (ou suivants), les joueurs peuvent modifier la composition de leur deck en échangeant des cartes de leur deck pour des cartes de leur réserve. Il n'y a pas de restriction relative au nombre de cartes échangées, tant que le deck du joueur est composé de quarante cartes au minimum. Il n'est pas nécessaire de respecter le ratio d'échange de un pour un.

133. Matériel fourni

Les organisateurs du tournoi et/ou l'arbitre principal peut choisir de fournir aux joueurs les terrains de base qu'ils utiliseront au cours du tournoi. Si l'organisateur fournit des terrains de base, il ou elle doit fournir le même nombre de cartes de terrains à chaque joueur. Les organisateurs doivent annoncer avant

et pendant l'inscription à l'événement s'ils fourniront ou non au joueurs les terrains de base. Les organisateurs peuvent exiger des joueurs qu'ils rendent les cartes de terrains de base lorsqu'ils quittent le tournoi.

134. Règles pour les tournois en paquet scellé

Lors des tournois en paquet scellé, les joueurs peuvent échanger jusqu'à cinq terrains de base du contenu de leur paquet scellé pour des terrains de base de leur choix, fournis par l'organisateur. Cet échange doit se dérouler avant la fin du temps de construction des decks.

135. Règles pour les tournois en Draft

Les joueurs peuvent ajouter autant de terrains de base qu'ils le désirent à leur deck; il n'y a pas de maximum. Il est autorisé d'avoir des terrains de base supplémentaires dans la réserve, et les joueurs peuvent ajouter des terrains de base à leur réserve entre les duels.

140. REGLES POUR LES TOURNOIS PAR EQUIPES

141. Obligations générales des équipes

Chaque équipe doit posséder un ensemble de caractéristiques qui lui soit propre, incluant :

- Le nom de l'équipe
- L'affiliation de l'équipe, si existante (sponsor, école, magasin de vente, etc.)
- La ville de l'équipe
- Le département, la région ou l'état (si applicable) de l'équipe
- Le pays de l'équipe
- Les membres de l'équipe (et leurs numéros respectifs de membre DCI)

Différentes équipes peuvent avoir la même affiliation ou la même provenance géographique.

142. Les noms des équipes

Wizards of the Coast se réserve le droit de refuser tout nom qui serait considéré comme agressif et/ou obscène. Les organisateurs des tournois et les arbitres principaux assermentés doivent empêcher les équipes d'inscrire des noms d'équipes qui pourraient être considérés comme agressifs et/ou obscènes. Dès lors qu'une équipe est inscrite au niveau professionnel (dès que cette équipe a participé à un Pro Tour par équipes), ce nom est considéré comme réservé et ne peut plus être utilisé par une autre équipe.

143. Composition et Identification de l'équipe

Une équipe conforme est constituée de deux ou trois membres, en accord avec le format de tournoi par équipes concerné (voir paragraphe 101). Une équipe est identifiée par les numéros DCI de ses membres respectifs. Les

membres de la DCI en tant qu'individus peuvent être membres de plusieurs équipes existantes.

Une équipe perdure tant que ses membres respectifs choisissent de se considérer comme une équipe. Tout changement dans la composition de l'équipe (ajout/retrait d'un membre) constitue une nouvelle équipe, avec de nouvelles informations relatives (voir paragraphe 141). Une équipe peut changer son nom, son affiliation, sa ville ou toute autre information géographique, sans devenir pour autant une nouvelle équipe.

144. Participation d'équipes conformes et désignation des joueurs

Les tournois officiels par équipes sont ouverts aux équipes constituées de deux ou trois joueurs. Seules les équipes conformes de la taille convenable sont autorisées à concourir lors d'un tournoi officiel par équipes. Si un joueur abandonne ou est disqualifié lors du tournoi, c'est l'équipe dans son intégralité qui est éliminée de l'évènement.

Chaque équipe participant à un tournoi officiel par équipes doit fournir à l'organisateur du tournoi ses informations personnelles (voir paragraphe 141) lorsqu'ils s'inscrivent à ce tournoi. L'oubli de fournir ces renseignements provoquerait la disqualification de cette équipe du tournoi.

Exemple : Un tournoi officiel par équipes de trois membres est ouvert uniquement aux équipes constituées de trois membres. Les équipes constituées de deux membres ne sont pas autorisées à concourir.

Lorsqu'une équipe s'enregistre pour un évènement, elle doit indiquer la position de chaque joueur. Par exemple, dans un tournoi par équipes de trois membres, chaque équipe doit indiquer qui sera le joueur A, le joueur B et le joueur C. Les joueurs conservent cette désignation pour toute la durée du tournoi.

Lorsque deux équipes sont opposées l'une à l'autre au cours d'un tournoi, le membre désigné comme joueur A joue contre le joueur A de l'autre équipe, les joueurs B font de même, et ainsi de suite.

145. Tournois par équipes – Format Construit

Les résultats de chaque tournoi format Construit approuvé par la DCI (Type 1, Type 1.5, Etendu et Standard) sont associés dans un unique classement Construit pour chaque taille d'équipe.

146. Tournois par équipes – Format Limité

Les résultats de chaque tournoi format Limité approuvé par la DCI (Paquet scellé, Rochester Draft et Booster Draft) sont associés dans un unique classement Limité pour chaque taille d'équipe. Les tournois par équipes – format Limité utilisant un format Limité approuvé par la DCI doivent respecter tous

les paragraphes relatifs aux tournois en format Limité au sein des Règles Générales DCI de Magic (présent document) et des Règles Universelles des tournois DCI.

147. Tournois par équipes - Rochester Draft

Lors d'un Rochester Draft par équipes, les membres de chaque équipe s'assoient en face du joueur de l'équipe adverse ayant la même dénomination (par exemple, dans un tournoi par équipes de trois personnes, les joueurs s'assoient autour de la table en respectant l'ordre suivant dans le sens des aiguilles d'une montre : 1A, 1B, 1C, 2A, 2B, 2C).

ANNEXE A — ÉVÉNEMENTS MAJEURS

Wizards of the Coast sponsorise les Événements Majeurs suivants pour **Magic : l'assemblée** pour la saison des tournois 2000-2001. Cette liste est sujette à des changements, ajouts ou suppressions. Visitez notre site Internet pour tout détail supplémentaire relatif à un événement particulier, ainsi que la politique d'invitation intégrale : <http://www.wizards.com/tournaments/Welcome.asp>

Championnats du Monde (48K, NAR 5, Arbitre niveau 4 exigé) : Les Championnats du Monde sont l'événement culminant de **Magic**, en tant que jeu professionnel, pour une saison. Les Championnats du Monde 2001 se dérouleront en Août à Toronto, Canada. Les participants gagneront leur place en se classant parmi les meilleurs de leurs championnats Nationaux ou continentaux respectifs, ou en étant parmi les joueurs les mieux placés au classement DCI ou par points professionnels. Les Championnats du Monde de cette année utiliseront les formats suivants : Rochester Draft, Etendu et Standard.

Championnats Continentaux (40K, NAR 4, Arbitre niveau 4 exigé) : Les Championnats Continentaux ont lieu pour : L'Europe, la zone Asie-Pacifique et l'Amérique du Sud. Ces tournois sur plusieurs jours sont uniquement ouverts aux citoyens et résidents permanents des régions concernées. Les participants gagnent leur place en se plaçant parmi les meilleurs de leurs Championnats Nationaux respectifs, ou en étant parmi les joueurs les mieux placés au classement DCI ou par points professionnels.

Championnats Nationaux (Nationaux Privés : 40K, NAR 4 ; Nationaux Publiques : 32K, NAR 3) : Il existe deux types de tournois Nationaux : Publiques et Privés. Tout citoyen ou résident permanent d'un pays peut participer aux Nationaux Publiques, alors que les Nationaux Privés sont accessibles uniquement sur invitation. Les participants gagnent leur place aux Nationaux Privés en se plaçant parmi les meilleurs des Championnats régionaux, ou en étant parmi les joueurs les mieux placés au classement DCI ou par points professionnels.

Championnats Régionaux (32K, NAR 3) : Les Championnats régionaux fournissent aux joueurs l'opportunité d'obtenir des invitations pour les Nationaux de leur pays. Le format utilisé pour les Régionaux est le format Standard. Tout citoyen ou résident permanent d'un pays peut participer à tout Régional de ce pays.

Championnat par Etat/Province (24K, NAR 2) : Les Championnats par Etat/Province sont proposés dans certains pays. Le format choisi est le format Standard. Les tournois sont ouverts aux résidents de l'Etat ou la Province concerné(e).

Pro Tours (48K, NAR 5, Arbitre niveau 4 exigé) : Le circuit Professionnel Magic est composé de six événements Pro Tour organisés partout dans le monde. Chaque étape Pro Tour fait s'affronter les meilleurs joueurs dans une compétition dont la dotation totale dépasse les \$200,000. Les participants obtiennent leurs invitations au Pro Tour en gagnant un tournoi qualificatif Pro Tour, ou en étant parmi les joueurs les mieux placés au classement DCI ou par points professionnels. Les étapes de la saison Pro Tour 2000-2001 sont programmées dans les villes suivantes :

- Septembre 2000, New York, Limité par équipes
- Novembre 2000, Chicago, Standard
- Janvier 2001, Los Angeles, Rochester Draft
- Mars 2001, Tokyo, Block Construit
- Mai 2001, à paraître, Booster Draft
- July 2001, à paraître, Etendu

Qualificatifs Pro Tour (32K, NAR 3) : Les tournois Qualificatifs Pro Tour (QT) offrent des invitations aux Pro Tour pour les joueurs les mieux classés. Les QT sont accessibles à tous les joueurs n'ayant pas encore été qualifiés pour le Pro Tour relatif à ce tournoi. Le format de chaque QT varie en fonction du format du Pro Tour relatif à cet événement.

Grand Prix (40K, NAR 4) : La série des tournois Grand Prix est un circuit international de tournois qualificatifs à grande échelle, offrant des prix en numéraire et de nombreuses invitations aux événements Pro Tour. Les Grand Prix sont ouverts à tous les joueurs. Les participants avec un classement DCI élevé ou des points professionnels sont qualifiés sans participer aux premières rondes des tournois. De plus, un prix spécial est octroyé aux meilleurs joueurs dont le classement DCI n'a jamais excédé 1700.

Trials Grand Prix (32K, NAR 3) : Les Trials Grand Prix (GPT) offrent des possibilités aux mieux classés d'être qualifiés automatiquement sans participer aux premières rondes du prochain Grand Prix. Les GPT sont ouverts à tous les joueurs. Le format de chaque GPT varie en fonction du format du Grand Prix pour lequel il offre des qualifications.

Tournois Masters (48K, NAR 5) : La série des tournois Masters est composée de quatre tournois chaque saison, qui mettent en valeur les meilleurs joueurs du monde. Trois de ces tournois invitent 32 joueurs, et le quatrième invite huit équipes de trois joueurs. Chaque participant dans un tournoi Masters gagne de l'argent, et les participants se disputent une dotation totale de \$150,000. Chaque tournoi Masters se déroule en conjonction avec une étape Pro Tour . Les participants gagnent des invitations en se plaçant parmi les meilleurs d'un tournoi qualificatif pour les Masters qui se déroule la veille du tournoi Masters concerné, ou en étant parmi les joueurs les mieux placés au classement DCI ou par points professionnels.

Championnat Junior Super Séries (32K, NAR 3) : Le Championnat JSS est le point culminant pour les joueurs de Magic âgés de 15 ans ou moins et se déroule à la fin de la saison. Les participants gagnent des invitations en se plaçant premier ou second d'un Challenge JSS, en finissant parmi les meilleurs du tournoi Publique JSS se déroulant la veille du championnat, ou en étant parmi les joueurs les mieux placés au classement DCI de cette catégorie d'âge. Les meilleurs classés du championnat gagnent des bourses scolaires et des prix en nature. Le format pour le tournoi publique et le championnat est le format Standard.

Tournois Challenge Junior Super Séries (16K, NAR 1): 300 Challenges Junior Super Séries Challenges vont se dérouler pendant la saison de tournois 2000/2001, avec pour chacun une bourse scolaire de \$1000, des cartes premium , et "Magic pour toute l'Année." Ces événements sont ouverts à tous les joueurs âgés de 15 ans et moins, et ne possédant donc pas de point Pro Tour. Les finalistes de chaque Challenge obtiennent une invitation au Championnat Junior Super Séries. Le format pour tous les Challenges JSS est le format Standard. Au jour d'aujourd'hui, les Challenges JSS sont disponibles uniquement en Amérique du Nord.

« **Friday Night » Magic (8K, NAR 1) :** Ce programme est proposé uniquement dans les magasins majeurs. Les prix comprennent des cartes Premium spéciales et sont accordés au vainqueur, au joueur possédant le meilleur esprit sportif, et à d'autres joueurs choisis aléatoirement. Le format peut être Standard, Paquet scellé, ou Booster Draft.

Tournois Avant-Première (16K, NAR 2) : Les tournois pré-sortie se déroulent approximativement deux semaines avant la sortie officielle de chaque extension du niveau Expert. Le format pour toutes les pré-sorties est le paquet scellé basé sur la nouvelle extension.

Championnats Amateur (32K, NAR 3) : Ce titre couvre des tournois ouverts à tous les joueurs n'ayant jamais gagné de point professionnel. Le format utilisé est Standard.