Ballonfabrik Augsburg - CEDH

Mit dem Kauf Ihres Tickets akzeptieren Sie die folgenden Bedingungen und Regeln.

Wir erwarten, dass sich alle Spieler an den unten aufgeführten Verhaltenskodex halten. Auch wenn eine Person nicht gegen einen spezifischen Punkt dieser Richtlinien verstößt, bedeutet dies nicht, dass sie nicht gegen den beabsichtigten Geist dieser Regeln verstoßen hat. Turnierveranstalter, Schiedsrichter und Punktrichter behalten sich das Recht vor, nach eigenem Ermessen den Geist dieser Richtlinien und Verfahren durchzusetzen.

Verhaltensregeln

Von allen Teilnehmern der Veranstaltung wird erwartet, eine einladende und akzeptierende Gemeinschaft zu fördern. Diskriminierung aufgrund von Behinderung, Rasse, Geschlecht, sexueller Identität, Religion oder anderen physischen, kulturellen oder sozialen Merkmalen wird nicht toleriert.
Von allen Teilnehmer der Veranstaltung wird erwartet, sich jederzeit sportlich zu verhalten. Dies umfasst unter anderem Sportlichkeit im Gewinnen und Verlieren, Respekt für ihre Gegner und ein faires, freundliches und vernünftiges Verhalten. Rachsüchtiges Verhalten und Entscheidungen zugunsten eines bestimmten Spielers oder Teams können unsportliches Verhalten darstellen und können zu Strafen oder Disqualifikation führen.

Belohnungen

Ab 64 Teilnehmern:
Platz 1: Tundra
Top 4: Intuition

Turnierstruktur

Swiss Stage

- 5 Runden Swiss

K.o. Runde

- Top 16
- Top 4

Turnier Details

Während der Swiss Stage bekommt der Gewinner des Spiels 5 Punkte. Bei einem Unentschieden bekommen alle Spieler die am Spiel teilgenommen haben, 1 Punkt. Ein Spieler der disqualifiziert wurde erhält bei einem Unentschieden keinen Punkt.

Nach Abschluss aller Swiss-Runden qualifizieren sich die besten 4 oder besten 16 für die Playoff-Phase. Die Playoffs sind im K.o.-System mit den Gewinnern jedes Spiels, die weiterkommen.

Es sind nur 4-Spieler-Spiele erlaubt. Spieler, die in einer Runde der Swiss-Phase keinem Pool zugewiesen sind, erhalten ein Bye. Byes sind 5 Punkte wert. Du kannst während des Turniers nur einmal ein Bye erhalten.

Zeitplan

Die Swiss-Runden dauern 85 Minuten.

Wenn das Zeitlimit für ein Match erreicht ist, bevor ein Gewinner ermittelt wurde, beendet der Spieler, der am Zug ist, seinen Zug; es werden zusätzliche Spielzüge in Höhe der Anzahl der Spieler, die noch im Match sind, durchgeführt. Normalerweise bedeutet dies, dass jeder Spieler einen zusätzlichen Zug durchführt. Wenn Spieler zusätzliche Züge durchführen, kann sich dies ändern. Wenn kein Gewinner ermittelt wird, wenn die zusätzlichen Züge abgeschlossen sind, gilt das Spiel als unentschieden.
Die Runden im K.o.-System haben kein Zeitlimit - das Spiel wird fortgesetzt, bis ein Gewinner ermittelt wird.

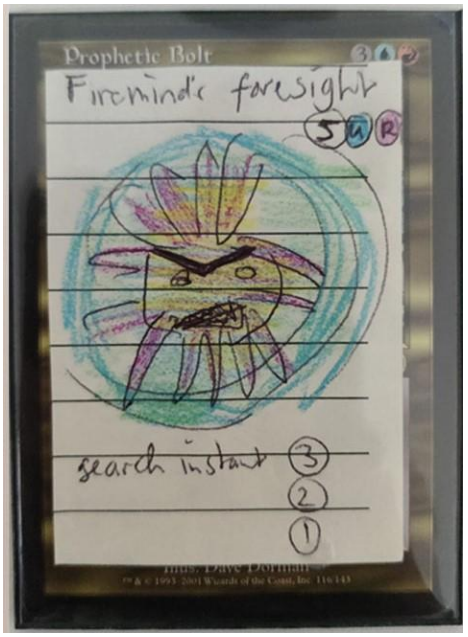
Veranstaltungsort und Zeitplan

Das Turnier findet im Countdown Escape Room Landsberg in der Max-Planck-Str. 2 in Landsberg am Lech statt.

Das Turnier und die dazugehörige Veranstaltung findet vom 08.09.2023 bis zum 10.09.2023 statt.

Zeitplan:

9.9 Sa		
	11:00	cEDH-Turnier Anmeldung
	11:45	cEDH Players Meeting
	12:00	Start Round 1
	12:30	
	13:45	Start Round 2
	15:30	Start Round 3
	17:00	Break
	17:30	Start Round 4
	19:15	Start Round 5
10.9 So		
	11:30	
	12:00	Start Top 16
	12:30	
	14:00	Start Top 4



Playtest-Karten (Proxies)

Es gibt drei verschiedene Begriffe, um sich auf Magic-Karten zu beziehen, die keine echten Magic-Karten sind. Proxys, Playtest-Karten und Fälschungen.

Aus den Bedingungen und Konditionen des WPN:

(j) Proxy-Karten. Einzelhändler dürfen nur "Proxy"-Karten in Ihren Veranstaltungen zulassen, wie in den aktuellen offiziellen Magic Turnierregeln beschrieben. Eine Proxy-Karte ist eine Karte, die von einem Richter bei einer Veranstaltung ausgegeben wird, um eine Karte zu ersetzen, die im Verlauf des Spiels in einer solchen Veranstaltung beschädigt wurde, und darf nur für die Dauer dieser Veranstaltung verwendet werden.
(k) Gefälschte Karten. Gefälschte Karten sind unautorisierte Reproduktionen von authentischen Magickarten. Gefälschte Karten sind von Wizards strengstens untersagt. WPN-Mitglieder, die wissentlich gefälschte Karten herstellen, importieren, verwenden oder vertreiben (oder dies durch Dritte ermöglichen), werden umgehend aus der WPN ausgeschlossen. Wizards behält sich alle Rechte im Rahmen von Gesetzen und Gerechtigkeit vor, Einzelpersonen, die mit der Herstellung, Einfuhr oder Verteilung von gefälschten Karten beschäftigt sind, strafrechtlich zu verfolgen.
(l) Playtest-Karten. Eine Playtest-Karte ist in der Regel eine Basis-Ressource mit dem Namen einer anderen Karte, der mit einem Marker darauf geschrieben ist. Playtest-Karten sind keine Reproduktionen von authentischen Wizards-Produkten und werden von Spielern für persönliche und nicht-kommerzielle Zwecke erstellt, um Deck-Konzepte zu testen. Die Verwendung von Playtest-Karten ist nur innerhalb von Einzelhandelsgeschäften für nicht-kommerzielle Zwecke in nicht sanktionierten Veranstaltungen zulässig.

Selbstgemachte Proxy-Karten und gefälschte Karten sind in vielen Turnieren, einschließlich diesem, nicht erlaubt. Die Verwendung solcher Karten in Ihrem Deck führt zur sofortigen Disqualifikation. Wir unterstützen die Herstellung von illegitimen Karten nicht.

Wir verstehen, dass die meisten cEDH-Decks eine erhebliche finanzielle Investition erfordern, was für einige Spieler oft ein Hindernis darstellen kann. Bestimmte Karten sind so wertvoll, dass sich einige Spieler unwohl fühlen, authentische Versionen ihrer Karten physisch zu spielen.
Aus diesem Grund haben wir eine Liste von 31 Karten zusammengestellt, die den Spielern zur Verfügung gestellt werden und die sie nicht selbst mitbringen müssen. Diese Karten wurden ausgewählt, weil sie besonders schwer zu beschaffen und/oder kostspielig sind. Wenn Sie Playtest-Karten im Turnier verwenden möchten, müssen Sie Ihre Kartenliste zusammen mit Ihrer Deckliste einreichen.

Alle Playtest-Karten sind Eigentum der Ballonfabrik. Spieler müssen nach Abschluss des Turniers alle ihnen ausgehändigten Playtest-Karten zurückgeben.
Unser Ziel ist es, das beste Spielerlebnis für die größtmögliche Anzahl von Spielern zu bieten und dabei den Werten der Ballonfabrik und Wizards of the Coast treu zu bleiben.

Liste der zur Verfügung gestellten Playtest-Karten

Folgende Karten sind vor Ort als Playtest-Karten erhältlich:

Farblos
Mox Diamond
Grim Monolith
Lion’s Eye Diamond
Null Rod

Blau
Timetwister
Gilded Drake
Intuition
Transmute Artifact
Copy Artifact
Capture of Jingzhou
Power Artifact
Time Spiral

Schwarz
Yawgmoth’s Will
Chains of Mephistopheles

Rot
Wheel of Fortune

Grün
Survival of the Fittest

Versch. Länder
Gaea’s Cradle
City of Traitors
The Tabernacle at Pendrell Vale
Bazaar of Baghdad
Mishra’s Workshop

Doppel-Länder
Volcanic Island
Underground Sea
Badlands
Tropical Island
Tundra
Bayou
Taiga
Savannah
Scrubland
Plateau

Regeln

Dieses Turnier wird unter dem Reglement des Competitive Rules Enforcement Level gespielt. Die Spieler werden erwartet, dass sie die Regeln des Spiels kennen und mit den Richtlinien und Verfahren vertraut sind. Schiedsrichter werden anwesend sein, um Regeln durchzusetzen und Fragen zu beantworten. Verstöße, einschließlich langsamem Spiel, unsportlichem Verhalten oder Regelverstößen, können zu Verwarnungen, Spielniederlagen oder Disqualifikation führen.

Dieses Event wird unter Verwendung der Multiplayer Supplemental Tournament Rules (MSTR) und Multiplayer Supplemental Infraction Procedure Guide (MSIPG) durchgeführt, die unten verlinkt sind. Diese Dokumente wurden erstellt, um bei den Standard-MTR und IPG Regeln für Mehrspieler-Unterstützung zu bieten.

Magic: the Gathering Regeln

Basic & Comprehensive Rules
Commander Rules
Multiplayer Supplemental Tournament Rules
Multiplayer Supplemental Infraction Procedure Guide
Banned List

Judges

Unsere Judges sind hier, um euch zu helfen! Wenn ihr etwas Verdächtiges, Seltsames oder Unpassendes bemerkt, ruft bitte einen Schiedsrichter. Wenn ihr Fragen zu den Regeln habt, ruft bitte einen Schiedsrichter.

Während des Turniers werden die Judges Deckchecks durchführen. Stellt sicher, dass die von euch registrierte Deckliste korrekt ist. Eine falsche Deckliste kann zu Strafen oder Disqualifikation führen.

Mulligans

Die MTR und MSTR legen die Regeln für das Multiplayer-Magic fest. Dieses Turnier wird mit den standardmäßigen Mulligan-Regeln gespielt. Zur Referenz:
Den Spielern wird ein "freier" Mulligan gewährt, der es ihnen ermöglicht, alle sieben Karten in ihrer Hand nach ihrem ersten Mulligan zu behalten. Alle folgenden Mulligans werden der "London Mulligan"-Regel unterworfen.

“Kingmaking” und “Spite Plays”

In der Spieltheorie bezeichnet "kingmaking" (Königsmacher) einen Spielzug eines Spielers, der nicht genug Ressourcen oder Position hat, um zu gewinnen, aber genug verbleibende Ressourcen hat, um zu entscheiden, welcher der verbleibenden aussichtsreichen Spieler letztendlich gewinnen wird.

Ein Element des Multiplayer-Formats ist, dass Spieler Spielzüge machen können, die anderen Spielern versehentlich den Sieg ermöglichen. Richter werden das suboptimale Gameplay nicht regulieren. Wenn du jedoch glaubst, dass ein Spieler "kingmaking" betreibt oder einen "Spite Play" macht, rufe bitte einen Schiedsrichter. Der Turnierleiter und der Head Judge werden eine Untersuchung durchführen und eine Lösung finden. Unsportliches Verhalten kann zur Disqualifikation führen.

Aufgeben

Das Recht auf Aufgeben ist eine grundlegende Komponente eines Magic-Turniers. Aufgrund des wettbewerbsorientierten Charakters dieses Turniers ist es den Spielern nur gestattet, zu einem Zeitpunkt aufzugeben, zu dem Hexerei gespielt werden kann.
Wenn ein Spieler das Spiel sofort verlassen muss, rufen Sie bitte einen Richter, um die Angelegenheit zu klären. Der Spieler, der aufgibt, ist nicht verpflichtet, am Tisch zu bleiben, während der Richter gerufen wird.
Wenn ein Spieler das Spiel verlässt und dies Auswirkungen auf aktuelle oder unmittelbar bevorstehende Spielaktionen hat, werden diese Aktionen so behandelt, als ob sich der Spieler noch im Spiel befände, bis zum Ende der aktuellen Phase.

Gespräche am Tisch

Wir verstehen, dass Diskussionen zwischen Spielern zur Planung und über Strategie ein wesentlicher Bestandteil des Commander-Spiels sind.

Gemäß MSIPG 3.2A bezieht sich dies (Outside Assistance) in Multiplayer-Spielmodi nur auf Spieler außerhalb des aktuellen Matches. Spieler, die ihren Gegnern innerhalb ihres aktuellen Matches Ratschläge oder strategische Spielzüge anbieten, haben keinen Outside Assistance begangen.

Wenn Karten am Tisch besprochen werden:
Spieler sind nicht verpflichtet, versteckte Informationen offenzulegen, können dies jedoch tun, wenn sie es wünschen.
Schiedsrichter werden keine Abmachungen oder Versprechen durchsetzen.
Bei der Auflösung von Karten wie Intuition, Thoughtseize oder ähnlichem kann ein Spieler wählen, Ratschläge von seinen Gegnern einzuholen. **Seid aber vorsichtig**. Eure Gegner haben nicht eure besten Interessen im Sinn.

Verspätung

Um die zeitliche Einhaltung des Turniers sicherzustellen, müssen Spielerinnen und Spieler rechtzeitig zu ihren Matches erscheinen.

Gemäß des MSIPG führt eine Verspätung nach Ablauf einer Minute der Rundenzeit dazu, dass der erste Zug des verspäteten Spielers übersprungen wird.

Spieler, die vor Ablauf der ersten Minute der Rundenzeit eintreffen, können eine Warnung anstelle einer Strafe erhalten.
Spieler, die nach Ablauf von zehn Minuten der Runde eintreffen, erhalten eine Niederlage für das Match.
Spieler, die nicht zum ersten Match erscheinen, werden aus dem Event ausgeschlossen.

Langsames Spiel

Obwohl cEDH ein kompliziertes Format ist, wird von den Spielern erwartet, dass sie in einem angemessenen Tempo spielen. Wenn ein Spieler glaubt, dass sein Gegner langsam spielt, sollte er seinen Gegner nicht konfrontieren, sondern stattdessen einen Judge rufen. Spieler, die absichtlich langsam spielen, erhalten beim ersten Verstoß eine Verwarnung und beim zweiten Verstoß einen Spielverlust.

Gemäß MSIPG 3.3: Spieler, die während der Runde eine Verwarnung für langsames Spielen erhalten haben, überspringen alle zusätzlichen Züge, nachdem die Rundenzeit abgelaufen ist. Ihr Zug wird nicht berücksichtigt, wenn die zusätzlichen Züge für das Ende des Rundenverfahrens bestimmt werden.