

Wizard Card Game Tournament Policy

1. Informazioni sul Documento

1.1 Versione del Documento

Questa versione delle Tournament Policy di Wizard Card Game è stata aggiornata in data 06/08/2017.

In ogni caso la versione con l'ultimo aggiornamento potrà esser trovata e scaricata sempre da <http://www.card-games.it/>.

Questo documento potrà essere aggiornato in qualsiasi momento con o senza preavviso alcuno. È sempre responsabilità dei giocatori e degli organizzatori utilizzare l'ultima versione di questo documento.

1.2 Obiettivi ed Uso

Questo documento va ad esplicitare tutte le regole riguardanti i tornei sanzionati di Wizard Card Game.

2. Informazioni sui Tornei

2.1 Numero Minimo di Partecipanti

È richiesto un numero minimo di quattro giocatori per il singolo evento. Ciò si applica a ogni torneo.

2.2 Round del Torneo ed Eliminazione Diretta (Playoff)

Il numero di round in un torneo ed il playoff ad eliminazione diretta, se previsto, vengono determinati in base al numero totale di partecipanti.

La seguente tabella viene usata per determinare il numero corretto di round. In casi estremi (come l'orario di chiusura del negozio) l'organizzatore può modificare il numero di round comunicandolo ai giocatori sempre prima dell'inizio dell'evento.

È facoltà dell'organizzatore anche decidere se svolgere o non svolgere il Playoff dopo i Round di Svizzera: tale scelta deve essere comunicata sempre all'inizio dell'evento.

Tabella dei Round		
Giocatori	N° di Round	Playoff
4	1 Round	/
5-8	2 Round	Top 4
9-16	3 Round	Top 8
17-32	4 Round	Top 8
33-64	5 Round	Top 8
65-128	6 Round	Top 8
129-256	7 Round	Top 16

I giocatori devono essere abbinati in tavoli da 4 o 5, fintanto che ciò è possibile: i tornei con 6 o 7 partecipanti sono un'eccezione a questa regola.

La seguente tabella descrive come i giocatori vengono abbinati nei tavoli a seconda del numero totale di partecipanti in un torneo.

Durante il primo round di un torneo, i giocatori saranno abbinati nei tavoli in modo del tutto casuale. Dal secondo round in poi, i giocatori saranno abbinati nei tavoli secondo la loro posizione nella classifica del torneo.

Tabella di Assegnazione dei Tavoli					
Giocatori	Tavolo 1	Tavolo 2	Tavolo 3	Tavolo 4	Tavolo 5
4	4	-	-	-	-
5	5	-	-	-	-
6	3	3	-	-	-
7	4	3	-	-	-
8	4	4	-	-	-
9	5	4	-	-	-
10	5	5	-	-	-
11	4	4	3	-	-
12	4	4	4	-	-
13	5	4	4	-	-
14	5	5	4	-	-
15	5	5	5	-	-
16	4	4	4	4	-
17	5	4	4	4	-
18	5	5	4	4	-
19	5	5	5	4	-
20	5	5	5	5	-
21	5	4	4	4	4
22	5	5	4	4	4
23	5	5	5	4	4
24	5	5	5	5	4
25	5	5	5	5	5

I giocatori di un playoff vengono abbinati in tavoli da 4. I giocatori vanno abbinati nei tavoli secondo la loro posizione nella classifica dell'ultimo round del torneo nel modo seguente.

Playoff Top8 (Semifinali)

Tavolo 1: 1°, 4°, 5°, 8°; **Tavolo 2:** 2°, 3°, 6°, 7°;

I migliori due giocatori di ogni tavolo avanzano al Top4 (Finale).

Playoff Top16 (Quarti di Finale)

Tavolo 1: 1°, 8°, 9°, 16°; **Tavolo 2:** 2°, 7°, 10°, 15°;

Tavolo 3: 3°, 6°, 11°, 14°; **Tavolo 4:** 4°, 5°, 12°, 13°;

I migliori due giocatori di ogni tavolo avanzano al Top8 (Semifinali) e vengono abbinati nel modo seguente.

(Top8) Tavolo 1: I migliori due giocatori del Tavolo 1 del Top 16 e i migliori due giocatori del Tavolo 4 del Top 16;

(Top8) Tavolo 2: I migliori due giocatori del Tavolo 2 del Top 16 e i migliori due giocatori del Tavolo 3 del Top 16;

I migliori due giocatori di ogni tavolo avanzano al Top4 (Finale).

2.3 Giocatori Partecipanti

La maggior parte degli eventi di Wizard Card Game sono aperti a tutti i giocatori. Gli Organizzatori non possono arbitrariamente proibire l'iscrizione ai propri tornei sanzionati.

Alcuni eventi di alto livello possono richiedere un invito per potervi prendere parte come ad esempio il Mondiale.

Per ogni torneo che richiede un invito, verranno per tempo redatte le modalità per poter avere tale invito.

I giocatori che rientrano in qualsiasi delle seguenti categorie non possono partecipare agli eventi sanzionati:

- Qualsiasi ufficiale del torneo, inclusi arbitri, segnapunti od organizzatore. Gli eventi non-competitivi sono un'eccezione a questa regola.
- I dipendenti di GameTrade e Amigo, a meno che venga chiaramente annunciato che il torneo includa giocare contro i dipendenti di GameTrade e/o Amigo. Gli eventi non-competitivi sono un'eccezione a questa regola.
- I giocatori che sono stati sospesi dallo staff di Card-Games.it per aver violato le policy.

2.4 Play ID

Tutti i giocatori che desiderino partecipare a un evento sanzionato di Wizard devono avere un Play ID.

I giocatori che desiderano registrare un Play ID dovranno compilare un modulo online sul sito <http://www.card-games.it/>.

I giocatori possono avere un singolo Play ID e devono assicurarsi di portarlo con loro a ogni torneo sanzionato. È responsabilità di ogni giocatore assicurarsi di non registrare più di un Play ID. Se un giocatore si dimentica il proprio Play ID, lo staff del torneo può comunque essere in grado di recuperarlo. Nel caso in cui un giocatore si accorgesse di aver registrato più di un Play ID, dovrà contattare lo staff di Card-Games.it per far sì che i numeri vengano unificati.

2.5 Sanzionamento dei Tornei e Reportistica

Gli organizzatori che vorranno sanzionare i propri eventi dovranno scaricare il software Scorekeeper nella sua ultima versione. Questo software verrà utilizzato per sanzionare e gestire l'evento, oltre che per inviare il report di tornei sanzionati. Ogni dato riguardante i propri tornei sanzionati, che sia in forma elettronica o cartacea, dovrà essere conservato per almeno sei mesi dopo la conclusione del torneo in caso di contestazioni sullo storico dei giocatori.

I tornei sanzionati vengono riportati attraverso il Software per i tornei.

Tutti i report sui tornei sanzionati dovranno essere inviati entro 14 giorni dalla conclusione dell'evento. Gli organizzatori che invieranno i loro report in ritardo in maniera ripetuta o che non invieranno i propri report potranno perdere il privilegio di organizzare tornei sanzionati.

2.6 Informazioni e Promozione degli Eventi

Card-Games.it si riserva il diritto di pubblicare in qualsiasi momento informazioni sul torneo, come foto, interviste o video di eventi ufficiali di Wizard Card Game in qualsiasi momento e per qualsiasi ragione. Anche gli organizzatori di eventi possono pubblicare tali informazioni sia durante che una volta concluso l'evento.

3. Informazioni sullo Svolgimento delle Partite

3.1 Procedure Preliminari all'Inizio di una Partita

Di seguito i passaggi da osservare prima dell'inizio di ogni partita durante un torneo:

1. I giocatori si siedono al tavolo in senso orario secondo il numero di Pod assegnato loro dal software del torneo. Il giocatore seduto al Pod 1 è il mazziere del primo round della partita. Nel caso in cui nessun software fosse disponibile, i giocatori sceglieranno il loro posto a sedere in modo casuale. I giocatori giocano la partita procedendo in senso orario: il mazziere cambierà ogni nuovo round della partita, procedendo in senso orario.
2. Durante il primo round di una partita, ogni giocatore riceve un numero fisso di carte in base al numero di giocatori presenti in quel tavolo. (Fare riferimento alla tabella sottostante.) Ogni round successivo di quella partita, il numero di carte viene aumentato di 1 fino a raggiungere il numero di carte previsto per l'ultimo round. Durante l'ultimo round, nessuna carta addizionale deve essere rivelata il che vuol dire che non ci sarà alcun colore dominante.
3. Il primo giocatore in senso orario dopo il mazziere è il primo a dichiarare il proprio numero di prese seguito dagli altri giocatori in senso orario. Il primo giocatore in senso orario dopo il mazziere gioca anche per primo nella prima presa di un round di una partita. Il vincitore di una presa gioca la successiva presa di quel round per primo. Se l'ultimo giocatore a dichiarare in un round durante una partita è anche il giocatore della partita con il punteggio più alto in quel momento, egli non potrà dichiarare un numero che "pareggerebbe" le dichiarazioni degli altri. Ciò significa che il numero da lui dichiarato più il numero dichiarato da ogni altro giocatore non può essere pari al totale numero di prese disponibili in quel round. Questa regola non si applica in caso ci siano due o più giocatori con il punteggio più alto.

Giocatori in un Tavolo / Carte / N° di Round			
Giocatori in un Tavolo	Primo Round	Ultimo Round	N° di Round
3	4 Carte	15 Carte	12
4	4 Carte	15 Carte	12
5	3 Carte	12 Carte	10

3.2 Procedure di Gioco durante la Partita

Durante una partita ogni giocatore ha la responsabilità di comunicare chiaramente con gli altri giocatori e di giocare ad una buona velocità. I giocatori devono anche comportarsi sportivamente e con correttezza prima, durante e dopo il torneo.

Procedura per Corrispondere - La Regola dei Gentiluomini

Mentre un giocatore gioca una carta senza corrispondere a un particolare colore per la prima volta durante un round in una partita, qualsiasi altro giocatore di quel tavolo deve domandare a quel giocatore di ricontrollare la propria mano in modo da essere certo che quella giocata sia legale. Se quel giocatore si accorge in questo modo che può invece corrispondere a quel colore, egli dovrà riprendere immediatamente in mano la carta sbagliata e rimediare giocando una carta legale. Egli non riceverà alcuna penalità per tale errore.

- Se i giocatori hanno applicato correttamente la soprastante Procedura per Corrispondere e un giocatore risultasse poi (durante una presa successiva di quel round) avere giocato una carta illegale in precedenza, sarà necessario svolgere un'indagine su quel giocatore ed eventualmente squalificarlo per aver barato (e mentito agli altri giocatori).

- Se i giocatori si sono dimenticati di applicare la soprastante Procedura per Corrispondere e un giocatore risultasse poi (durante una presa successiva di quel round) avere giocato una carta illegale in precedenza, quel giocatore riceverà una penalità di **-40 punti** più **-10 punti** per ogni carta che aveva in mano all'inizio di quel round.

4. Punti Torneo, Punteggio e Tiebreaker

Ogni giocatore ottiene Punti Torneo in base al proprio piazzamento in un tavolo alla fine di una partita (round del torneo). I giocatori di ogni tavolo vengono ordinati in base al proprio Punteggio una volta terminata la partita e ottengono Punti Torneo nel modo seguente:

- 1° Posto: 15 Punti Torneo
- 2° Posto: 10 Punti Torneo
- 3° Posto: 6 Punti Torneo
- 4° Posto: 3 Punti Torneo
- 5° Posto: 1 Punto Torneo

La classifica del torneo viene calcolata in base ai Punti Torneo dei giocatori.

In caso di parità tra due o più giocatori, si usa il **Tiebreaker 1** per determinare quale giocatore è più in alto in classifica. Nel caso in cui vi sia parità anche nel **Tiebreaker 1**, si usa il **Tiebreaker 2** per determinare quale giocatore è più in alto in classifica.

Il **Tiebreaker 1** di un giocatore è la media aritmetica della media Punteggi di ciascuno dei propri avversari.

Il **Tiebreaker 2** di un giocatore è la media aritmetica dei Punteggi di quel giocatore.

5. Limiti di Tempo

Ogni round di un torneo ha un limite di tempo di 60 minuti. Anche i playoff hanno un limite di tempo di 60 minuti.

L'organizzatore del torneo potrà variare i limiti di tempo, ma solo in caso di estrema necessità. I limiti di tempo devono essere comunicati all'inizio dell'evento a tutti i giocatori e non potranno essere modificati durante il torneo.

Se i giocatori di un tavolo terminano la loro partita oltre il limite di tempo, ciascuno di quei giocatori subirà una penalità di **-10 punti** al proprio Punteggio per ogni minuto addizionale che quel tavolo ha impiegato a terminare la partita. Se un giocatore ha ricevuto una o più Ammonizioni durante quella partita per Gioco Lento, tale penalità, solo per quel giocatore, **sarà raddoppiata per ogni Ammonizione** che quel giocatore ha ricevuto durante quella partita.

6. Iscrivere in Ritardo e Abbandonare il Torneo

I giocatori possono anche iscriversi in ritardo a un torneo. Un giocatore che si iscrive a torneo già iniziato, entrerà in quel torneo con 0 Punti Torneo e nessun Tiebreaker: giocherà un numero di partite pari al numero di round rimanenti di quel torneo secondo la programmazione originale. Gli organizzatori non devono modificare il numero di round in un torneo, una volta che esso è iniziato, in seguito all'iscrizione in ritardo di uno o più giocatori.

I giocatori possono abbandonare il torneo in qualsiasi momento. Nonostante abbandonare un torneo mentre si sta giocando una partita possa causare disturbo al torneo, i giocatori possono comunque farlo per qualsiasi motivo.

Tuttavia, i giocatori sono eventualmente invitati ad abbandonare il torneo solamente una volta terminata la partita, in modo da evitare di causare problemi agli altri giocatori che sono ancora impegnati a giocare.

Un giocatore che abbandona una partita per un qualsiasi motivo durante un torneo abbandona anche il torneo senza possibilità di rientrarvi.

- Se un giocatore abbandona un torneo in questo modo (o viene squalificato) e il numero di giocatori che rimangono in quel tavolo è pari o superiore a 3, essi continueranno a giocare per il numero di round rimanenti e con i loro punteggi attuali.

Una volta terminata la partita, il punteggio del giocatore che ha abbandonato il torneo (o è stato squalificato) sarà pari al punteggio più basso di quel tavolo -10.

- Se un giocatore abbandona un torneo in questo modo (o viene squalificato) e il numero di giocatori che rimangono in quel tavolo è pari o inferiore a 2, essi smetteranno immediatamente di giocare e otterranno punti torneo secondo i loro punteggi attuali.

Il punteggio del giocatore che ha abbandonato il torneo (o è stato squalificato) sarà pari al punteggio più basso di quel tavolo -10.

6.1 Scommettere

Per preservare il corretto svolgimento di un torneo, sia ai giocatori che agli ufficiali del torneo non è consentito scommettere sul risultato delle partite di un torneo sanzionato.

7. Responsabilità

7.1 Responsabilità Comuni

Tutti coloro che concorrono allo svolgimento di un evento condividono le seguenti responsabilità:

- Conoscere e seguire tutte le più recenti policy da torneo riguardanti il gioco.
- Mantenere un comportamento educato in qualsiasi circostanza. Ciò include evitare urla, bestemmie, parolacce ed evitare commenti o gesti offensivi.
- Evitare di vestire in modo inappropriato o che possa recare offesa.
- Evitare di interferire durante lo svolgimento di una partita. Gli arbitri possono rispondere alle domande sulle regole e risolvere i problemi di gioco.
- Evitare di discutere con altri spettatori su una partita in corso mentre è possibile essere ascoltati dai giocatori.
- Fare presente a un ufficiale del torneo tempestivamente e in buona fede se si nota che un giocatore abbia commesso un errore riguardante le regole di gioco o da torneo o non stia tracciando correttamente i punti durante una partita, indipendentemente da chi ne benefici.
- Seguire le istruzioni impartite dagli ufficiali del torneo.

7.2 Responsabilità dei Giocatori

I giocatori hanno le seguenti responsabilità in aggiunta alle responsabilità comuni:

- Assicurarsi di registrare un solo Play ID.
- Comunicare con chiarezza le azioni compiute durante una partita.
- Tenere le proprie mani e le proprie carte sul tavolo durante la partita.
- Fare presente agli avversari se commette degli errori riguardanti le regole di gioco, riguardanti il punteggio della partita, indipendentemente da chi ne benefici.
- Fare presente a un arbitro tempestivamente e in buona fede se si nota un errore riguardante le regole di gioco o da torneo durante una partita, indipendentemente da chi ne benefici.
- Evitare di insultare gli altri giocatori, le loro strategie e le loro abilità.
- Mantenere correttamente aggiornate le informazioni del proprio Play ID.

7.3 Responsabilità degli Arbitri

Gli arbitri aiutano il capo arbitro a far sì che l'evento si svolga correttamente. Gli arbitri hanno le seguenti responsabilità in aggiunta alle responsabilità che hanno i giocatori:

- Essere fisicamente presenti al torneo.
- Mantenere un alto livello di conoscenza di tutte le regole di gioco e delle regole da torneo.
- Arrivare al luogo dell'evento almeno 30 minuti prima dell'inizio del primo round o quando è stato richiesto dal capo arbitro.
- Tenere costantemente sotto osservazione l'area del torneo e i giocatori.
- Vestire in modo da essere chiaramente riconoscibili come arbitri rispetto agli altri giocatori e agli spettatori.
- Evitare di mostrare qualsiasi tipo di favoritismo nei confronti di qualsiasi giocatore o squadra.
- Risolvere velocemente ed efficientemente ogni problema riguardante le regole a cui capita di assistere.
- Assicursi che tutte le penalità vengano comunicate al segnapunti e/o registrate nel software.
- Assicursi che tutti i risultati degli incontri siano stati verificati da entrambi i giocatori e siano riportati velocemente.

7.4 Responsabilità del Capo Arbitro

Il capo arbitro ha sempre l'ultima parola in qualsiasi disputa durante un torneo. Le decisioni del capo arbitro non sono appellabili. Il capo arbitro risponde alle domande sulle regole, gestisce lo staff del torneo e fa scorrere il torneo in maniera regolare. Oltre le responsabilità degli arbitri, il capo arbitro ha le seguenti responsabilità:

- Essere sempre presente e disponibile durante tutto lo svolgimento del torneo.
- Assicursi che il segnapunti sia rapido nel preparare gli abbinamenti del round successivo.
- Farsi cura di comunicare in modo chiaro ed efficiente l'inizio e la fine di ogni round ai giocatori e agli arbitri.
- Gestire gli appelli fatti dai giocatori in merito alle risposte date dagli arbitri.
- Assicursi che tutti gli arbitri siano correttamente registrati nel software del torneo.
- Assicursi che gli arbitri abbiano chiare le proprie responsabilità e i propri compiti.

7.5 Responsabilità dell'Organizzatore di Tornei

Gli organizzatori si occupano dei tornei e lavorano per assicurarsi che essi si svolgano correttamente e con successo prima, durante e dopo l'evento. Gli organizzatori non possono partecipare a eventi organizzati da loro stessi, a eccezione degli eventi non-competitivi. Gli Organizzatori hanno le seguenti responsabilità:

- Disporre di un luogo, staff e materiale adatto a svolgere il torneo con successo. Ciò include trovare il luogo in anticipo, trovare gli arbitri e lo staff di volontari disposti a prendere parte all'evento ed assicurarsi che nel sito ci siano sedie, tavoli, copri-tavoli, numeri di tavoli, stampante, carta, penne, un computer con il software per la gestione del torneo, un cronometro e tutto ciò che è necessario.
- Assicursi di sanzionare l'evento in anticipo e di inviare il report entro quattordici (14) giorni dalla fine dello stesso.
- Comunicare in anticipo a tutti gli ufficiali del torneo e agli arbitri l'abbigliamento richiesto per il torneo.
- Ricompensare adeguatamente gli ufficiali del torneo e gli arbitri per i servizi extra.
- Comunicare in modo chiaro prima dell'inizio dell'evento i premi, il costo di partecipazione, l'orario di inizio del torneo e le regole riguardanti il torneo (formato e altre informazioni tecniche).

8. Cattiva Condotta

8.1 Definizione

Se dei giocatori o spettatori violano le responsabilità sopraelencate o commettono infrazioni da torneo che comportano una squalifica, essi possono essere sospesi dal Comitato delle Penalità. La lunghezza di una sospensione dipende da diversi fattori, inclusa la gravità della infrazione commessa, la volontà da parte dei giocatori di cooperare nell'investigazione e il loro storico. Le durate delle sospensioni con le relative infrazioni più comuni che le causano sono elencate di seguito.

Può capitare che una determinata infrazione non appartenga a nessuna delle categorie sotto-menzionate: in tal caso il Comitato delle Penalità attribuirà una durata di sospensione che ritiene appropriato per tale infrazione.

8.2 Cattiva Condotta – 1 Anno

- Condotta Antisportiva: Barare
- Condotta Antisportiva: Grave
- Rifiutarsi di Seguire le Istruzioni degli Ufficiali del Torneo
- Ostruire un'indagine
- Giocare sotto falso nome o con il Play ID di un altro giocatore
- Recarsi ai tornei ufficiali mentre si è sospesi
- Torneo Truccato

8.3 Cattiva Condotta Maggiore – 3 Anni

- Rubare
- Molestare o perseguire le persone presenti a un evento
- Comportamento Violento
- Vandalismo
- Torneo Truccato in modo Grave

8.4 Cattiva Condotta Grave – 5 o più Anni

- Assalire una qualsiasi persona durante un torneo
- Comportamento Violento Grave