

Vítejte u čtvrtého dílu **Czech Judge News!**

V Judge komunitě se stále děje spousta věcí, o které se s Vámi rádi podělíme. Takže směle do toho!

Obsahem tohoto vydání jsou následující body:

I. Změny v pravidlech s novou sadou

II. Změny v turnajové policy

III. Komunitní novinky a drby

I. Změny v pravidlech s novou sadou

Nová sada Throne of Eldraine nám, kromě [perníkové love story](#), přinesla i pár nových mechanik: *Adamant* a *Adventure*.

Ability word Adamant

Slovíčko *Adamant* sdružuje schopnosti, jejichž efekt je závislý na tom, zda jste při sesílání kouzla použili alespoň tři many jedné barvy. Viz například [Clockwork Servant](#). Na tuto schopnost lze od hráčů nejspíše očekávat následující dotazy.

Co *Adamant* a sesílání zadarmo přes nějaký efekt? Ne, hráč se nemůže při sesílání zadarmo rozhodnout, že by doplatil navíc tři many a dostal efekt z *Adamant*. Stejně tak, pokud vám něco sesílání kouzla s *Adamant* zlevňuje, nemůžete tuto slevu ignorovat.



Co *Adamant* a efekty, jež umožňují zaplatit za seslání s použitím libovolné many (“as though it were mana of any color”); například [Covetous Urge](#)?

Adamant se dívá, jaká mana byla ve skutečnosti použita. Pokud tedy přes Urge hráč sesílá kartu, jež pro *Adamant* vyžaduje tři červené many, je třeba takovou manu skutečně použít (což může být pro hráče s černomodrým balíčkem problém).

Co *Adamant* a kopírování kouzel? Zkopírované kouzlo nebylo vůbec sesláno, na jeho seslání tedy nebyla využita žádná mana a tudíž se *Adamant* při vyhodnocení kouzla neprovede.

Dobrodružství!

715. Adventurer Cards

715.1. Adventurer cards have a two-part card frame, with a smaller frame inset within their text box.

715.2. The text that appears in the inset frame on the left defines alternative characteristics that the object may have while it's a spell. The card's normal characteristics appear as usual, although with a smaller text box on the right.

715.2a If an effect refers to a card, spell, or permanent that "has an Adventure," it refers to an object for which these alternative characteristics exist, even if the object currently doesn't use them.

715.2b The existence and values of these alternative characteristics is part of the object's copiable values.

715.2c Although adventurer cards are printed with multiple sets of characteristics, each adventurer card is only one card. For example, a player who has drawn or discarded an adventurer card has drawn or discarded one card, not two.

715.3. As a player casts an adventurer card, the player chooses whether they cast the card normally or as an Adventure.

715.3a When casting an adventurer card as an Adventure, only the alternative characteristics are evaluated to see if it can be cast.

715.3b While on the stack as an Adventure, the spell has only its alternative characteristics.

715.3c If an Adventure spell is copied, the copy is also an Adventure. It has the alternative characteristics of the spell and not the normal characteristics of the card that represents the Adventure spell. Any rule or effect that refers to a spell cast as an Adventure refers to the copy as well.

715.3d Instead of putting a spell that was cast as an Adventure into its owner's graveyard as it resolves, its controller exiles it. For as long as that card remains exiled, that player may cast it. It can't be cast as an Adventure this way, although other effects that allow a player to cast it may allow a player to cast it as an Adventure.

715.4. In every zone except the stack, and while on the stack not as an Adventure, an adventurer card has only its normal characteristics.

715.5. If an effect instructs a player to choose a card name and the player wants to choose an adventurer card's alternative name, the player may do so.



Ano, zdá se, že je tam toho dost. Základ této mechaniky, asi chápe každý. Probereme si hlavně “extrémní” případy, abychom byli připraveni, až se nás hráči zeptají.

Co hledání v balíčku, [Snapcaster Mage](#) či [Mystic Sanctuary](#)? Jak říká CR 715.4, všude kromě stacku, má taková karta pouze normální charakteristiky. Nejedná se o split kartu. Je to jen bytost s odpovídající cenou. Takovou kartu tedy nemůžeme v balíčku najít s pomocí Mystical Tutoru. Stejně tak na takovou kartu ve hřbitově nelze zacílit Mystic Sanctuary nebo Snapcaster Mage.



Na druhou stranu, například [Kess, Dissident Mage](#) nebo [Melek, Izzet Paragon](#) fungovat budou. Díky tomu, jak funguje sesílání kouzel (CR 601.2, 601.3), může hráč vzít kartu s *Adventure* z hrobu/knihovny, dát ji na stack a při kontrole, zda lze kouzlo seslat (CR 601.3), Kess a Melek řeknou, že vidí Instant/Sorcery a tedy dovolí kouzlo seslat.

601.3e If a rule or effect states that only an alternative set of characteristics or a subset of characteristics are considered to determine if a card or copy of a card is legal to cast, those alternative characteristics replace the object's characteristics prior to determining whether the player may begin to cast it.

Také se může běžně stát, že *Adventure* kouzlo někdo zkopíruje. Taková kopie se sice normálně vyhodnotí a dá do exilu. Nepůjde ji ale seslat jako bytost, protože kopie okamžitě v exilu přestane existovat.

704.5e If a copy of a spell is in a zone other than the stack, it ceases to exist. If a copy of a card is in any zone other than the stack or the battlefield, it ceases to exist.

Zajímavá interakce se také nabízí, když se potká *Adventure* a *Cascade*. Když bude hráč provádět *Cascade*, bude hra kontrolovat Converted Mana Cost bytosti. Následně půjde vyhovující karta do exilu a odtamtud již můžete seslat buďto bytost nebo *Adventure*.

II. Změny v turnajové policy

Před příchodem Judge Academy došlo v MTR a IPG jen k úklidu a několika menším změnám a upřesněním.

1. Magic Tournament Rules

Drobná, ale změna, s kterou se setká asi každý, proběhla v proceduře draftování. Od teď **musí hráči nechat veškeré karty s MtG rubovou stranou v boosteru**. Přeloženo do češtiny: základní země a případně další karty s klasickým magikovým pozadím se z boosteru už nevyhazují, tokeny, reklamy, Amonkhet cihličky a podobné věci nadále ano.

Došlo i na kosmetické úpravy v nedávno změněné End of Match proceduře, respektive v tom, od kdy se počítá první nastavené kolo. Na pražské konferenci se ohledně tohoto rozjela debata. Pokusíme se tedy ujasnit aktuální stav. Jsou v zásadě tři možnosti:

- aktivní hráč passne na konci svého kola (“hraješ”, “tvoje kolo”, “můžeš” apod.) a **mezi tímto passnutím a odtapnutím zemí soupeře** zazní siréna Konce Kola. Pak se kolo tehdy neaktivního hráče počítá jako nastavené kolo č. 0. Tedy oba hráči dostanou 3 celá nastavená kola (NAP kola 0, 2 a 4, AP kola 1, 3 a 5).
- aktivní hráč passne na konci svého kola (“hraješ”, “tvoje kolo”, “můžeš” apod.), neaktivní hráč si odtapne a pak zazní siréna. Zde se nic nemění - NAP dohraje kolo a následuje pět nastavených kol.
- předtím než aktivní hráč passne, zazní siréna (tedy řekněme v 2. hlavní fázi nebo dříve). Dané kolo se dokončí a NAP má nastavené kolo č. 1.

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

2. Competitive REL policy (Infraction Procedure Guide)

Změna nastala u **Mulligan Procedure Error**. Občas se může stát, že mulliganujícím hráči přebývají na ruce nějaké karty, typicky když zapomene dát na spodek knihovny počet karet rovný počtu mulliganů. Takový problém se nyní řeší jako GPE - HCE (tedy nikoliv jako dosud GPE - GRV).

A player makes an error in one of the steps of the mulligan process. Once the mulligan process is complete and the game begins, any excess cards arising from an improper mulligan should be handled as Game Play Error — Hidden Card Error.

Zdravý selský rozum byl implementován do kapitoly o Tournament Errors obecně a jejich upgradování. Dříve se mohlo teoreticky stát, že hráč dostal za Tardiness Game Loss a v dalším kole už se mu Warning za nový prohřešek ve stejné kategorii musel upgradovat na další Game Loss. Nebo například hráč nejprve dostal Game Loss za Marked Cards s patternem. Další případný Marked Cards prohřešek, nezávisle na závažnosti, už byl pak vždy Game Loss, i když by se původně jednalo jen o

Warning. To již nyní nejde, nejdřív musí hráč vždy dostat v průběhu turnaje Warning, aby mohl být následný prohřešek ve stejné kategorii upgradován na Game Loss.

A Warning for a Tournament Error offense is upgraded to a Game Loss if the player has already received a Warning for an offense in the same category. For multi-day tournaments, the penalty count for these infractions resets between days.

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

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

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!

- V Ostravě nám přibyla nová posila: Michal Dlouhý, kandidát Tomáše Kříže. Ať se daří.
- David Záleský zaslouží určitě pochvalu za svůj skvělý počín na poli organizace všech našich příštích konferencí. Dal dohromady [transparentní systém výběru organizátorů a též Volební řád](#). Pro všechny, kdož se těchto konferencí alespoň občas účastní, je to must-read. A pro všechny, kteří chtějí organizovat zimní konferenci, nyní je váš čas na podání kandidatury! Davide díky!
- Když už jsme u těch konferencí, Judge Academy má pro konference svoje pravidla. Například pražská minikonference se tedy mírně přetvoří do více edukativní podoby s klasickými přednáškami. Přijměte výzvu a dávejte dohromady konferenční projekty. (<https://judgeacademy.com/mtg-conferences/>, <https://judgeacademy.com/mtg-conference-form/>)
- Druhý víkend v lednu proběhne v Budapešti [Central European Evolution Conference](#). Pokud chcete projevit svůj názor na budoucí fungování našeho regionu, neváhejte se přihlásit.
- Pokud jde o náš Judge Academy region, aktuálně to vypadá, že se bude používat jako komunikační kanál především [Discord](#).
- Jako Legacy Program Koordinátor, tj. Viktor Čistič, byl vybrán Adrian Estoup. Judge Academy tvrdí, že ostatní země stihne do 1.1.2020. Aktuálně probíhá výběr dalších Community Consultants.
- Koordinátoři starého Judge Programu se s námi rozloučili ve svém [Program Coordinators' Not-a-goodbye](#).
- Počáteční problémy s APIčkem mezi Judge Academy a Judge Apps by měly být již vyřešeny. Pokud přesto na něco narazíte, neváhejte se obrátit na vývojáře Judge Apps.

- Aktuální proces na advancement L1 Judge Academy rozhodčích vyžaduje tzv. Endorsement od L2+ rozhodčích. Nejprve nebylo zcela zřejmé, jak má takové dobrozdání proběhnout. Pokud jste L2+, raději si tedy nastudujte [zde](#).
- Pokud máte v plánu udělat L2 zkoušky ještě před překopáním systému, které je v plánu příští rok, můžete si zažádat [zde](#). Mimochodem, při všech zkouškách se Judge Academy [bude snažit](#) vyjít vstříc i kandidátům se specifickými potřebami.
- Kromě toho, že byl 21. října na Standardu [zabanován](#) Field of the Dead, raději upozorňujeme, abyste sledovali změny zejména na novém formátu Pioneer, kde určitě nějakou dobu potrvá, než se situace stabilizuje. Vývoj Pioneer banlistu zatím probíhá v týdenních iteracích.
- Stala se nám taková nemilá věc. Byl zrušen [veřejný DCI suspended list](#).

Recent updates to Wizards Event Reporter (WER) and Wizards Large Tournament Reporter (WLTR) have enabled real-time updates for player status. The banned and suspended players list used by local game stores and tournament organizers to confirm player status is no longer necessary and so we have chosen to remove it.

Můžeme jen spekulovat, co bylo hlavním důvodem pro tuto změnu (GDPR, hony na čarodějnice a spol?). V každém případě to znamená, že pro ty, kdo nemají přístup k TO účtu ve WERu, bude mnohem obtížnější přijít na případné prohřešky suspendovaných hráčů. Viz aktuální situace v Českých Budějovicích, kdy Tomáš Jirka, hráč s lifetime suspendací, se klidně dál účastní WPN turnajů pod jiným DCI číslem. V budoucnu na to nikdo nepřijde.

- S koncem Judge Programu skončila i Judge Conduct Committee a Judge Feedback Form, kam hráči a TO mohli psát svou zpětnou vazbu. Judge Academy tyto své pravomoci outsourcuje u společnosti vedené Ericem Levine - TCG Solutions LLC (Eric byl poslední Judge Conduct Committee Lead). Pokud se vás tedy nějaký hráč zeptá, kam si může na nějakého rozhodčího postěžovat, předejte mu link na jejich feedback form: <https://www.tcgolutionsllc.com/contact>.

IV. Hasta la vista

To je pro dnešek vše. Další vydání očekávejte na jaře se sadou Theros: Beyond Death.

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

Tomáš Joska & Milan Majerčík