

Vítejte u třetího dílu **Czech Judge News** (CJN)!

Původně měl tento díl vyjít již před měsícem, avšak letní dovolené a ohlášené zemětřesení v Judge Programu nás přinutily ještě s vydáním počkat. Takže směle do toho!

Obsahem tohoto vydání jsou následující body:

- I. Změny v pravidlech - londýnský mulligan
- II. Změny v policy s novou sadou
- III. Komunitní novinky a drby
- IV. Bonus na konec - představení nové posily Tomáše Ramerta

I. Změny v pravidlech s novou sadou

Jak je zvykem, nový Core Set se obešel bez přidávání nových schopností. Aktuálně nejzásadnější změnou v Comprehensive Rules se tak stává změna pravidla o mulliganu.

103.4. Each player draws a number of cards equal to their starting hand size, which is normally seven. (Some effects can modify a player's starting hand size.) A player who is dissatisfied with their initial hand may take a mulligan. First, the starting player declares whether they will take a mulligan. Then each other player in turn order does the same. Once each player has made a declaration, all players who decided to take mulligans do so at the same time. To take a mulligan, a **player shuffles the cards in their hand back into their library**, draws a new hand of cards equal to their starting hand size, then puts a number of those cards equal to the number of times that player has taken a mulligan on the bottom of their library in any order. Once a player chooses not to take a mulligan, the remaining cards become that player's opening hand, and that player may not take any further mulligans. This process is then repeated until no player takes a mulligan. A player can take mulligans until their opening hand would be zero cards, after which they may not take further mulligans.



Nový mulligan je změna pro hráče. Je ale zajímavý i pro nás rozhodčí. Ubylo možností, jak pravidla porušit, a pravděpodobně tedy bude méně problémových situací právě při provádění mulliganu (kdo si někdy při mulliganu nelízl omylem špatný počet karet?). Nejobvyklejší chyby spojené s touto herní procedurou se nám nejspíše omezí na:

- hráč si lízne více než 7 karet. Na Regular REL náhodně vybrané karty zamícháme zpět, na Competitive se jedná o Mulligan Procedure Error s Warningem a forced mulligan.

- Hráč si zapomene dát karty na spodek knihovny a hráči začnou hrát. Na Regular REL náhodně vybrané karty buďto zamícháme do balíčku nebo dáme na vršek knihovny (podle toho, kolik ze hry už uběhlo). Na Competitive řešíme jako Hidden Card Error s Warningem a “Thoughtseize” fixem.
- Hráč se zapomene a, z čiré nostalgie, po provedeném mulliganu udělá Scry 1. Na Regular REL zamícháme balíček a na Competitive navíc udělíme Looking at Extra Cards s Warningem.

Na pražské minikonferenci se také řešila situace se Serum Powder. Řekněme, že jste již jednou mulliganovali a na vaší “druhé” ruce je Serum Powder. Rozhodnete se karty exilnout, líznete nových sedm. Kolik karet půjde na spodek knihovny v případě, že si třetí ruku již necháte?

Upozornili bychom ještě na místo, jež jsme zvýraznili v citaci pravidla tučně. Mezi zamícháním karet do knihovny a nalízáním nové ruky musíte samozřejmě nechat soupeře balík zamíchat.

II. Změny v turnajové policy

Jak je málo novinek na poli pravidel a nových schopností, o to více změn nám proběhlo v pravidlech turnajových.

1. Magic Tournament Rules

Nejzajímavější změnou v MTR je přesunutí informace o maně v mana poolu z kategorie Free Information do kategorie Status Information. To mimo jiné znamená, že hráči tuto informaci musí aktivně někde vést, změny hlásit a na Competitive navíc nesmí k tomuto účelu použít kostky.

Zároveň to znamená, že nám ubyl jeden shortcut:

If a player casts a spell or activates an ability with X in its mana cost without specifying the value of X, it is assumed to be for all mana currently available in their pool.

Pro úplnost uvádíme i link na [článek od Scotta Larabee](#).

2. Competitive REL policy (Infraction Procedure Guide)

Kromě již zmíněných dopadů nového mulliganu na zjednodušení Mulligan Procedure Erroru zde máme i podstatnou změnu v Hidden Card Erroru, nový downgrade pro Tardiness a zásadní překopání filosofie pro nápravu Deck Problemu.

Game Play Error - Hidden Card Error (“Narset Rule part 1”)

Do IPG kategorie HCE bylo přidáno:

It is not a Hidden Card Error if the opponent acknowledges the action or controls the continuous effect modifying the game rule that was violated.

První část tedy říká, že akce normálně klasifikovaná jako HCE není HCE, pokud Vám porušení pravidel odsouhlasí soupeř (stejně jako dříve). Nová druhá podmínka je tam hlavně kvůli Narset a podobným continuous efektům, jež mění pravidla hry. Doteď mohl majitel Narset počkat, až si soupeř nějakým spelllem lízne karty navíc a následně dostal odměnu v podobě “thoughtseize fixu”, tj. poslal hned nejlepší karty pryč. Od půlky července již nese spoluzodpovědnost za porušení pravidel a pokud se neozve včas, tedy hned, je porušení pravidel trestáno dvojnásobným GPE-GRV a potenciálním backupem.



Game Play Error - Game Rule Violation (“Narset Rule part 2”)



Situace okolo planeswalkerů z War of the Spark upravila i situaci u zmíněných “double GRV”. Budeme se s takto udělenými penaltami pravděpodobně setkávat častěji.

For most Game Play Errors not caught within a time that a player could reasonably be expected to notice, opponents receive a Game Play Error — Failure to Maintain Game State penalty. If the judge believes that both players were responsible for a Game Rule Violation, **such as due to the opponent controlling the continuous effect modifying the rules of the game that led to the Game Rule Violation** or a player taking action based on another player's instruction, both players receive a Game Play Error — Game Rule Violation.

Tournament Error - Tardiness (“žlutá karta”)

Downgrade

A player who arrives at their seat before 1 minute has elapsed in the round receives a Warning.

Ano, je to tak. Pokud se hráč zapomene venku na cigaretě a ke stolu doběhne do jedné minuty od zahájení kola, dostane nově místo Game Lossu pouze Warning. A protože jsme v sekci Tournament Error, kde se z Warningu stává Game Loss při druhém opakování, tak je to skutečně taková “žlutá

karta". Pro nás rozhodčí to znamená nezapomenout se (na větších turnajích) v takových případech hráče zeptat, jestli je to jejich první pozdní příchod.

Snad tedy bude méně "feel bad" momentů.

Ovšem všimněte si, že se nový downgrade týká POUZE opožděného příchodu ke stolu. Pokud například hráč pozdě odevzdá Decklist, dostane i nadále rovnou Game Loss.

Tournament Error - Deck Problem

Tato kapitola je ponovu napsaná v IPG tak, že ji ani po několikerém přečtení nejspíš nepochopíte. Princip je tedy ten, že se Deck Problem posuzuje s defaultním Warningem ale ponovu (analogicky k HCE) **se protihráč může aktivně účastnit nápravy vzniklé situace**.

Například pokud si hráč v první hře lízne první z několika neodsídovaných karet, protihráč vybere kartu ze sideboardu, kterou se nahradí ta líznutá (a ostatní, jež patří do maindecku, se zamíchají do balíčku).

Additional Remedy

Locate any cards missing from the deck and any incorrect cards in any game zone. The opponent chooses which of the missing cards replaces each incorrect card; any extras are shuffled into the random portion of the library. If more cards are being removed than added, prioritize ones not in the library first. If there are still additional cards not in the library that need replacing, they are replaced by random cards from the library. If the missing card(s) are with the sideboard and it isn't the first game, choose the ones to be returned to the deck at random from main deck cards in the sideboard.



Strašák Game Lossu je však samozřejmě potřeba i nadále. Game Loss tedy dáte, když:

- na chybu s balíkem se přijde během prezentace balíčku soupeři. Tedy v nejklasičtější variantě hráč předá před hrou balík, protihráč ho rozkupičkuje a zjistí 59 nebo 39 karet.
- Na problém narazíte během deck checku.
- V první hře se zjistí, že se hráči do main decku ze sideboardu vloudilo více kopií jedné karty než zaregistroval a přitom už je tato karta i v jiné zóně. (tedy není jisté, zda hráč už získal nesprávným počtem karet výhodu, a tudíž nelze stav opravit prostou záměnou karet, ale museli byste rozhodovat, zda se má například vyměnit karta v hřbitově nebo v knihovně).
- Soupeř mohl udělat nějaké strategické rozhodnutí na základě toho, že viděl kartu, jež přitom v balíčku nemá vůbec být. Typicky se toto může stát například při kartách odhalených Duressem nebo Extrakcí.

Seznam všech změn můžete najít na [Venser's Journalu](#).

Komentáře k těmto změnám od high-level rozhodčích pak najdete v tradičním [článku od Tobyho Elliota](#) (doporučujeme projít i diskusi pod ním).

III. Komunitní novinky a drby

Zde si projdeme různé střípky a informace, které nám přijdou pro judge komunitu zajímavé a mohou na ni mít dopad. Takže pozor, aby vám nějaká pikantní informace neunikla!

- Nejspíše nikomu neunikly novinky ohledně Judge Academy a konce Judge Programu. Takže jen pro úplnost, [zde](#) máte to nejpodstatnější. Aneb Europe-Central je mrtev, ať žije Europe-Central pod křídly Stefana Ladstättera.
- Mimochodem, pamatujete si, co jsme psali v této rubrice před čtvrt rokem?

Ve statusovém článku od Koordinátorů se vyskytuje i věta “*we are in a situation where it is not possible to sign new contracts with Wizards*”. Těžko říct, co si o tom myslet. Je to ale každopádně ideální drb pro naši rubriku. Znamená to potvrzení dlouhodobého trendu návratu ke kořenům, kdy rozhodčí byli skutečnými dobrovolníky?

- Program koordinátoři [vypsali](#) výběrové řízení na Legacy Program Koordinátora, tj. Viktora Čističe.
- Pro zapomnětlivce upozorňujeme, že naše letní konference proběhne o víkendu 23.-25. srpna. Abyste náhodou v sobotu ráno nezjistili, že jste vlastně někam chtěli jet. Na konferenci vystoupí s delším příspěvkem a AMA diskuzí Sebastian Pěkala. Pokud na konferenci nejedete a chcete se Seba na něco ohledně NewNewNewWorldOrder zeptat (a netroufáte si mu napsat e-mail), napište Tomášovi Joskovi, který bude váš dotaz Sebovi tlumočit. Zřejmě jedinečná příležitost zjistit, jak to vlastně všechno celé bude.
- Mezi Judge proma přibyly Sliver Legion a Isolated Watchtower. První Judge proma od Judge Academy pak budou Chalice of the Void, Monastery Mentor, Reflecting Pool a Yuriko, the Tiger’s Shadow.
- Vzhledem k aktuálním změnám se nám roztrhl pytel s oblíbeným formátem Ask Us Anything. Odpovědi od CFBE [zde](#), od Program Koordinátorů [zde](#). Časem snad bude i AUA se zástupci Judge Academy (jeden již proběhl na Redditu).
- Červencový “banhammer” proběhl celkem [v klidu](#) až na snahu řešit brutálního Hogaaka zabanováním Bridge from Below.


IV. Bonus na konec

Na závěr pro Vás máme krátkou anketku, kdy jsme vyzpovídali nový přírůstek v našich řadách: Tomáše Ramerta z Prahy.

Jinak je to pro dnešek vše. Další vydání očekávejte poté, co uvidíme v akci Judge Academy a novou sadu Throne of Eldraine.

Děkujeme, že nás čtete i za jakoukoliv konstruktivní zpětnou vazbu!

Tomáš Joska & Milan Majerčík

	Tomáš Ramert
Věk	20 let
Odkud jsi?	Už od narození žiju v Praze a v dohledné době to nehodlám měnit.
Domovská komunita/herna	Pohybují se výhradně v Najádě hned od té doby, co jsem tu poprvé hrál. Co se komunity týče, tak jsou to rozhodně Legacy hráči a draft fanatici z Prahy.
Certifikace a mentor	Ted' jsem dosáhl L1, ale už přemýšlím o L2 snad jen abych z toho dostal tu Challenge co jsem očekával. Můj mentor byl Karel Jílek, o kterém můžu říct jen to nejlepší. Vše probíhalo hladce a rychle a rozhodně to bylo jeho zásluhou.
Jak ses dostal k MtG?	Naprostou náhodou. Jednou jsem zabloudil do Černého Rytíře, abych si koupil nějakou deskovku, a akorát tam probíhal turnaj v MtG. Po chvilce sledování jsem se rozhodl si to vyzkoušet. Koupil jsem si Shadows over Innistrad Deckbuilder's Toolkit, složil svůj první balíček a příští středu jsem se tam ukázal na lize pro začátečníky.
Jak ses dostal k soudcování?	Původně jsem si myslel, že budu lepší hráč, když budu Judge a budu znát všechna pravidla. Tahle idea mě docela rychle opustila, když mi došlo, že být Judge a obětovat tak můj tehdy docela skromný volný čas

	<p>nepotřebuju, ale do pravidel a interakcí jsem se podíval stejně. Pak už jsem začal odpovídat na případné dotazy hráčů na turnajích, než si lidi zvykli za mnou chodit s otázkami. Stejně tak tomu dost napomohla moje práce v Najádě, kde jsem roli rozhodčího zastupoval na námi pořádaných turnajích. Jakmile se mi dostalo více volného času, řekl jsem si, že nebude na škodu udělat si level, aby bylo vše oficiální.</p>
Oblíbené formáty, barvy, karty	<p>Moje nejoblíbenější formáty jsou rozhodně Legacy a Draft (hlavně Legacy a Vintage cube). Co se barev týče, tak nemám nějakou velkou preferenci, vždy mi jde spíš o "theme" balíku, než o barvy, co se v něm vyskytují, ale kdybych je musel seřadit od nejoblíbenější po nejméně oblíbenou, dopadlo by to asi takhle: Blue=Black > Red > Green > White A k mým oblíbeným kartám patří cokoliv, co mi umožní nějaká battlecruiser comba. Tendrils of Agony, Past in Flames, tutory, Lion's Eye Diamond, Tinker, Kiki-Jiki Mirror Breaker a podobné.</p>
Koníčky kromě MtG	<p>Vždy mě bavily deskové hry a jejich design, vždycky moc rád poznávám, jak a proč určité hry fungují a jak to působí na lidi. Dále rád čtu a amatersky se zajímám o psychologii.</p>
“Random fact” o tobě	<p>Nikdy jsem nežil v domácnosti bez domácího mazlíčka.</p>
Plány do budoucna	<p>Co se MtG týče tak uvažuji snad jen o zkouškách na L2, jinak se ničemu moc nedá říkat "plán". Co se života týče, tak taky nemám ještě úplně jasno. Momentálně si hledám byt blíž centra Prahy a to je snad jediné, v čem zatím jasno mám. Nejspíše budu ještě tak rok pracovat v Najádě a pak možná zkusím nějakou vysokou. Jak říkám, ještě nemám moc jasno.</p>