

Ultimo Aggiornamento: 20 gennaio 2020

GIOCO ORGANIZZATO BANDAI

Manuale delle Regole da Torneo

Il Manuale delle Regole da Torneo del Gioco Organizzato Bandai delinea i requisiti di tutti i partecipanti - giocatori, arbitri, spettatori, organizzatori di tornei, ecc., In qualsiasi evento di Gioco Organizzato Bandai per Dragon Ball Card Game.

Tutti i partecipanti sono tenuti a leggere, comprendere e rispettare le regole contenute in questo documento nel miglior modo possibile e porre domande a un ufficiale del torneo se qualcosa non è chiaro. Ciò garantisce un funzionamento regolare degli eventi e un'esperienza soddisfacente per tutti i partecipanti, indipendentemente dall'esperienza di gioco.

Il Manuale delle Regole da Torneo e altri documenti OP associati aiutano a mantenere l'equità e l'integrità degli eventi, garantendo che gli eventi Bandai siano costantemente gestiti secondo gli stessi standard elevati. I partecipanti sapranno sempre cosa aspettarsi da qualsiasi evento di Gioco Organizzato Bandai.

I partecipanti che si comportano in modo tale da danneggiare l'imparzialità e l'integrità di un evento possono ricevere penalità da arbitri o ufficiali del torneo o subire conseguenze da Bandai.

In caso di domande sul manuale delle regole del torneo, contattaci all'indirizzo staff@dbs-cardgame.it.

Sommario

1.0 Partecipanti all'Evento.....	3
1.1 Giocatori	4
1.2 Partecipanti non Idonei	5
1.3 Capo Arbitro	5
1.4 Arbitro.....	6
1.5 Organizzatore	7
1.6 Segnapunti	8
1.7 Spettatori	8
1.8 Media.....	9
2.0 Requisiti dei Giocatori	9
2.1 ID Giocatore.....	9
2.2 Inviti per Championship/Convention	10
2.3 Documento d'Identità	10
2.4 Materiali per Tornei.....	10
2.4.1 Carte	10

2.4.2 Buste Protettive	11
2.4.3 Penna	12
2.4.4 Oggetti Supplementari	12
2.4.5 Tappetini	12
2.5 Conoscenza del Giocatore	12
2.6 Comportamento del Giocatore	12
2.7 Comunicazione del Giocatore.....	13
3.0 Informazioni dei Tornei	14
3.1 Livelli dei Tornei.....	14
3.2 Formati da Tornei	14
3.2.1 Formato Draft	15
3.2.1.1 Costruzione del Mazzo Draft	15
3.2.1.2 Regole del Draft.....	15
3.2.1.3 Note sul Draft	15
3.2.2 Torneo a Squadre	16
3.2.2.1 Assegnazioni delle Squadre	16
3.2.2.2 Regole di Costruzione del Mazzo.....	16
3.2.2.3 Formato dell’Incontro.....	16
3.2.2.4 Struttura dell’Incontro.....	16
3.2.2.5 Suggerimenti.....	16
3.3 Struttura del Torneo	16
3.3.1 Eliminazione Diretta	17
3.3.2 Svizzera	17
3.3.3 Svizzera + Playoff a Eliminazione Diretta.....	18
3.4 Struttura dell’Incontro.....	18
3.5 Numero di Round	19
3.6 Pubblicazione delle Informazioni sul Torneo	20
3.7 Trasmissione in Streaming degli Incontri	20
3.8 Invio del Report dei Risultati del Torneo	20
4.0 Svolgimento del Torneo	21
4.1 Sportività	21
4.2 Iscrizione al Torneo.....	21
4.3 Assistenza Speciale	21
4.4 Trasmissione della Lista del Mazzo.....	21
4.5 Mischiare	22
4.6 Stabilire Chi Inizia	22

4.7 Area di Gioco	23
4.8 Prendere Appunti	24
4.9 Stato della Partita	24
4.10 Informazioni Pubbliche.....	25
4.11 Informazioni Private	25
4.12 Verifiche Vita/Mano/Mazzo	25
4.13 Appelli.....	25
4.14 Side Deck	26
4.15 Concedere una Partita o Incontro	26
4.16 Risultato Casuale	27
4.17 Pareggi Intenzionali	27
5.0 Comunicare i Risultati degli Incontri	27
5.1 Comunicare il Risultato dell'Incontro	27
5.2 Procedure di Fine Round	27
5.3 Abbinamenti	29
5.4 Tie Breaker e Calcolo del Piazzamento Finale	29
5.5 Guadagnare Inviti o Bye	30
6.0 Abbandonare il Torneo.....	30
7.0 Penalità da Torneo	30
7.1 Determinare un'Infrazione	31
7.2 Tipi di Penalità	32
7.3 Assegnare Penalità	33
7.4 Esempi di Infrazioni	34
7.4.1 Errore di Gioco.....	34
7.4.2 Errori da Evento.....	35
7.4.3 Condotta Antisportiva	39

1.0 Partecipanti all'Evento

Nel presente Manuale delle Regole da Torneo, i giocatori, gli spettatori, gli arbitri, gli organizzatori, i media, etc. sono definiti collettivamente come partecipanti all'evento. Tutti i partecipanti all'evento devono comportarsi in modo ragionevole nell'area dell'evento, all'interno e all'esterno della sede. Tutti i partecipanti devono agire in modo che l'evento possa funzionare in modo corretto e lavorare per rendere l'evento un'esperienza soddisfacente per tutti i soggetti coinvolti. Tutti i partecipanti all'evento devono comprendere e rispettare queste regole.

In caso di grave infrazione, l'organizzatore del torneo si riserva il diritto di espellere il/i trasgressore/i dalla sede.

1.1 Giocatori

Per partecipare agli eventi ufficiali Bandai, i giocatori di una ID Giocatore. Se non ne hai una, in base alla tua area geografica, puoi registrarti online ai seguenti indirizzi:

- Italia | https://www.play-system.eu/enroll_playid
- Europa | <https://global.carddass.com/club/europe-en/bcc/menus/>
- Francia | <https://www.dbscardgame.fr/Tournois#>
- Nord America | <https://global.carddass.com/club/bcc/menus>
- Altri paesi hanno i propri requisiti di registrazione specifici. Per ulteriori informazioni, consulta i partner di gioco organizzato del tuo paese.

I giocatori non possono registrare più di 1 ID Giocatore. Devi tenere traccia della tua ID Giocatore e assicurarti che le informazioni associate a essa rimangano aggiornate. Per partecipare agli eventi avrai bisogno di un documento d'identità con foto e della tua ID.

I giocatori devono mantenere una buona reputazione per partecipare agli eventi di Gioco Organizzato Bandai. Per mantenere una buona reputazione, è necessario adempiere a tutte le responsabilità descritte in questo e in tutti gli altri documenti ufficiali.

I giocatori del Nord America possono scaricare l'app BCC per tenere traccia dello stato dei loro inviti e della loro idoneità agli eventi Championship.

Gli eventi Championship possono richiedere inviti per partecipare. È responsabilità del giocatore assicurarsi di aver ricevuto un invito e che venga visualizzato correttamente nell'applicazione BCC. Se ci sono problemi con l'invito di un giocatore, il giocatore dovrebbe sollevare le proprie preoccupazioni con l'organizzatore del torneo dell'evento in cui ha ricevuto l'invito.

I giocatori hanno le seguenti responsabilità:

- Comprendere le regole e gli standard del comportamento del giocatore;
- Non assumere comportamenti antisportivi;
- Aver letto e compreso l'ultima versione del manuale delle regole (<http://dbs-cardgame.com/us-en/rule/>), domande frequenti sul gioco (http://dbs-cardgame.com/us-en/rule/game_faq.php) e domande frequenti sulle carte (http://dbs-cardgame.com/us-en/rule/card_faq.php), oltre a leggere attentamente e comprendere le carte contenute nel loro mazzo;
- Completare in modo leggibile una lista del mazzo e consegnarla quando richiesto;
- Comunicare chiaramente con avversari, arbitri e staff del torneo;
- Non condurre attività illegali;
- Seguire l'orario di inizio e i termini annunciati;
- Informare gli arbitri se assistono a violazioni delle regole;
- Cooperare con gli arbitri affinché gli eventi possano essere svolti senza intoppi;
- Chiamare un arbitro se: nutrono dubbi per una regola o una policy di gioco; hanno ricevuto una proposta per vendere l'incontro; hanno ricevuto una richiesta di scommettere su un incontro; hanno ricevuto una richiesta di falsificare i risultati degli incontri o se notano una contraddizione nei risultati degli incontri. I

giocatori non devono chiamare gli arbitri nel tentativo di ottenere un vantaggio ingiusto, di chiedere penalità contro altri giocatori o di travisare lo stato della partita.

1.2 Partecipanti non Idonei

Qualsiasi ufficiale di torneo che sta lavorando o collaborando a un evento non può giocare in quello specifico evento.

Ciò include, ma non è limitato a: Organizzatori di tornei; Proprietari di Negozi; Arbitri dello staff e Segnapunti.

I giocatori che sono stati sospesi dal Gioco Organizzato Bandai non possono giocare, arbitrare né agire come staff dell'evento in eventi ufficiali.

I giocatori che sono stati espulsi dagli Organizzatori o dai negozi non possono partecipare agli eventi ufficiali ospitati da tale Organizzatore o negozio.

1.3 Capo Arbitro

Il Capo Arbitro supervisiona il torneo e il resto dello staff arbitrale. Può esserci un solo Capo Arbitro per gli eventi ufficiali di Gioco Organizzato Bandai. Se c'è un solo Arbitro nello staff per un torneo, quell'Arbitro assume il ruolo di Capo Arbitro. Altrimenti, il Capo Arbitro sarà selezionato tra gli Arbitri disponibili dall'Organizzatore del Torneo. Si consiglia di selezionare un Arbitro di livello 2 come Capo Arbitro per eventi quali i Championship.

Agli eventi, il Capo Arbitro ha il diritto di prendere le decisioni finali in merito all'interpretazione delle carte, alle regole di gioco e agli appelli. Fondamentalmente, le decisioni di un capo arbitro sono incontrovertibili durante l'evento.

Il Capo Arbitro ha le seguenti responsabilità:

- Acquisire familiarità con e applicare nel modo giusto le regole attuali e corrette;
- Garantire che i giocatori svolgano le azioni adeguate quando violano le regole di gioco o dell'evento, che siano intenzionali o meno;
- Fornire, in caso di appello, la decisione finale in tutti i casi, incluso l'annullamento delle decisioni degli altri arbitri, se necessario;
- Assegnare compiti agli arbitri quando si presenta la situazione;
- Essere presente fisicamente e disponibile durante l'evento per garantire la risposta tempestiva ai problemi e agli appelli dell'evento.
- Agire come mentore per lo staff arbitrale dell'evento. È utile che gli arbitri ricevano consigli e valutazioni durante gli eventi per consentire allo staff arbitrale di continuare a migliorare.
- In caso di squalifica o sospensione, il Capo Arbitro ha la responsabilità di presentare un rapporto dettagliato dell'evento al Gioco Organizzato Bandai e all'Organizzatore del torneo. Questo rapporto deve spiegare i fattori che hanno portato alla decisione di squalificare il giocatore.

Se il Capo Arbitro non è in grado di eseguire le proprie funzioni per un determinato periodo, può trasferire temporaneamente le proprie responsabilità a un altro arbitro. L'organizzatore del torneo/evento può anche

agire al posto del Capo Arbitro solo nel caso in cui non farlo significherebbe danneggiare l'integrità dell'evento.

Il Capo Arbitro ha l'autorità di squalificare i partecipanti ritenuti dannosi per il corretto svolgimento dell'evento e può espellerli dalla sede con il consenso dell'organizzatore del torneo/evento.

1.4 Arbitro

Gli arbitri sono responsabili del monitoraggio della sala del torneo, della risposta alle domande dei partecipanti, della correzione delle giocate illegali, della risoluzione delle dispute dei giocatori, dell'esecuzione dei controlli dei mazzi, della gestione dei fogli degli abbinamenti e dei cedolini dei risultati delle partite, nonché di qualsiasi altro compito assegnato dal Capo Arbitro o dall'Organizzatore del torneo.

Gli arbitri devono essere equi, amichevoli e fermi mentre svolgono il loro ruolo di staff a un evento e che rispettino sempre il codice di condotta degli arbitri. Gli arbitri devono incoraggiare un buon comportamento sportivo in ogni momento. Mentre arbitrano, gli arbitri devono essere sempre professionali e cercare di evitare un'eccessiva socializzazione con altri arbitri o partecipanti all'evento e non impegnarsi in altre attività che potrebbero distrarli dal torneo. A meno che non stiano rispondendo a una chiamata o non stiano correggendo una regola o una violazione di gioco, gli arbitri devono astenersi dal conversare con i giocatori impegnati nelle partite durante il torneo.

Gli arbitri non dovrebbero indossare le maglie da arbitro quando non fanno ufficialmente parte di uno staff arbitrale.

Gli arbitri devono adempiere alle responsabilità loro assegnate sia in qualità di arbitri di sala che come membri di team come il team addetto al controllo dei mazzi o le partite trasmesse in streaming. Devono inoltre essere preparati ad assistere altri arbitri nelle attività assegnate.

- Gli arbitri sono tenuti a rimanere aggiornati su nuove regole, policy e nuove carte man mano che vengono rilasciate.
- Gli arbitri devono osservare costantemente l'evento e mantenere anche l'area del torneo pulita e gradevole rimuovendo la spazzatura, spingendo le sedie nei tavoli, sistemando i numeri dei tavoli e allineando i tavoli stessi.
- Gli arbitri devono camminare attivamente nella sala del torneo e osservare le partite. Gli arbitri **devono** intervenire se osservano violazioni delle regole o giocate irregolari. Gli arbitri non devono attendere che i giocatori chiamino un arbitro.
- Gli arbitri hanno la responsabilità di garantire che i giocatori non siano svantaggiati a causa del tempo perso per via di una risposta/decisione di un arbitro, del completamento di un controllo del mazzo o di un'assegnazione di una penalità. Gli arbitri possono assegnare tempo aggiuntivo conformemente al tempo impiegato per risolvere il problema. I tempi aggiuntivi assegnati devono essere chiaramente comunicati a entrambi i giocatori e registrati immediatamente da un arbitro sul cedolino dell'incontro.
- Gli arbitri non devono dare suggerimenti ai giocatori né rivelare informazioni private quando rispondono alle domande.
- Gli arbitri devono rispondere alle domande, se pertinenti all'attuale stato della partita, circa:
 - o Meccaniche di gioco;
 - o Testo della carta;

o Se alcune giocate sono legali;

Gli arbitri non devono attendere che i giocatori tentino un'azione per rispondere a una qualsiasi delle domande precedenti e non devono indicare ai giocatori di giocare prima di rispondere alla loro domanda.

- Gli arbitri non devono rispondere in modo da:

o Fornire ai giocatori un consiglio strategico;

o Indicare ai giocatori come giocare meglio le loro carte;

o Rivelare informazioni private;

o discutere di carte che non fanno parte dell'attuale stato della partita.

Quando un giocatore chiama un Arbitro, l'arbitro deve:

- Avvicinarsi al tavolo

- Ascoltare attentamente la domanda

- Se necessario, richiedere ulteriori informazioni, discutendo con tutti i giocatori coinvolti

- Prendere una decisione

- Comunicare la decisione

- Assegnare del tempo addizionale, solo se necessario

- I giocatori possono appellarsi a una decisione fornita da un arbitro di sala. Se uno dei giocatori desidera appellarsi, l'Arbitro deve informare immediatamente il Capo Arbitro.

A meno che non stia rispondendo a una chiamata o sorvegliando una partita in corso, gli arbitri devono astenersi dal conversare con i giocatori impegnati in una partita. Questo evita di distrarre inutilmente i giocatori o di dare l'impressione che ci sia del favoritismo.

1.5 Organizzatore

Gli Organizzatori di tornei (TO) sono i responsabili dell'organizzazione e dello svolgimento degli eventi.

Gli Organizzatori di tornei sono responsabili delle seguenti attività:

- Garantire un luogo pulito e sicuro con abbastanza spazio per l'evento;

- Annunciare l'evento il prima possibile in anticipo e promuoverlo attivamente;

- Selezionare il formato del torneo e definire la struttura del torneo;

- Reclutare uno staff sufficiente per gestire l'evento;

- Fornire il materiale necessario per l'organizzazione dell'evento;

- Trasmettere i risultati dell'evento a Bandai, assieme a qualsiasi altra informazione richiesta.

L'Organizzatore del torneo ha la responsabilità di fornire ai giocatori le seguenti informazioni:

- Tipo di torneo (Svizzera, Eliminazione Diretta, Svizzera + Playoff Eliminazione Diretta, ecc.)

- Formato del torneo (Standard, Draft, ecc.)

- Tempo per Round
- Numero di Round (dipende dai numeri dei giocatori)
- Procedure di Fine Round
- Consegna dei Cedolini dei Risultati
- Dettagli sull'Eventuale Taglio
- Distribuzione dei Premi
- Presentazione dello Staff del Torneo
- Eventuali pause programmate durante l'evento

Queste informazioni devono essere comunicate al momento opportuno. Il formato e il tipo di torneo devono essere inclusi nella promozione dell'evento in modo che i giocatori possano prepararsi adeguatamente. Il tempo per round, il numero di round, le procedure di fine round, dettagli sull'eventuale taglio, le presentazioni dello staff e le informazioni sulla pausa devono essere annunciate prima dell'inizio del primo round nel briefing con i giocatori.

L'Organizzatore del torneo ha la responsabilità di assicurare che il torneo si svolga secondo le regole e le policy fornite da Bandai e deve essere presente al torneo mentre si sta svolgendo.

Gli eventi ufficiali si svolgono presso i punti vendita approvati dallo staff di DBS-cardgame.it (Carddass per gli altri paesi) o presso luoghi scelti da Organizzatori di tornei Premier approvati.

Gli organizzatori di tornei sono autorizzati a mantenere un elenco di giocatori dei tornei precedenti e i loro ID Giocatore, a condizione che l'accesso a queste informazioni sia limitato all'Organizzatore di tornei.

Alcuni criteri devono essere soddisfatti per poter organizzare eventi Bandai ufficiali.

Chiunque sia interessato a diventare Organizzatori di tornei deve inviare un email a staff@dbs-cardgame.it.

1.6 Segnapunti

Il Segnapunti ha la responsabilità di creare gli abbinamenti in modo accurato e di fornire informazioni precise riguardanti il torneo durante l'evento.

Il Segnapunti ha la responsabilità di comprendere PlayTournament, il software ufficiale utilizzato per gli eventi di gioco organizzato Dragon Ball Super Card Game, nonché di tutte le procedure relative a tenere traccia dei punteggi durante un evento.

1.7 Spettatori

Essere spettatore agli eventi è un privilegio, non un diritto. Uno spettatore deve rimanere neutrale mentre osserva una partita e assicurarsi che la sua presenza non crei disturbo all'evento o altri concorrenti.

- Il Capo Arbitro può limitare o impedire di assistere agli eventi o ai feature match a sua discrezione.

Gli spettatori devono attenersi alle seguenti regole:

- Gli spettatori non devono parlare né comunicare con i giocatori attualmente impegnati in partite ufficiali;
- Commenti e domande riguardanti le partite in corso devono essere fatti a una distanza adeguata dall'incontro per impedire ai giocatori di ottenere un vantaggio da informazioni udite per caso o distrazioni.

- Se uno spettatore nota una violazione delle regole di gioco, dello stato della partita o delle Policy da Torneo, è tenuto ad avvisare immediatamente un arbitro.
- Agli spettatori potrebbe essere chiesto di spostarsi se la loro presenza è fonte di distrazione per i giocatori o impedisce il corretto svolgimento di un evento. Se un arbitro o un ufficiale del torneo indica a uno spettatore di spostarsi, questo deve obbedire.

Qualsiasi disturbo causato dagli spettatori comporterà penalità per il giocatore o per i giocatori a cui è associato lo spettatore.

1.8 Media

Persone dei media che desiderano partecipare agli eventi di Gioco Organizzato Bandai per creare contenuti scritti, fotografici, audio o video devono seguire queste regole:

- Contattare l'Organizzatore del torneo prima dell'evento per ottenere l'autorizzazione;
- I rappresentanti dei media devono essere in grado di fornire prova della loro associazione con un organo di stampa nel settore dei giochi prima dell'inizio dell'evento;
- Le persone dei media hanno la responsabilità di conoscere e rispettare le leggi applicabili in materia di privacy dei partecipanti e all'evento devono ottenere le autorizzazioni scritte dei partecipanti interessati;
- Le persone dei media si assumono la responsabilità di tutte le loro attrezzature e dipendenti;
- Le persone dei media devono attenersi alle stesse regole stabilite per gli spettatori e devono seguire le istruzioni degli ufficiali del torneo e dei dipendenti Bandai.

2.0 Requisiti dei Giocatori

2.1 ID Giocatore

L'ID Giocatore è il sistema ufficiale di registrazione dei giocatori utilizzato in Italia e permette di identificare i giocatori e stilare classifiche.

Per partecipare agli eventi ufficiali Bandai, i giocatori necessitano di un ID Giocatore. Il tuo numero ID appartiene a te e non può essere utilizzato da nessun altro per nessuno scopo. Se non ne hai uno, puoi registrarti online ai seguenti indirizzi:

- Italia | https://www.play-system.eu/enroll_playid
- Europa | <https://global.carddass.com/club/europe-en/bcc/menus/>
- Francia | <https://www.dbscardgame.fr/Tournois#>
- Nord America | <https://global.carddass.com/club/bcc/menus>
- Altri paesi hanno i propri requisiti di registrazione specifici. Per ulteriori informazioni, consulta i partner di gioco organizzato del tuo paese.

I giocatori non possono registrare più di 1 ID Giocatore. Devi tenere traccia della tua ID Giocatore. Una volta creata la tua ID Giocatore, sarà tua responsabilità assicurarti di non perdere o dimenticare i dettagli della registrazione. I giocatori sotto i 18 anni possono registrarsi al sistema solo previo consenso dei genitori.

I giocatori hanno la responsabilità di assicurarsi che le loro informazioni di contatto siano aggiornate, nonché di confermare che i dettagli di partecipazione all'evento siano corretti.

2.2 Inviti per Championship/Convention

Gli eventi Championship possono richiedere inviti per partecipare. È responsabilità del giocatore assicurarsi di aver ricevuto un invito e che venga mostrato correttamente sul sito. Se ci sono problemi con l'invito di un giocatore, il giocatore deve in primo luogo sollevare le proprie preoccupazioni con l'organizzatore del torneo dell'evento in cui ha ricevuto l'invito.

I tornei organizzati durante le convention possono richiedere un apposito badge per poter accedere e partecipare. È responsabilità del giocatore assicurarsi di disporre di un badge valido per accedere alla convention.

2.3 Documento d'Identità

I giocatori devono fornire un documento d'identità con foto personale se richiesto dagli ufficiali del torneo. Le tessere scolastiche, le carte d'identità dello stato, le patenti di guida, i passaporti e i certificati di nascita (per i giocatori di età inferiore ai 18 anni) sono forme accettabili di identificazione fotografica. È necessario un documento d'identità valido con fotografia in tutti gli eventi con un limite di età o struttura ad invito.

È possibile contattare l'Organizzatore del torneo in anticipo se si hanno dubbi circa il processo d'identificazione.

2.4 Materiali per Tornei

I giocatori devono portare un mazzo legale per il torneo, con buste protettive opache, agli eventi costruiti. Assicurati di portare delle buste protettive aggiuntive per le carte, una penna per compilare i cedolini dei risultati degli incontri e qualsiasi dado, segnalino o pedina che il tuo mazzo o tipo di gioco possa richiedere.

Oltre ai materiali per tornei, è necessario portare le quote di iscrizione appropriate (se previste), la tua ID Giocatore e il documento d'identità. Potrebbe anche essere necessario fornire una lista completa del mazzo che deve essere trasmessa tramite l'apposita app DBS-cardgame.it od online tramite la propria interfaccia giocatore prima di registrarsi al torneo.

2.4.1 Carte

Durante gli eventi possono essere utilizzate solo le carte appropriate create da Bandai Co., Ltd. o quelle riconosciute da Bandai Co., Ltd. Le carte stampate da organizzazioni diverse da Bandai Co., Ltd. o altrimenti modificate in modo da oscurare la potenza della carta o il testo di gioco non possono essere utilizzate.

Le carte devono essere inserite in buste protettive opache. Le carte danneggiate (piegate o grinzate) non possono essere utilizzate se questa differenza può essere percepita al tatto attraverso una busta protettiva.

Le informazioni di gioco stampate sulle carte non possono essere in alcun modo nascoste. Le carte devono essere sempre leggibili per il proprietario, gli arbitri e l'avversario.

L'uso di carte in lingua straniera può creare ritardi e confusione negli eventi di livello *Professionale*. Devono essere fatte delle concessioni per aiutare a soddisfare i mercati in cui sono in uso più lingue. I giocatori hanno dei limiti su quali carte possono usare in base alla lingua e in base al paese in cui stanno giocando.

- Paesi Europei con Uscite in Inglese: include tutti i paesi tranne Francia e Italia. I giocatori possono usare carte in lingua straniera di carte che sono legali per il gioco. I giocatori devono essere in grado di mostrare una traduzione inglese ufficiale della carta, o una copia inglese della carta, mantenendola fuori dal mazzo e

dalla scatola del mazzo, se richiesta da un arbitro o da un avversario. Le carte legali si basano sulla programmazione di uscite dei prodotti in inglese.

- Francia: il mazzo di un giocatore, inclusi il side deck e il leader, deve includere almeno 40 carte in francese. Le carte inglesi o italiane possono essere usate ma devono avere una traduzione in francese disponibile se richiesto da un arbitro o un avversario. Le carte legali in questo paese si basano sulla programmazione di uscite dei prodotti in francese.
- Italia: se è disponibile una versione italiana di una carta, questa deve essere utilizzata. Le carte inglesi o francesi possono essere usate solo se non esistono versioni italiane delle medesime e devono avere una traduzione italiana disponibile se richiesto da un arbitro o da un avversario. Le carte legali in questo paese si basano sulla programmazione di uscite dei prodotti in inglese.

2.4.2 Buste Protettive

I giocatori devono usare le buste protettive opache per proteggere le loro carte durante il corso di un torneo. Tutte le buste protettive del mazzo principale e del side deck devono essere identiche in termini di colore, usura e design e tutte le carte devono essere inserite nelle buste protettive nella stessa direzione e modalità. Ai giocatori non è consentito inserire altre carte o materiali stampati all'interno delle buste protettive.

- Puoi avere solo una carta in ogni busta protettiva. Potresti non avere nient'altro che quella carta nella busta protettiva.
- I giocatori possono usare fino a due buste protettive per carta per mantenere le condizioni delle loro carte. Se gli arbitri ritengono eccessivo il tipo di buste protettive utilizzate o che le buste protettive utilizzate consentono di distinguere le carte l'una dall'altra, può essere chiesto al giocatore di cambiare le buste protettive o di rimuoverle.
- I giocatori non sono autorizzati a usare buste protettive che nascondono la parte anteriore della carta.
- Non sono consentite buste protettive con dorso riflettente o parte anteriore olografica.
- Sono consentite buste protettive con disegni sul retro, purché tutte identiche e con immagini non offensive.

I giocatori sono tenuti ad assicurarsi che le carte e le buste protettive siano indistinguibili l'una dall'altra per la durata del torneo. Le carte che possono essere identificate senza guardare la parte anteriore, per via di danni, scolorimento, usura o altri elementi sono considerate distinguibili.

Le buste protettive con eccessiva usura, schemi evidenti, difetti di fabbrica o altri segni saranno considerate contrassegnate e possono essere applicate penalità.

I giocatori possono richiedere a un arbitro di controllare le buste protettive dell'avversario durante un incontro. Gli arbitri possono vietare l'uso di determinate buste protettive o imporre di cambiare le buste protettive. Il capo arbitro ha l'autorità finale nel giudicare se le carte sono distinguibili l'una dall'altra.

La carta Leader può essere distinta dalle altre carte del mazzo senza alcun problema. Se un giocatore sceglie di usare una busta protettiva per la propria carta Leader, entrambi i lati della carta Leader devono essere chiaramente visibili.

I giocatori devono portare buste protettive aggiuntive per sostituire eventuali buste protettive danneggiate, usurate o segnate nel corso del torneo.

2.4.3 Penna

I giocatori devono portare una penna per compilare i cedolini dei Risultati degli Incontri negli eventi della serie Championship. I giocatori non possono prendere appunti.

2.4.4 Oggetti Supplementari

I giocatori possono usare piccoli oggetti supplementari per tenere traccia delle modifiche a carte, gettoni, bersagli e altre informazioni pubbliche. Gli oggetti che rendono difficile stabilire quante carte si trovano in una determinata area, che coprono completamente le carte o che rendono altrimenti difficile tracciare chiaramente lo stato della partita non sono consentiti.

I giocatori non possono usare le proprie buste protettive, buste protettive con immagini che ricordano il dorso delle carte o altre carte coperte come oggetti supplementari. I giocatori non possono usare carte personalizzate.

I dadi devono essere non ponderati e con segni chiari. I dadi che potrebbero danneggiare le carte o altri oggetti o contengono testo o immagini offensivi non possono essere utilizzati.

I segnalini e le pedine devono essere oggetti che non possono essere confusi con altri elementi di gioco.

2.4.5 Tappetini

I tappetini non sono necessari durante i tornei. Se si sceglie di utilizzare un tappetino, questo deve rientrare nello spazio di gioco assegnato. I tappetini che contengono testo o immagini offensive non possono essere utilizzati. Le immagini dei tappetini devono essere appropriate per un ambiente di torneo adatto alle famiglie.

2.5 Conoscenza del Giocatore

I giocatori avranno una migliore esperienza di torneo se saranno completamente preparati. I giocatori dovrebbero prepararsi svolgendo le seguenti azioni prima dell'evento:

- Leggere attentamente e comprendere le carte contenute nel proprio mazzo;
- Leggere e comprendere l'ultima versione del manuale delle regole (<http://dbs-cardgame.com/us-en/rule/>);
- Leggere le ultime domande frequenti sul gioco (http://dbs-cardgame.com/us-en/rule/game_faq.php) e le domande frequenti sulle carte (http://dbs-cardgame.com/us-en/rule/card_faq.php);
- Leggere e comprendere tutti i documenti sulle Policy da Torneo ed eventuali domande frequenti sugli eventi.

2.6 Comportamento del Giocatore

L'obiettivo del Gioco Organizzato Bandai è quello di costruire una comunità di giocatori che promuova l'apprendimento, l'onestà, il fair play, la diversità, l'uguaglianza e in generale il buon comportamento sportivo. Ogni giocatore svolge un ruolo importante nel rendere questa visione una realtà.

- I giocatori devono essere rispettosi e cortesi l'uno con l'altro e mantenere un comportamento sportivo. Le dispute devono essere gestite in modo calmo e le indicazioni impartite dallo staff del torneo devono essere rispettate. Non saranno tollerate linguaggio volgare, comportamenti offensivi o irrispettosi, abbigliamento inadeguato, accuse ingiustificate e/o disprezzo per la sicurezza degli altri o le condizioni del luogo. I giocatori devono attenersi agli standard di comportamento previsti.
- I giocatori devono comunicare chiaramente con gli arbitri, seguendo tutte le istruzioni e avvisando gli arbitri se assistono a violazioni delle regole.
- I giocatori devono presentarsi in tempo a un torneo e all'inizio di ogni round successivo.
- I giocatori sono tenuti a controllare il proprio numero di vittorie/sconfitte e le classifiche quando vengono appesi gli abbinamenti e devono segnalare immediatamente eventuali discrepanze al personale dell'evento.
- I giocatori non possono indossare abiti con messaggi eccessivamente suggestivi, maleducati o inappropriati e non possono utilizzare accessori con messaggi maleducati o immagini potenzialmente offensive.
- I giocatori non possono utilizzare dispositivi elettronici durante un incontro, inclusi i telefoni cellulari. Gli orologi intelligenti od oggetti simili che possono inviare o ricevere messaggi devono avere le funzioni di messaggistica disabilitate durante un incontro. I giocatori che necessitano di dispositivi elettronici per motivi medici devono parlare con il Capo Arbitro prima dell'inizio di un torneo.
- I giocatori non possono indossare le cuffie durante una partita.
- I giocatori non possono mangiare o bere ai tavoli dei tornei, neanche tra un round e l'altro.
- Le scommesse o il gioco d'azzardo sui risultati del torneo da parte di chiunque, inclusi giocatori, staff del torneo e spettatori sono severamente vietati.
- È severamente vietato vendere beni o servizi in una sede del torneo senza l'espressa autorizzazione dell'Organizzatore del Torneo.
- I giocatori devono mantenere un livello di igiene personale socialmente accettabile.

2.7 Comunicazione del Giocatore

I giocatori sono responsabili di comunicare informazioni accurate in ogni momento.

I giocatori sono tenuti a rispondere in modo completo e onesto a tutte le domande che servono a mantenere uno stato della partita accurato o che riguardano questioni di informazioni pubbliche.

I giocatori devono comunicare chiaramente le loro azioni durante la partita e porre domande a un arbitro se non sono sicuri di una regola o azione.

I giocatori sono tenuti a informare immediatamente gli avversari (e un arbitro, se necessario) se un avversario non segue le regole di gioco, inclusi gli effetti che possono essere giocati in modo errato.

I giocatori non devono toccare le carte di un avversario o altri oggetti senza prima chiedere il permesso.

I giocatori devono richiedere l'assistenza di un arbitro nel momento in cui si verifica un problema, piuttosto che successivamente.

I giocatori non devono ritrattare o cambiare le mosse una volta che hanno preso l'impegno a svolgerle. Impegnarsi in una mossa include, ma non si limita a, dichiarare o annunciare verbalmente un'azione o togliere la propria mano da una carta. Se un'affermazione verbale contraddice un'azione intrapresa durante la partita e l'affermazione verbale è un'azione legale, l'affermazione verbale ha la precedenza sull'azione eseguita.

La mancata osservanza di queste regole può comportare penalità.

Esempio: un giocatore usa un effetto di una carta per cercare una carta nel proprio mazzo. Il giocatore seleziona una carta e la rivela al proprio avversario. Il giocatore non può cambiare idea e cercare invece qualcos'altro.

3.0 Informazioni dei Tornei

3.1 Livelli dei Tornei

Ci sono tre livelli di tornei ufficiali all'interno del Gioco Organizzato Bandai.

- **Livello 1 – Casuale** – Comprende eventi di gioco organizzato in negozio, tra cui gli eventi in costruito, draft e prerelease.
- **Livello 2 - Competitivo** – Comprende eventi Store Championship e altri eventi speciali.
- **Livello 3 - Professionale** - Comprende la Championship Series, che include eventi come Regionals, Final Championship e World Championship.

Gli eventi *Casuali* di Livello 1 sono pensati per il gioco occasionale e offrono un ambiente per i giocatori focalizzato sull'apprendimento e il divertimento. Le regole e le policy da tornei sono comunque importanti a questo livello e dovrebbero essere applicate. Oltre a far rispettare le regole e le policy, gli arbitri e gli altri ufficiali del torneo dovrebbero educare i giocatori sugli errori in modo da poter apprendere le azioni di gioco corrette.

Gli eventi *Competitivi* di livello 2 e *Professionali* di livello 3 sono competitivi e richiedono il massimo livello di applicazione delle regole e delle policy.

3.2 Formati da Tornei

Esistono diversi formati da torneo approvati tra cui gli organizzatori del torneo possono scegliere al momento della registrazione di un torneo.

Formato da Torneo	Definizione
Costruito	I giocatori portano un mazzo legale per giocare un torneo in costruito.
Sealed	I giocatori riceveranno del prodotto specifico per l'evento durante il briefing pre-torneo con cui costruire un mazzo legale usando esclusivamente quel prodotto.
Draft	I giocatori riceveranno sei buste provenienti da un draft box e selezioneranno le carte secondo le modalità del draft in gruppi da quattro. Successivamente, i giocatori costruiranno il proprio mazzo con le carte ottenute.
Torneo a Squadre	Può essere svolto in costruito, sealed o draft. I giocatori formano delle squadre da 3 e seguono le regole per i tornei a squadre.

3.2.1 Formato Draft

Il draft è un formato di gioco speciale in cui i giocatori aprono 6 buste sigillate e gareggiano tra loro usando mazzi costruiti solo dalle carte aperte e ottenute tramite il draft.

3.2.1.1 Costruzione del Mazzo Draft

I giocatori costruiscono mazzi composti da una carta Leader e 50 carte non-Leader. Nel formato Draft, un mazzo può contenere più di quattro copie di una singola carta. Le Super Combo sono limitate a 4 per mazzo. Le carte non incluse nel mazzo possono essere usate come carte del Side Deck tra una partita e l'altra.

3.2.1.2 Regole del Draft

1. Ogni giocatore riceve delle buste specifiche per il draft e si siede a un posto assegnato al tavolo del draft.
2. Tutti i giocatori aprono 1 busta e si assicurano che includa 12 carte. Se una busta contiene più o meno carte di quanto dovrebbe, avvisare immediatamente un arbitro. Se un giocatore apre un "god pack", quel giocatore lo mantiene e gli viene assegnata una nuova busta per il draft.
3. Ogni giocatore prende una carta a sua scelta dalla busta che ha aperto, la mette coperta davanti a sé e passa le carte rimanenti coperte al giocatore alla sua sinistra. Non mostrare altre carte che hai scelto durante questo processo!
4. Ogni giocatore quindi sceglie una carta dalla pila che ha appena ricevuto prima di passarla di nuovo.
5. Ripetere il punto 4 fino a quando non sono state prese tutte le carte dalle buste.
6. Tornare al punto 2 e ripetere i punti in ordine. Con l'eccezione che per la seconda, la quarta e la sesta busta, i giocatori passano le carte rimanenti ai giocatori alla loro destra invece che a sinistra.
7. Dopo che tutte le buste sono state aperte e le carte sono state selezionate, i giocatori usano le carte scelte per costruire un mazzo da 50 carte, composto da 50 carte non-Leader e un Leader.
8. Ai giocatori può essere richiesto di usare una determinata carta Leader.

3.2.1.3 Note sul Draft

1. I giocatori mantengono tutte le carte selezionate durante il draft al termine del torneo.
2. I giocatori possono guardare le carte che hanno selezionato in qualsiasi momento, purché non abbiano altre carte in mano.
3. Quando una carta viene messa coperta nella pila di carte selezionate da un giocatore, quella carta viene considerata presa e non può essere rimessa nella busta.
4. I giocatori devono fare attenzione a non mostrare agli altri giocatori le carte che hanno selezionato durante il draft o le carte della busta da cui stanno scegliendo in quel momento.
5. I giocatori non possono in alcun modo segnalare ad altri giocatori quali carte hanno preso o quali carte vogliono che altri giocatori prendano.
6. I giocatori possono utilizzare il loro intero ammontare di carte selezionate come side deck tra le partite.

3.2.2 Torneo a Squadre

Il torneo a squadre è un formato speciale in cui i giocatori collaborano per vincere! Ogni squadra è composta da tre giocatori che combattono contro i rispettivi membri della squadra avversaria.

3.2.2.1 Assegnazioni delle Squadre

I giocatori devono registrare la propria squadra e decidere chi è il Giocatore A, il Giocatore B e il Giocatore C. Queste posizioni non possono essere cambiate e sono fisse fino alla fine del torneo. Nel determinare gli incontri, il Giocatore A giocherà sempre contro il Giocatore A della squadra avversaria, il Giocatore B giocherà sempre contro il Giocatore B della squadra avversaria e il Giocatore C giocherà sempre contro il giocatore C.

3.2.2.2 Regole di Costruzione del Mazzo

- Ogni giocatore usa 1 carta Leader, un mazzo da 50 carte e un side deck da 15 carte.
- I giocatori non possono usare le carte che un altro giocatore della squadra ha nel proprio mazzo.

o *Esempio*: il Giocatore A ha 4 copie di Fagiolo Magico nel proprio mazzo. I Giocatori B e C non possono includere Fagiolo Magico nel loro mazzo.

o *Esempio*: il Giocatore A ha 2 copie di Fagiolo Magico nel proprio mazzo. I Giocatori B e C non possono includere Fagiolo Magico nel loro mazzo.

o *Esempio*: il Giocatore A ha 7 copie di Dragon Ball nel suo mazzo e il Giocatore B ha 7 copie di Dragon Ball di Porunga nel proprio mazzo. Il giocatore C non può includere Dragon Ball o Dragon Ball di Porunga nel proprio mazzo.

- Si applicano le regole delle carte bandite e limitate.

3.2.2.3 Formato dell'Incontro

Una squadra deve vincere due partite su tre per essere dichiarata vincitrice dell'incontro. Ogni giocatore gioca una sola partita contro il proprio avversario. La partita si conclude non appena una squadra ha vinto due partite.

3.2.2.4 Struttura dell'Incontro

Numero di partite (per squadra): 3 / Vittorie necessarie: 2

Tempo dell'incontro: 40 minuti

3.2.2.5 Suggerimenti

I giocatori possono suggerire ai propri compagni durante le partite. Tuttavia, il tempo di gioco è limitato. I suggerimenti non dovrebbero essere così frequenti da interrompere lo scorrimento del gioco. I suggerimenti possono durare un massimo di 30 secondi. Un arbitro può ritenere che l'uso eccessivo dei suggerimenti sia dovuto a voler causare intenzionalmente un gioco lento e assegnare quindi una penalità.

3.3 Struttura del Torneo

Gli organizzatori del torneo possono organizzare eventi utilizzando l'Eliminazione Diretta o la Svizzera. La Svizzera + Playoff a Eliminazione Diretta si usa per eventi *Professionali* di livello 3.

Struttura del Torneo	Definizione
----------------------	-------------

Eliminazione Diretta	Metà dei giocatori iscritti viene eliminata dopo ogni round, con gli sconfitti che abbandonano l'evento. I vincitori passano al round successivo. Questo va avanti fino a quando rimane un solo giocatore, che viene dichiarato vincitore finale.
Round di Svizzera	I giocatori vengono abbinati in base alle loro vittorie/sconfitte. I giocatori non vengono eliminati quando perdono. Invece, saranno abbinati a giocatori con un numero simile di vittorie/sconfitte a ogni round dell'evento. I giocatori possono scegliere di abbandonare l'evento durante la Svizzera in qualsiasi momento avvisando il Segnapunti prima dell'abbinamento del round successivo.
Round di Svizzera + Playoff a Eliminazione Diretta	I giocatori vengono abbinati in base alle loro vittorie/sconfitte. I giocatori non vengono eliminati quando perdono. Invece, saranno abbinati a giocatori con un numero simile di vittorie/sconfitte a ogni round dell'evento. I giocatori possono scegliere di abbandonare l'evento durante la Svizzera in qualsiasi momento avvisando il Segnapunti prima dell'abbinamento del round successivo. A seconda del numero di giocatori partecipanti, un determinato numero di giocatori passerà alle Finali quando in Svizzera rimane un solo giocatore con solo vittorie. I giocatori vengono abbinati secondo il loro ordine in classifica finale - 1 v 8, 2 v 7, 3 v 6, 4 v 5, ecc. - e procedono alla fase a eliminazione diretta.

3.3.1 Eliminazione Diretta

I tornei a eliminazione diretta determinano il vincitore dell'evento rimuovendo i giocatori dal torneo dopo che hanno perso un incontro. Il numero di giocatori di ogni round sarà la metà del numero di giocatori del round precedente. Il torneo termina quando un solo giocatore è imbattuto. Quel giocatore è il vincitore dell'evento.

Gli Eventi a Eliminazione Diretta vengono svolti come segue:

- Round 1: i giocatori vengono abbinati casualmente. Il vincitore passa all'incontro successivo, mentre il giocatore sconfitto viene eliminato dal torneo.

Se il numero di giocatori iscritti all'evento non è una potenza di 2, alcuni giocatori scelti casualmente riceveranno un bye in modo che il numero di partecipanti rimasti dopo il Round 1 sia una potenza di 2 (4, 8, 16, 32, ecc.).

- Round Successivi: i giocatori continuano ad essere abbinati l'uno contro l'altro, col vincitore di un incontro che avanza al round successivo e il perdente che viene eliminato. Alla fine, rimarranno solo due giocatori e il vincitore della finale diventerà il vincitore del torneo.

3.3.2 Svizzera

L'obiettivo del metodo di abbinamento alla Svizzera è determinare un singolo vincitore abbinando i giocatori con punteggi simili l'uno contro l'altro fino a quando non c'è un solo giocatore imbattuto.

Gli Eventi alla Svizzera si svolgono come segue:

- Round 1: i giocatori vengono abbinati in modo casuale per il primo round di gioco. I giocatori ricevono 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio e 0 punti per la sconfitta. Se c'è un numero dispari di giocatori, un giocatore riceverà un bye. Il giocatore col bye vince automaticamente e ottiene 3 punti.
- Round 2: i giocatori che sono 1-0 (1 vittoria) vengono abbinati casualmente uno contro l'altro, mentre i giocatori sono 0-1 (1 sconfitta) vengono abbinati nello stesso modo. Se c'è un numero dispari di giocatori, un giocatore che è 1-0 verrà abbinato casualmente con un giocatore che è 0-1 contro il quale non ha già giocato durante l'evento. Se il numero totale di giocatori è dispari, a un giocatore con 0 vittorie verrà assegnato un bye.
- Round Successivi: i giocatori continuano a essere abbinati in modo casuale secondo il loro numero di vittorie/sconfitte fino a quando il numero specificato di round è terminato o si ha un solo giocatore imbattuto.

3.3.3 Svizzera + Playoff a Eliminazione Diretta

Questo formato consente agli organizzatori di tornei di svolgere una serie di round di Svizzera appropriati per il numero di giocatori partecipanti, dopodiché i migliori giocatori in classifica svolgono il Playoff a Eliminazione Diretta e giocano fino a quando rimane un solo giocatore. Quel giocatore è il vincitore del torneo.

I tornei si svolgono con la Svizzera + Playoff a Eliminazione Diretta consentono a tutti i giocatori di partecipare a ogni round, offrendo anche ai giocatori non imbattuti l'opportunità di vincere l'evento.

3.4 Struttura dell'Incontro

Durante un torneo, un incontro includerà un determinato numero di partite. Il giocatore che vince il numero specificato di partite vince l'incontro. L'Organizzatore del Torneo può modificare il numero di vittorie di gioco necessarie per vincere un incontro. I giocatori devono essere informati di eventuali cambiamenti prima dell'inizio del torneo.

Per gli eventi di livello Professionale, gli Organizzatori di Tornei devono utilizzare il formato al meglio delle tre partite sia durante la Svizzera che durante il playoff.

Per eventi di livello Casuale e Competitivo, gli Organizzatori di Tornei possono scegliere tra partita secca o al meglio delle tre partite. Non sono richiesti i Playoff.

Struttura dell'Incontro Standard

Partita Secca

Numero di partite vinte necessarie: 1

Tempo dell'Incontro: 30 minuti

Tempo Addizionale: 5 minuti (per i turni addizionali, ecc.)

Al Meglio delle Tre Partite

Numero di partite vinte necessarie: 2

Tempo dell'Incontro: 60 minuti

Tempo Addizionale: 10 minuti (per i turni addizionali, ecc.)

Struttura dell'Incontro del Playoff Finale

Al Meglio delle Tre Partite

Numero di partite vinte necessarie: 2

Tempo dell'Incontro: 90 minuti

Tempo Addizionale: 15 minuti (per i turni addizionali, ecc.)

Struttura dell'Incontro Finale del Championship

Al Meglio delle Tre Partite

Numero di partite vinte necessarie: 2

3.5 Numero di Round

Il numero di round giocati in Svizzera si basa sul numero totale di giocatori partecipanti iscritti all'evento. Una volta che il numero di giocatori che hanno vinto tutte le loro partite è ridotto a 1, la Svizzera ha termine e viene calcolata la classifica finale dei giocatori.

Gli Organizzatori di Tornei non possono discostarsi dal Manuale delle Regole da Torneo.

Gli organizzatori di Torneo possono organizzare eventi senza Playoff, a condizione che tale informazione venga comunicata prima dell'inizio dell'evento.

Numero di Partecipanti	Numero di Round di Svizzera Atteso	Giocatori che si Qualificano ai Playoff (se previsto)
4 – 8	3 Round	Nessuno
9 – 16	4 Round	Top 2
17 – 32	5 Round	Top 4
33 – 64	6 Round	Top 8
65 – 128	7 Round	Top 8
129 – 256	8 Round	Top 16
257 – 512	9 Round	Top 16
513 – 1024	10 Round	Top 32

I giocatori aggiunti a un evento dopo aver chiuso le iscrizioni e iniziato il torneo (come iscritti in ritardo) non influiranno sul numero di round di Svizzera da svolgere o sul Playoff.

Il numero di round di svizzera è progettato, nella migliore delle ipotesi, per avere un giocatore imbattuto dopo il completamento dell'ultimo round. Il numero di round deve essere annunciato prima dell'inizio del primo round; una volta annunciato, non può essere modificato. È possibile invece annunciare un numero variabile di round, con criteri specifici forniti per fare terminare l'evento.

Esempio di Annuncio con Numero di Round Variabile: un evento di livello Championship ha 205 giocatori iscritti. L'Organizzatore del Torneo potrebbe annunciare all'inizio dell'evento: "Ci sono 205 giocatori iscritti oggi e ci aspettiamo di giocare da 6 a 8 round di Svizzera. La Svizzera terminerà quando ci sarà un solo

giocatore imbattuto e con solo vittorie. A quel punto, la Svizzera terminerà e saranno determinati i primi 16 giocatori che svolgeranno il Playoff.”

3.6 Pubblicazione delle Informazioni sul Torneo

Gli organizzatori di Tornei, gli arbitri, i giocatori e gli spettatori sono liberi di pubblicare dettagli delle partite e/o dei risultati di un torneo, in base alle leggi in vigore nel paese in cui si è svolto l'evento.

Le liste dei mazzi dei giocatori possono essere pubblicate dall'Organizzatore del Torneo in qualsiasi momento una volta iniziato l'evento, a condizione che queste informazioni siano accessibili al pubblico, che tutti i dati dei giocatori vengano pubblicati contemporaneamente e che la pubblicazione di questi dati offra valore aggiunto a coloro che partecipano o che assistono all'evento. Altrimenti, queste informazioni dovrebbero essere mantenute riservate per tutta la durata del torneo.

Gli Organizzatori di Torneo devono fornire le liste di mazzi al team di Gioco Organizzato mondiale della Bandai come parte del loro resoconto dell'evento.

Bandai si riserva il diritto di pubblicare informazioni sui tornei, incluse, ma non limitato a, liste di mazzi, resoconti dei giocatori, trascrizioni, registrazioni audio e/o video, premi, penalità o qualsiasi altra informazione relativa al torneo.

Partecipando a un evento di gioco organizzato Bandai può capitare che l'immagine di un partecipante venga fotografata o registrata da o per conto di Bandai. Partecipando o presentandosi agli eventi di gioco organizzato Bandai, i partecipanti concedono a Bandai, ai suoi Organizzatori di Tornei premiere e agli organi dei media approvati di pubblicare il loro nome, immagine, lista del mazzo, metodi di gioco e dichiarazioni scritte o orali in relazione a qualsiasi fotografia, riproduzione di video dal vivo o registrati, o altra trasmissione o riproduzione dell'evento, intera o parziale.

3.7 Trasmissione in Streaming degli Incontri

Durante la partecipazione agli eventi di gioco organizzato Bandai, ai giocatori può essere chiesto di giocare un feature match che verrà trasmesso a un vasto pubblico e/o agli spettatori online. I giocatori devono rispettare le indicazioni dell'Organizzatore del Torneo relative a dove ha luogo l'incontro. Questi incontri possono richiedere attrezzature aggiuntive, tra cui nuove buste protettive, l'uso di tappetini da gioco standardizzati, cambi di abbigliamento o l'uso di cuffie anti-rumore. I giocatori devono attenersi a questi aspetti.

Non è necessario che gli addetti allo streaming siano arbitri qualificati. Se un addetto allo streaming nota una violazione delle regole di gioco, dello stato della partita o delle Policy da Torneo, è tenuto a informare immediatamente un arbitro. Spetta all'arbitro determinare se è opportuno intervenire.

A causa della natura delle partite trasmesse in streaming e del desiderio di non controllare tali partite in modo più rigoroso rispetto ad altre durante i round di Svizzera, i giocatori devono essere consapevoli che le penalità ricevute ma non applicate durante un incontro possono essere applicate in seguito a una revisione susseguente.

3.8 Invio del Report dei Risultati del Torneo

È responsabilità dell'Organizzatore del Torneo inviare i risultati del torneo tramite il software PlayTournament entro 48 ore dal completamento del torneo.

4.0 Svolgimento del Torneo

4.1 Sportività

I giocatori devono comportarsi in modo rispettoso ed educato nei confronti di tutti i partecipanti al torneo. Se assumi una condotta o comportamento antisportivo che mette in pericolo o sminuisce l'evento, puoi ricevere una penalità, che va fino a essere squalificato e allontanato dalla sede del torneo.

4.2 Iscrizione al Torneo

I giocatori devono registrarsi per poter partecipare agli eventi. Controlla le informazioni sull'evento o contatta l'Organizzatore del Torneo se hai bisogno di maggiori informazioni sui tempi di registrazione.

Per registrarti, avrai bisogno del documento d'identità, del tuo ID Giocatore e delle informazioni di preiscrizione o della quota di iscrizione per il torneo.

Potrebbe anche essere necessario compilare dei moduli di iscrizione. Assicurati di aver compilato per intero eventuali moduli di iscrizione prima di metterti in fila per l'iscrizione.

4.3 Assistenza Speciale

I giocatori che necessitano di assistenza speciale durante il torneo, inclusi posti a sedere designati, alloggi per un aiutante o cane accompagnatore, approvazione per l'uso di dispositivi elettronici, ecc., devono parlare con il Capo Arbitro e l'Organizzatore del Torneo durante l'iscrizione. I giocatori possono anche contattare l'Organizzatore del Torneo in anticipo per assicurarsi che possano essere soddisfatte le loro esigenze.

4.4 Trasmissione della Lista del Mazzo

Gli organizzatori di Tornei possono richiedere che i giocatori presentino le liste dei mazzi per eventi locali, ma solo se tale requisito viene comunicato prima dell'inizio dell'evento.

Tutti gli eventi di livello Championship richiedono una lista del mazzo. I giocatori non possono usare mazzi con carte differenti da quelle incluse nella loro lista del mazzo.

Per poter partecipare a è necessario generare la propria lista del mazzo tramite l'apposita app dbscardgame.it o tramite la propria area player dal proprio browser e trasmetterla all'evento interessato.

I giocatori che non rispettano tutte le regole relative alle liste dei mazzi possono ricevere penalità. È responsabilità del giocatore assicurarsi di comunicare accuratamente, chiaramente e completamente i contenuti del proprio mazzo all'organizzazione.

La trasmissione della lista deve avvenire prima dell'iscrizione al torneo tramite app o browser. I giocatori potranno modificare la lista se hanno dei ripensamenti fino all'inizio del Round 1 del torneo, ritrasmettendo nuovamente la lista del mazzo con le modifiche desiderate: l'ultima trasmissione sovrascrive la precedente.

L'Organizzatore del Torneo e/o il Capo Arbitro hanno l'autorità di controllare i mazzi dei giocatori (un "controllo del mazzo") per determinare se sono appropriati o meno. I controlli del mazzo devono essere eseguiti dagli Arbitri di sala, ove possibile. I controlli del mazzo devono essere effettuati in qualsiasi momento in cui il torneo passa dalla Svizzera all'eliminazione diretta, nonché in modo casuale durante i round di Svizzera. I controlli del mazzo devono essere eseguiti su almeno il 10% dei mazzi nel corso del torneo.

4.5 Mischiare

I mazzi devono essere mischiati accuratamente usando i metodi di mischiata accettati (riffle, a pile, indiana, ecc.) al fine di rendere sufficientemente il loro contenuto. Entrambi i giocatori devono mischiare i propri mazzi in modo visibile agli avversari. Questo deve essere fatto all'inizio di ogni partita e ogni volta che una meccanica di gioco ti richiede di mischiare il tuo mazzo.

Non puoi controllare o sistemare le carte mentre mischi.

Non puoi preordinare il tuo mazzo senza rimischiarlo accuratamente subito dopo.

Dopo che i giocatori hanno mischiato i loro mazzi, questi devono essere presentati all'avversario per tagliarlo (separando il mazzo in più pile più piccole che vengono poi riorganizzate per formare nuovamente un singolo mazzo) o mischiarlo. Il giocatore può quindi tagliare il proprio mazzo. Se lo fa, deve presentarlo all'avversario per un taglio finale. Dopo questo, non è possibile manipolare ulteriormente il mazzo.

Quando presenti il tuo mazzo al tuo avversario, accetti di averlo mischiato rendendone i contenuti sufficientemente casuali, che il tuo mazzo è legale e che corrisponde alla lista del mazzo da te trasmessa.

I giocatori sono vivamente invitati a mischiare i mazzi degli avversari negli eventi *Professionali di Livello 3*.

A volte, un giocatore può effettuare una mischiata in un modo che sembra sospetto. Se ritieni che il mazzo di un giocatore non sia stato sufficientemente reso casuale, puoi richiedere a un arbitro di rimischiarlo o osservare il tuo avversario mentre lo mischia. L'arbitro stabilirà la necessaria linea d'azione.

Tutte le mischiate, le ricerche e le azioni che aggiungono carte specifiche dal tuo mazzo alla tua mano devono essere effettuate in modo opportuno.

Esempio: [Auto] Quando giochi questa carta, guarda fino a 7 carte dalla cima del tuo mazzo. Scegli fino a 1 <Son Goku> blu tra di esse e aggiungila alla tua mano. Poi mischia il tuo mazzo.

Nell'eseguire l'abilità soprastante, un giocatore non dovrebbe impiegare più di un minuto dall'attivazione di un'abilità alla sua piena risoluzione.

Un arbitro può penalizzare un giocatore per il tempo impiegato a risolvere un'azione se lo ritiene necessario.

4.6 Stabilire Chi Inizia

Dopo che i giocatori hanno mischiato a fondo i propri mazzi, devono usare un metodo casuale per decidere chi è il giocatore iniziale.

I giocatori possono lanciare un dado, tirare una moneta, giocare a Forbice-Carta-Sasso, ecc.

Il vincitore inizia per primo.

In un incontro al meglio delle tre partite, il giocatore che perde la partita precedente sceglie se iniziare nella partita successiva. Questa decisione viene presa dopo che tutte le sostituzioni con il side deck sono terminate e prima di vedere la mano iniziale.

Se una partita persa è stata assegnata per la prima partita di un incontro, il giocatore iniziale della seconda partita viene determinato casualmente.

4.7 Area di Gioco

Nonostante i tappetini di gioco non siano richiesti, i giocatori sono responsabili del posizionamento di tutte le carte in base alla disposizione stabilita dal Foglio dell'Area di Gioco.

Le posizioni specifiche includono:

- Area Leader
- Area di Combattimento
- Area Combo
- Area delle Energie
- Area delle Vite
- Area del Mazzo
- Area degli Scarti
- Warp

Non è possibile inventare la propria disposizione dell'Area di Gioco. È solo possibile modificare la disposizione in base a esigenze fisiche di spazio. Se devi modificare la disposizione dell'Area di Gioco, devi avvisare il tuo avversario e assicurarti che sia ovvio per tutti gli ufficiali del torneo.

La posizione delle carte deve essere mantenuta come originariamente collocate nell'Area di Gioco, tranne quando diversamente indicato da un effetto di una carta.

Nonostante i Leader di grandi dimensioni siano legali nei tornei, i giocatori devono tenere in considerazione lo spazio di gioco limitato e assicurarsi di portare anche una carta Leader di dimensioni standard per sostituire quella di grandi dimensioni se lo spazio lo richiede.

Le carte giocate come energia devono essere giocate sottosopra. Prestare attenzione a garantire che questo posizionamento venga mantenuto quando l'energia viene rimessa in Modalità Attiva. Assicurati che ogni carta giocata come energia sia sempre visibile.

Ogni mazzo deve essere orientato in direzione nord/sud, con i lati corti delle carte rivolti verso ciascun giocatore. I lati con l'apertura delle buste protettive devono essere rivolti verso l'avversario.

Le carte nell'Area delle Vite di un giocatore devono essere distanziate in modo tale che un giocatore, il suo avversario, gli arbitri e lo staff del torneo possano vedere a colpo d'occhio quanta vita è rimasta. L'Area delle Vite deve trovarsi sul lato opposto dell'Area di Gioco rispetto all'Area del Mazzo, dell'Area degli Scarti e del Warp del giocatore.

Le carte nel Warp dovrebbero essere mantenute vicino all'Area degli Scarti, in vista a entrambi i giocatori.

I giocatori dovrebbero sempre giocare con entrambe le mani sopra il tavolo. Le carte nella mano di un giocatore devono mostrare il dorso delle carte o le buste protettive in modo chiaramente visibile all'avversario. Ai giocatori non è permesso giocare con le mani sotto il tavolo o nascoste al proprio avversario.

I giocatori non devono mettere carte inutilizzate in posti vicini (all'interno dei vestiti, in una custodia del mazzo, sul tavolo) durante un incontro. Le carte non presenti nella propria lista del mazzo devono essere conservate all'interno di una borsa o in un'altra posizione inaccessibile durante gli incontri del torneo.

Se una carta deve essere ruotata per indicare un determinato effetto, deve essere ruotata di 90 o 180 gradi.

I giocatori non devono impilare le carte all'interno della propria Area delle Vite in un modo da oscurare quante vite sono rimaste.

Non spostare le carte tra le Aree a meno che un effetto di una carta non ti indichi di farlo.

Evitare di posizionare la mano vicino ad altre Aree specificate.

4.8 Prendere Appunti

I giocatori non sono autorizzati a prendere appunti negli eventi ufficiali di Gioco Organizzato Bandai. I giocatori non devono avere carta o altri articoli di cancelleria non utilizzati per scopi di gioco nelle vicinanze durante gli incontri.

Puoi consultare una copia della tua Lista del Mazzo tra un incontro e l'altro (non tra le partite) per assicurarti di aver ripristinato il tuo mazzo e il tuo side deck nel modo in cui risultano registrati.

4.9 Stato della Partita

Lo stato della partita si riferisce a tutti gli elementi della partita: carte, vita, leader, mano, area degli scarti, Warp, turni, fase, ecc. Entrambi i giocatori sono responsabili del mantenimento di un corretto stato della partita comunicando chiaramente con il proprio avversario.

I giocatori sono tenuti a divulgare tutte le informazioni che potrebbero essere necessarie per mantenere uno stato della partita legale e corretto.

Lo stato della partita può essere danneggiato da azioni illegali, mancati inneschi ecc.; rendendolo riparabile, irreparabile o accettato. Il fatto che lo stato della partita sia riparabile o irreparabile farà la differenza tra un'Ammonizione e una Partita Persa.

Se entrambi i giocatori possono fornire informazioni chiare e un arbitro è in grado di determinare un modo per correggere o riavvolgere lo stato della partita, allora è riparabile. La partita dovrebbe essere riparata il più possibile e il gioco dovrebbe continuare.

A volte, anche se lo stato della partita è stato danneggiato, capita che sia accaduto troppo indietro per essere facilmente e completamente riparato. In questo caso, se non crea un vantaggio significativo per il giocatore responsabile, lo stato della partita viene accettato da entrambi i giocatori e la partita prosegue.

- Uno stato della partita può essere considerato riparabile anche se non tutti gli errori possono essere riavvolti.
- Una partita persa non è una penalità appropriata per uno stato della partita riparabile, a meno che non venga applicata come penalità per infrazioni precedentemente ripetute.
- Se entrambi i giocatori sono responsabili per uno stato della partita irreparabile e quindi si dovrebbe assegnare una Partita Persa, determinare quale giocatore ha maggiori responsabilità e penalizzare quel giocatore con una Partita Persa. L'avversario dovrebbe ricevere un'Ammonizione.
- Stati della partita irreparabili non devono comportare il fatto di ricominciare una partita o incontro.
- Se un giocatore ha danneggiato lo stato della partita a causa di un'azione illegale o di un'abilità auto che non è stata innescata e la partita può essere riavvolta al punto di tale azione illegale, verrà riavvolto anche se l'avversario trarrebbe vantaggio da informazioni che erano precedentemente private.

4.10 Informazioni Pubbliche

Le seguenti informazioni sono considerate di dominio pubblico, a meno che l'effetto di una carta non indichi diversamente:

- Il numero di carte nella mano di un giocatore;
- Il numero di carte nel mazzo di un giocatore (questo include il mazzo principale e side deck);
- Il numero e i nomi delle carte nell'Area degli Scarti e Warp di un giocatore;
- Il numero di vite rimanenti;
- Informazioni stampate su una determinata carta menzionata per nome o altrimenti chiaramente descritta;
- Quali carte sono state giocate durante il turno attuale.

I giocatori devono rispondere in modo veritiero alle domande che riguardano gli argomenti sopra elencati. I giocatori non possono rifiutarsi di rispondere a domande su informazioni pubbliche. Mentire o rifiutarsi di rispondere a domande su informazioni pubbliche può comportare la squalifica.

4.11 Informazioni Private

Le seguenti informazioni sono considerate informazioni private, a meno che l'effetto di una carta non indichi diversamente:

- Le carte nel mazzo principale o nel side deck;
- Quali carte sono nell'Area delle Vite;
- Quali carte sono nella mano di un giocatore;
- Quali carte sono nella mano di un avversario;
- Quali carte sono state giocate o attivate durante il turno precedente, a meno che non ci sia un effetto di gioco attivo.

I giocatori possono non rispondere a domande su qualsiasi informazione sullo stato della partita considerata informazione privata. Fornire informazioni private false o fuorvianti o rivelare intenzionalmente informazioni considerate private, può comportare la penalità di squalifica.

4.12 Verifiche Vita/Mano/Mazzo

Con l'eccezione delle aree bersaglio di un effetto di ricerca, non puoi cercare nessuna delle aree private del tuo avversario, come mano, mazzo o vita, a meno che un effetto di carta non ti indichi di farlo.

Non è possibile domandare agli arbitri di cercare o verificare la mano, il mazzo o l'Area delle Vite del tuo avversario a meno che non ci siano prove che il tuo avversario possa imbrogliare o che potrebbe esserci un problema relativo alla validità del mazzo.

4.13 Appelli

I giocatori hanno il diritto di appellarsi al Capo Arbitro del torneo se non sono d'accordo con la decisione di un arbitro ufficiale.

I giocatori non possono appellarsi alla decisione di un arbitro fino a quando quell'arbitro non ha fornito la sua risposta.

I giocatori devono informare rispettosamente l'arbitro che desiderano fare appello. Se si accetta la decisione dell'arbitro, non si può fare appello in seguito per quella decisione.

La decisione del Capo Arbitro è definitiva e non è possibile fare ulteriore appello.

4.14 Side Deck

I side deck si riferiscono alle carte che i giocatori possono usare per sistemare i loro mazzi tra una partita e l'altra. I side deck possono includere solo carte Combattimento e carte Extra. I side deck possono contenere fino a 15 carte.

Il limite al numero di carte che hanno lo stesso numero di carta si applica alle carte totali tra il proprio mazzo e il side deck. Se le regole o gli effetti cambiano il limite sul numero di carte che possono essere incluse, il nuovo limite si applica sempre alle carte totali tra il proprio mazzo e il side deck.

Il contenuto del side deck è considerato un'area segreta e non deve essere mostrato all'avversario. All'inizio di ogni incontro entrambi i giocatori devono contare i loro side deck davanti all'avversario per confermare quante carte contengono. Il tuo side deck può essere rimesso nella scatola del mazzo, che deve essere tenuta sul tavolo in vista di entrambi i giocatori.

Dopo la fine di ogni partita in un incontro, i giocatori possono scegliere di cambiare le carte nel proprio mazzo con quelle del proprio side deck. Lo stesso numero di carte deve essere cambiato tra ciascuno dei due mazzi. La quantità di carte di entrambi i mazzi deve rimanere la stessa prima e dopo il cambio.

Una volta terminata una partita non è possibile impiegare più di 3 minuti per iniziare la nuova partita all'interno dello stesso incontro. Tutti i preparativi vanno fatti in questo arco di tempo. I giocatori possono essere penalizzati se un arbitro ritiene che stiano perdendo tempo tra una partita e l'altra.

Prima dell'inizio di ogni partita, se un giocatore ha un side deck, deve presentarlo coperto al proprio avversario. Il numero di carte nel side deck è un'informazione pubblica, ma un giocatore non è tenuto a rivelare quante carte sono state cambiate tra i mazzi.

I giocatori non possono rivedere i contenuti del proprio side deck durante una partita.

Alla fine dell'incontro, i giocatori devono riportare i propri mazzi e side deck al loro stato originale.

Se un giocatore riceve una Partita Persa prima dell'inizio della prima partita, i giocatori non sono autorizzati a cambiare le carte dei loro mazzi col side deck prima dell'inizio della Partita 2.

4.15 Concedere una Partita o Incontro

I giocatori possono concedere una partita o un incontro in qualsiasi momento finché la partita o l'incontro non si è concluso. Una volta conclusa una partita o un incontro, non puoi concedere o "dare la vittoria" a un avversario. Ciò significa che una volta raggiunto il risultato di una partita o di un incontro (vittoria, sconfitta o pareggio), il risultato non può essere cambiato. I giocatori che cambiano il risultato di una partita o di un incontro sono colpevoli di alterare i risultati di una partita/incontro e saranno conseguentemente penalizzati. I giocatori non possono offrire né accettare alcuna forma di compenso in cambio della concessione di una partita o incontro. I giocatori che concedono in cambio di un compenso commettono una grave infrazione. Offrire o accettare un compenso è contro le Policy del Manuale delle Regole da Torneo ed entrambi i giocatori saranno squalificati dall'evento.

4.16 Risultato Casuale

I giocatori o gli ufficiali del torneo non possono determinare casualmente il risultato di una partita in alcun modo. La mancata osservanza di questa regola comporterà la squalifica dall'evento.

4.17 Pareggi Intenzionali

I giocatori non possono pareggiare intenzionalmente un incontro, anche con il consenso di entrambi i giocatori.

Se si scopre che i giocatori abbiano acconsentito a un pareggio intenzionale o che giochino in un modo che li porterà a pareggiare senza fare del loro meglio per ottenere un risultato, saranno soggetti a penalità.

Gli incontri che non terminano ai turni addizionali non possono finire in parità.

5.0 Comunicare i Risultati degli Incontri

5.1 Comunicare il Risultato dell'Incontro

Entrambi i giocatori sono responsabili di comunicare accuratamente il risultato di un incontro. Gli eventi *Professional* di Livello 3 metteranno a disposizione degli appositi cedolini stampati atti a comunicare il risultato degli incontri. Altri eventi potrebbero richiedere la conferma verbale del risultato dell'incontro con il segnapunti.

Il vincitore di ogni round ha la responsabilità di garantire che il risultato del round venga comunicato subito dopo la conclusione dell'incontro. Il vincitore ha la responsabilità di consegnare il cedolino del risultato dell'incontro al segnapunti o di comunicare verbalmente il risultato. Non comunicare tempestivamente il risultato di un incontro può comportare penalità.

I giocatori devono consultare un Ufficiale del Torneo se non sono sicuri della procedura corretta per la comunicazione dei risultati degli incontri.

I risultati degli incontri non possono essere modificati dopo che sono stati trasmessi. I giocatori devono verificare attentamente il cedolino del risultato dell'incontro prima di consegnarlo.

5.2 Procedure di Fine Round

A volte un incontro potrebbe non finire prima della fine del tempo del round. Entrambi i giocatori hanno la responsabilità di notare chi è il giocatore attivo quando scade il tempo.

I giocatori che hanno bisogno di assistenza con le procedure di Fine Round devono alzare la mano e chiamare un arbitro. L'arbitro deve essere messo a conoscenza del fatto che la partita è in corso e di chi è il turno. L'arbitro deve assicurarsi che entrambi i giocatori comprendano le procedure di Fine del Round e può rimanere a supervisionare.

Se il tempo scade mentre i giocatori si trovano tra una partita e l'altra, confrontare il numero di partite vinte da ciascun giocatore. Se entrambi hanno vinto lo stesso numero di partite, l'incontro termina in pareggio. Se un giocatore ha vinto più partite dell'altro, quel giocatore viene dichiarato il vincitore dell'incontro.

Se il tempo scade mentre i giocatori sono nel mezzo di una partita, la partita attuale deve terminare in una vittoria, sconfitta o pareggio.

Per risolvere la partita attuale, i giocatori effettuano i seguenti passaggi:

1. I giocatori svolgono tre turni addizionali, col turno del giocatore corrente (attivo) che diventa il turno 0. Il turno del secondo giocatore verrà considerato il turno 1, seguito dal turno 2 del primo giocatore, quindi tornerà al secondo giocatore per il turno 3 che è quello finale.
2. Se nessuno dei due giocatori ha vinto entro la fine di quei turni addizionali, la partita termina in pareggio.

Un limite di tempo viene applicato ai turni addizionali per garantire la scorrevolezza del torneo. Sarà dichiarato un pareggio se il tempo scade senza un chiaro vincitore.

I limiti di tempo per i turni addizionali sono:

- Incontri a partita secca: 5 minuti
- Incontri al meglio delle tre partite durante la Svizzera: 10 minuti
- Incontri al meglio delle tre partite durante il Playoff: 15 minuti

Il gioco dovrebbe essere monitorato dagli arbitri durante questo periodo. Le linee guida per il Gioco Lento devono essere rigorosamente rispettate e le penalità assegnate a tutti i giocatori che stanno giocando lentamente.

Round a Eliminazione Diretta e Finali ai Playoff

I pareggi non sono consentiti durante i round a eliminazione diretta, comprese le finali ai playoff.

Se c'è un pareggio a causa del fatto che tutti i giocatori soddisfano contemporaneamente le condizioni di sconfitta, il giocatore di turno attuale perde la partita e l'avversario viene dichiarato vincitore.

Quando scade il tempo mentre i giocatori sono nel mezzo di una partita, determinare un vincitore dell'incontro procedendo come segue:

1. Il giocatore con il maggior numero di partite vinte viene dichiarato il vincitore dell'incontro.
2. In caso di parità, l'attuale giocatore attivo svolge il proprio turno. Questo è considerato il turno 0. Dopo che il giocatore attivo ha concluso il turno, la partita continua per un totale di 5 turni, con il turno del secondo giocatore che è il turno 1, il turno successivo è il turno 2, il turno ancora successivo è il turno 3, e così via.
3. Se nessuno dei due giocatori ha vinto entro la fine dei turni addizionali, vince il giocatore con più vite.
4. Se i giocatori hanno lo stesso ammontare di vite, vince il giocatore con più carte rimaste nel proprio mazzo.
5. Se i giocatori hanno lo stesso numero di carte rimaste nel loro mazzo, vince il giocatore con più carte nella propria Area di Combattimento.
6. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di carte nella loro Area di Combattimento, vince il giocatore con più carte in mano.
7. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di carte in mano, vince il giocatore ha pescato per ultimo dalla propria Area delle Vite.

Gli Incontri nel Championship

Non ci sono limiti di tempo negli incontri in un evento Championship. L'incontro viene giocato fino a quando non c'è un chiaro vincitore.

5.3 Abbinamenti

Al termine di ogni round, l'Organizzatore del Torneo deve effettuare gli abbinamenti del round successivo e affiggerli.

Ai giocatori deve essere concesso un tempo ragionevole per segnalare eventuali errori con le loro vittorie/sconfitte e per mettersi seduti ai loro posti.

Una volta iniziato il round, gli abbinamenti non possono essere cambiati. Per facilitare la comunicazione accurata e tempestiva dei risultati degli incontri, vanno utilizzati degli appositi cedolini dei risultati degli incontri in tutti gli eventi *Professionali di Livello 3*.

L'Organizzatore del Torneo può usare la propria discrezione per decidere se ripetere o meno l'abbinamento di un round se il numero di vittorie/sconfitte di un giocatore (o più giocatori) non risulta corretto. Il Segnapunti può correggere l'errore prima dell'inizio del round e ripetere l'abbinamento oppure correggere il risultato dell'incontro in questione anche a round iniziato. L'abbinamento del giocatore nel round successivo sarà corretto.

I giocatori devono essere consapevoli che le vittorie/sconfitte non possono essere modificate dopo che è stato effettuato l'abbinamento di un secondo round successivo. Ad esempio, i risultati del round 2 non possono essere modificati dopo che è stato effettuato l'abbinamento del round 4. I giocatori hanno quindi un round completo per segnalare eventuali errori di vittorie/sconfitte al Segnapunti o al Capo Arbitro. I risultati degli incontri e i punteggi dei giocatori sono riportati sia sul foglio degli abbinamenti che sugli appositi cedolini. Gli organizzatori dei Tornei devono utilizzare entrambi questi strumenti per ricordare ai giocatori di controllare regolarmente i propri punteggi.

5.4 Tie Breaker e Calcolo del Piazzamento Finale

Gli eventi ufficiali utilizzano un sistema a tie-breaker per determinare la classifica dei giocatori quando entrambi hanno lo stesso punteggio.

I giocatori guadagnano punti in base ai risultati dei loro incontri.

Risultato dell'Incontro	Punti Ottenuti
Vittoria	3
Bye	3
Pareggio	1
Sconfitta	0

I giocatori vengono ordinati in classifica in base a quanti punti hanno accumulato nel corso dell'evento. In caso di parità tra due o più giocatori, il piazzamento è determinato dal processo seguente:

1. Confronto della Percentuale Media di Incontri Vinti - calcolare la media delle vittorie negli incontri dei giocatori coinvolti (esclusi i bye) e dividere il valore per il numero di round del torneo a cui hanno partecipato. Il giocatore con il valore finale più alto si piazza sopra agli altri.
2. Confronto della Percentuale Media di Incontri Vinti degli Avversari del Giocatore - calcolare la percentuale media delle vittorie negli degli avversari di ciascun giocatore coinvolto. Il giocatore con il valore finale più alto si piazza sopra agli altri.

In casi estremamente rari, i giocatori possono terminare un torneo con tie-breaker identici, trovandosi in completa parità per la posizione finale. Se il tempo lo consente, i giocatori devono giocare un altro incontro per determinare un vincitore.

Nei casi in cui non c'è tempo per un incontro o una partita aggiuntiva, il Capo Arbitro deve fare quanto segue:

1. Se i giocatori hanno già giocato l'uno contro l'altro nel torneo, il vincitore di quell'incontro avrà il piazzamento più alto.
2. Se i giocatori non hanno giocato l'uno contro l'altro nel torneo, il Capo Arbitro può usare un metodo casuale come un tiro di dado, un'estrazione, un lancio di moneta, ecc. per determinare la posizione finale. Nota che questo è diverso da determinare casualmente il risultato di un incontro.

Calcolo delle Medie

1. Percentuale Media di Incontri Vinti = i propri punti incontro (esclusi i punti derivati dai bye) / il numero di round a cui il giocatore ha partecipato (esclusi i bye) x 3
2. Percentuale Media di Incontri Vinti dagli Avversari = il totale dei valori di tutti gli avversari derivato da (1) / numero di incontri a cui il giocatore ha partecipato.

I numeri inferiori a 0,33 vanno considerati come 0,33.

5.5 Guadagnare Inviti o Bye

I giocatori che finiscono nella parte più alta di un torneo a volte guadagnano il diritto di accesso (un invito) a un evento di livello superiore. Questo diritto non è trasferibile.

Tentare di trasferire questo diritto a un altro giocatore e/o reclamare falsamente di aver ricevuto questo diritto può comportare la squalifica dal torneo.

6.0 Abbandonare il Torneo

I giocatori che desiderano rinunciare o abbandonare il torneo devono informare il Segnapunti prima della creazione degli abbinamenti del turno successivo. Una volta che è stata pubblicata la lista degli abbinamenti, o in qualsiasi momento subito prima dell'inizio di un incontro, se un giocatore decide di abbandonare, si considera che abbia concesso l'attuale incontro.

I giocatori che abbandonano l'evento e non comunicano correttamente al Segnapunti in modo tempestivo non sono ammessi a ricevere premi commemorativi e altri oggetti.

7.0 Penalità da Torneo

I documenti delle policy hanno lo scopo di educare i giocatori sul comportamento previsto durante gli eventi. I documenti delle policy non possono servire come risorsa per le persone che tentano di trarre vantaggio abusando delle situazioni o tentano in altro modo di influenzare le decisioni degli arbitri e degli ufficiali del torneo. L'abuso delle regole è definito come l'utilizzo delle regole e delle policy al fine di tentare di ottenere un vantaggio, anziché garantire un gioco corretto.

Incidenti o infrazioni che potrebbero richiedere una penalità possono verificarsi nel corso di un evento. Questo capitolo illustra come risolvere le infrazioni, i tipi di penalità, come assegnarle in modo appropriato e una linea guida per le situazioni che potrebbero insorgere che richiedono di registrare un'infrazione.

Se un giocatore viola qualsiasi regola o regolamento, un arbitro deve assegnare al giocatore una penalità adeguata.

7.1 Determinare un'Infrazione

Un arbitro deve prima indagare, quindi determinare l'infrazione e solo successivamente applicare una penalità adeguata, descritta più avanti in questa sezione. Gli arbitri non devono agire nel modo contrario, ossia determinare una penalità e poi adattarla all'infrazione.

- Tutte le persone coinvolte dovrebbero spiegare cosa è successo e rispondere onestamente a qualsiasi domanda che un arbitro possa porre.
- L'arbitro spiegherà la situazione e determinerà se si è verificata un'infrazione.
- Se si è verificata un'infrazione, l'arbitro spiegherà l'infrazione e applicherà la penalità appropriata.
- Se non si è verificata alcuna infrazione, l'arbitro spiegherà il perché.

Le indagini per infrazioni più gravi dovrebbero essere condotte in privato.

- Alcune infrazioni gravi possono anche essere spiegate in privato alla persona che ha commesso l'infrazione.
- Non tutte le situazioni che si verificano sono informazioni di dominio pubblico. La decisione di un arbitro di affrontare una situazione in privato deve essere rispettata dagli altri giocatori, spettatori, arbitri non coinvolti e ufficiali del torneo.
- La decisione del Capo Arbitro è definitiva.

Una volta identificata un'infrazione, l'arbitro chiederà al giocatore se ha ricevuto altre penalità per questo stesso tipo di infrazione nel corso del torneo.

- Le penalità possono essere aumentate se si tratta di un'infrazione ripetuta. Se si tratta di un'infrazione ripetuta, il Capo Arbitro deve essere informato.
- I giocatori sono tenuti a rispondere a questa domanda onestamente. Mentire a un ufficiale del torneo va contro le policy del torneo e comporta delle penalità.
- Se si tratta di un'infrazione commessa per la prima volta, l'arbitro informerà brevemente il giocatore in merito all'infrazione, al motivo per cui si è verificata e alla penalità applicata.

La partita prosegue se è possibile.

Se l'infrazione si è verificata durante un incontro e l'intervento dell'arbitro ha richiesto più di 2 minuti, l'arbitro deve assegnare del tempo addizionale misuratamente al tempo dell'intervento, annotandolo nella parte anteriore del cedolino dell'incontro. Gli arbitri devono sempre annotare il momento in cui vengono chiamati al tavolo, per garantire che l'eventuale tempo addizionale assegnato sia adeguato.

- I tempi addizionali vengono assegnati solo dopo che la situazione è stata completamente risolta, inclusi eventuali appelli.
- I tempi addizionali vengono assegnati solo per il tempo effettivo perso durante una partita.
- I tempi addizionali non vengono assegnati quando viene applicata una penalità di Partita Persa.
- È possibile assegnare più tempi addizionali allo stesso incontro.

Gli arbitri devono registrare la penalità sul Cedolino del Risultato dell'Incontro nel seguente ordine:

Nome del Giocatore / ID Giocatore / Infrazione / Penalità Assegnata / Motivo / Nome dell'Arbitro che l'ha assegnata

Se l'infrazione non si è verificata durante un incontro, l'arbitro deve fornire tutti i dettagli al Segnapunti in modo che l'infrazione possa essere tracciata in modo appropriato.

Le penalità ricevute durante il Giorno 1 di un evento verranno mantenute al Giorno 2.

7.2 Tipi di Penalità

Ecco un elenco di penalità in ordine di gravità, dalla meno grave alla più grave. Gli arbitri non possono assegnare una penalità diversa da quelle elencate di seguito. Tutte le infrazioni devono essere registrate da tutti gli arbitri e dagli Organizzatori dei Tornei in modo da poter effettuare valutazioni accurate sul comportamento dei giocatori.

1. Avvertimento: un *Avvertimento* è il livello di penalità più basso che può essere assegnato a un giocatore. Questi tipi di penalità hanno lo scopo di far sapere a un giocatore che ha commesso un errore e per aiutarlo a correggere il suo modo di giocare in futuro. In genere, potrebbero essersi verificati effetti minimi sullo stato della partita che possono essere facilmente risolti. Gli avvertimenti vengono assegnati sul posto e vengono registrati per giocatore. Se un giocatore ripete la stessa infrazione, la penalità di *Avvertimento* può essere aumentata in un'*Ammonizione*.

2. Ammonizione: un'*Ammonizione* può essere assegnata quando si è verificato un errore evidente che è stato favorevole per un giocatore in base allo stato della partita, oppure se lo stato della partita non può essere riparato completamente proprio a causa dell'infrazione commessa. Le ammonizioni possono anche essere assegnate per azioni che ostacolano lo svolgimento di un evento. Questa penalità può anche essere usata come aumento per un'infrazione della stessa natura che è stata ripetuta e che può avere un impatto minore sulla partita in generale. Se un giocatore ripete la stessa infrazione, la penalità di *Ammonizione* può essere aumentata a Partita Persa, Incontro Perso o Squalifica.

3. Partita Persa: una *Partita Persa* è una forma di penalità più elevata che indica che si è verificato un errore di gioco rilevante o che le regole dell'evento non sono state rispettate, il che di solito ha comportato un vantaggio ingiusto per un giocatore o ha causato un danno diretto ad un altro giocatore. Se il giocatore si trova tra una partita e l'altra o tra un incontro e l'altro, il giocatore perde la successiva partita che deve giocare.

4. Incontro Perso: una penalità di *Incontro Perso* dovrebbe essere riservata ai casi più estremi in cui la partita ha raggiunto uno stato che non è possibile riparare e il giocatore avversario subisce un grave svantaggio in base all'errore commesso. Generalmente si tratta di una situazione in cui un giocatore ottiene un vantaggio ingiusto rispetto all'altro giocatore e la situazione non può essere corretta attraverso nessun altro corso d'azione. Un giocatore che ha ricevuto un *Incontro Perso* perde l'incontro attuale. Se il giocatore è attualmente tra un incontro e l'altro, perde l'incontro che deve giocare successivamente. Se il giocatore è in una partita che sta chiaramente per perdere, l'arbitro può scegliere di applicare la penalità di *Incontro Perso* al prossimo incontro del giocatore.

5. **Squalifica:** una *Squalifica* è una delle forme più estreme di penalità che possono essere assegnate e che dovrebbe essere riservata ai casi in cui l'integrità del torneo nel suo complesso è stata influenzata dalle azioni del giocatore e/o da principali esempi di condotta antisportiva. I giocatori che ricevono questa penalità ricevono un Incontro Perso per il round in corso (se stanno giocando) e vengono eliminati dal torneo, senza premi né ricompense. I giocatori che ricevono una Squalifica vengono registrati per riferimento futuro e segnalati a Bandai.

6. **Sospensione:** una *Sospensione* è una penalità assegnata ai giocatori che hanno gravemente danneggiato l'integrità di uno o più eventi o che possono aver ricevuto più penalità rilevanti in vari eventi che indicano che un comportamento recidivo. Le *Sospensioni* possono essere assegnate non solo contro i giocatori di un evento ma a qualsiasi partecipante di un evento. Le persone che ricevono una *Sospensione* vengono registrate per riferimento futuro. Una persona che ha ricevuto una *Sospensione* perde l'incontro (se sta giocando) e viene immediatamente rimossa dall'evento, senza premi né ricompense. Le sospensioni durano un determinato periodo di tempo specificato da Bandai. Le persone sospese non possono partecipare agli eventi Bandai ufficiali per la durata della sospensione. L'ID Giocatore di un giocatore sospeso e la durata della sua *Sospensione* verranno pubblicati nella home page ufficiale di Dragon Card Super Card Game. Se un giocatore che ha ricevuto una *Sospensione* crea un nuovo ID, se viene scoperto che al suo ID originale era stata comminata una sospensione, al nuovo ID viene immediatamente comminata una nuova sospensione di durata superiore rispetto alla precedente.

7.3 Assegnare Penalità

Si informa che tutte le penalità più gravi di un'Ammonizione devono essere assegnate solo dopo aver segnalato le relative infrazioni al Capo Arbitro. Il Capo Arbitro deve gestire personalmente l'assegnazione di penalità come Incontro Perso o superiore.

L'assegnazione di penalità deve avvenire in modo rispettoso di tutte le parti coinvolte. Quando viene assegnata una penalità, l'arbitro ha il compito di spiegare l'infrazione e come risolvere la situazione a tutti i giocatori coinvolti. Se il Capo Arbitro decide di utilizzare un'altra procedura, deve spiegare la penalità e perché ha scelto di modificare la procedura standard. È necessario prestare particolare attenzione a qualsiasi deviazione dalle linee guida per garantire l'integrità dell'evento e non incolpare spiacevolmente gli arbitri o gli Organizzatori di Tornei.

A seconda dell'infrazione, la descrizione della penalità fornirà consigli su come risolvere l'infrazione. Queste procedure sono pensate per evitare che gli arbitri vengano criticati per un giudizio ingiusto o per favoritismo. L'assegnazione di penalità deve essere accompagnata dalla citazione della relativa policy.

Gli arbitri devono sempre considerare l'attuale stato della partita e chi trarrà beneficio in seguito all'applicazione delle procedure delle penalità. Le procedure esistono per "correggere" determinate situazioni e favorire un giocatore (anche se non intenzionalmente) o essere negligente quando si considera lo stato della partita può comportare ulteriori problemi. Se un singolo errore provoca più infrazioni, dovrebbe essere assegnata una penalità per l'infrazione più grave tra quelle provocate.

Gli arbitri e gli Organizzatori di Tornei devono registrare qualsiasi penalità durante un torneo per garantire che le penalità vengano assegnate in modo coerente.

Gli arbitri devono registrare la penalità sul Cedolino del Risultato dell'Incontro nel seguente ordine:

Nome del Giocatore / ID Giocatore / Infrazione / Penalità Assegnata / Motivo / Nome dell'Arbitro che l'ha assegnata

Le penalità possono essere assegnate a persone che non partecipano all'evento. Le penalità sono pensate per essere applicate ai giocatori, ma anche altri partecipanti all'evento (spettatori, staff, arbitri) può essere responsabile di infrazioni. Le penalità possono ancora essere assegnate a un giocatore anche se ha già abbandonato l'evento.

L'ultima parola su tutte le penalità dell'evento sta al Capo Arbitro.

7.4 Esempi di Infrazioni

Le infrazioni possono verificarsi in diversi modi, con diversi livelli di gravità. In base al livello della competizione, un Arbitro può aumentare una penalità ma non può mai ridurla. I tipi di infrazioni che possono verificarsi sono:

7.4.1 Errore di Gioco

Queste possono essere azioni sbagliate o inaccurate da parte di un giocatore che sono contrarie alle regole ufficiali del gioco. Si presume che errori di questa natura siano accidentali, ma un arbitro può usare la propria discrezione per aumentare l'infrazione a una penalità più elevata se ritiene che l'errore sia stato commesso intenzionalmente.

1. Errore delle Regole di Gioco

Un'infrazione che capita quando un giocatore non ha rispettato una regola o l'ha interpretata male. Nota che ciò è diverso dagli errori derivanti da dimenticarsi di risolvere azioni automatiche.

Penalità: Ammonizione

Soluzione: assegnare un'Ammonizione ai giocatori responsabili dell'azione. Va fatto il possibile per riportare lo stato della partita a prima che si verificasse l'errore, a condizione che non sia trascorso un tempo considerevole. Se ciò non è possibile, tornare indietro finché è possibile per non influenzare negativamente un giocatore rispetto all'altro. Proseguire la partita da questo punto.

2. Dimenticarsi di Risolvere le Azioni Automatiche

Un'infrazione che capita quando un giocatore procede con la partita dopo essersi dimenticato di risolvere un effetto automatico.

Penalità: Ammonizione

Soluzione: assegnare un'Ammonizione ai giocatori responsabili della risoluzione dell'azione automatica ed eseguire l'effetto dal controllo di stato più vicino (in base a quanto stabilito dall'arbitro). Comunque, se l'effetto automatico era un'azione volontaria od opzionale che includeva nel testo parole come "fino a" o "puoi", considera come se il giocatore avesse scelto zero o avesse scelto di non eseguire l'azione.

Esempi:

- Un giocatore esegue la propria Interfase di Attacco dopo essersi dimenticato di un'abilità che si attiva quando una carta attacca.
- Un giocatore esegue la sua Fase di Ricarica dopo essersi dimenticato di un effetto automatico che avrebbe dovuto risolvere all'inizio del proprio turno.

3. Guardare Carte Addizionali

Un'infrazione che capita quando un giocatore guarda una carta o più carte che non avrebbero dovuto essere guardate. Ciò include anche rivelare volontariamente la tua mano o guardare la mano del tuo avversario perché ha rivelato la sua mano. Queste azioni rendono l'ambiente del torneo meno gradevole e non dovrebbero essere incoraggiate.

Penalità: Ammonizione

Soluzione: assegnare un'*Ammonizione* al giocatore responsabile dell'infrazione. Se la carta è stata rivelata solo al giocatore che ha fatto l'infrazione, va rivelata anche al suo avversario. L'arbitro quindi conferma quali carte richiedono di essere messe in un determinato ordine prestabilito. Le carte che non hanno un ordine prestabilito vengono mischiate, mentre le carte che devono essere messe in un ordine prestabilito vengono rimesse nelle loro posizioni originali.

Esempi:

- Un giocatore ha guardato accidentalmente 4 carte quando risolve un'abilità che gli indicava di guardare le prime 3 carte del proprio mazzo.
- Le carte nell'Area delle Vite di un giocatore vengono scoperte accidentalmente.

4. Carte non Valide in Aree Segrete

Un'infrazione che capita quando c'è un numero errato di carte in un'Area Segreta o carte in uno stato non valido in un'Area Segreta.

Penalità: Ammonizione

Soluzione: assegnare un'*Ammonizione* ai giocatori responsabili dell'azione che ha portato le carte non valide in un'Area Segreta. Se è chiaro (secondo il giudizio dell'Arbitro) quali carte sono collocate in modo errato in un'Area Segreta, tali carte devono essere riportate nelle loro aree corrette. Per una carta che proviene dal mazzo, viene rimessa in cima al mazzo. Se la carta proviene da un'Area delle Vite, viene rimischiata nell'Area delle Vite. Se non è chiaro (secondo il giudizio dell'Arbitro) quali carte sono posizionate in modo errato in un'Area Segreta, l'arbitro deve scegliere casualmente il numero di carte che sono poste in modo errato, rimetterle nell'Area Segreta appropriata e mischiare nuovamente tale area.

Esempi:

- Un giocatore ha pescato accidentalmente 3 carte invece di 2.
- Un giocatore ha accidentalmente aggiunto una carta dal suo mazzo alla sua mano direttamente senza prima rivelarla.

7.4.2 Errori da Evento

Questi sono errori che si verificano quando i giocatori non seguono le Regole da Torneo come indicato in questo documento. Se un arbitro ritiene che l'errore è stato commesso intenzionalmente, può aumentare l'infrazione riscontrata.

1. Ritardo

Un'infrazione in cui un giocatore non era seduto all'inizio di una partita o non ha completato un'azione specifica entro il limite di tempo indicato.

Penalità:

Ammonizione - se un giocatore arriva entro 5 minuti dall'inizio dell'incontro.

Partita Persa - se un giocatore arriva dopo 5 minuti.

Incontro Perso - se un giocatore arriva dopo 10 minuti.

Soluzione: assegnare un'Ammonizione se il giocatore è seduto e pronto a giocare entro 5 minuti dall'orario di inizio del round. Assegnare una Partita Persa se un giocatore è in ritardo di oltre 5 minuti. Assegnare un Incontro Perso se un giocatore è in ritardo di oltre 10 minuti.

Esempi:

- Un giocatore non è seduto e pronto a giocare fino a 7 minuti dopo l'inizio di un incontro.
- Un giocatore si è seduto nel posto sbagliato e ha iniziato l'incontro giocando con l'avversario sbagliato.

2. Fare Riferimento a Informazioni Esterne alla Partita

Un'infrazione che capita quando le informazioni sono state fornite a un giocatore non coinvolto nella partita o cercate direttamente da un giocatore utilizzando fonti esterne di informazioni.

Penalità: Partita Persa - Incontro Perso

Soluzione: se le informazioni vengono ricevute durante un incontro, assegnare un Incontro Perso al giocatore che riceve le informazioni se sono state cercate direttamente da quel giocatore. Può essere assegnata una Partita Persa se non è chiaro se un giocatore abbia attivamente cercato le informazioni. Assegnare un Incontro Perso al giocatore che fornisce informazioni a un giocatore che sta giocando un incontro. Se la persona che ha fornito le informazioni è uno spettatore, un arbitro può impedire a quella persona di assistere allontanandola dal torneo. Durante un incontro si riferisce al tempo che va dall'affissione degli abbinamenti fino al momento in cui l'incontro ha termine con un risultato finale. In qualsiasi altro momento, i giocatori possono ricevere informazioni da qualsiasi fonte.

Esempi:

- Un giocatore richiede o riceve attivamente consigli da un altro giocatore o spettatore.
- Uno spettatore dà consigli a un giocatore senza il suo consenso.

3. Gioco Lento

Un'infrazione che capita quando un giocatore rallenta involontariamente il ritmo di una partita, durante l'incontro o durante i turni addizionali. Se un arbitro conferma che un giocatore ha deliberatamente cercato di rallentare la partita e di sfruttare il limite di tempo a proprio vantaggio, può aumentare l'infrazione.

Penalità: Ammonizione - Partita Persa

Soluzione: assegnare un'Ammonizione al giocatore responsabile dell'infrazione. Un arbitro stabilirà se è stato impiegato il giusto tempo per completare un'azione o prenderà una decisione per far proseguire la partita. Se c'è continuamente bisogno che un arbitro controlli che un giocatore impieghi il giusto tempo a prendere le proprie decisioni o svolgere le proprie azioni durante un incontro, l'arbitro può aumentare la penalità assegnando direttamente Partita Persa.

Esempi:

- Un avversario chiama un arbitro e gli chiede di osservare un gioco lento causato dall'avversario che impiega un tempo eccessivo a svolgere la sua prossima azione.
- Un giocatore impiega troppo tempo per mischiare il proprio mazzo.
- Un arbitro stabilisce che i giocatori impiegano un tempo eccessivamente lungo per far continuare la partita.
- Un giocatore pensa alla prossima giocata per più di un minuto, rallentando notevolmente il gioco.
- Un giocatore mette le carte che sta usando per effettuare le combo nella propria Area Combo una alla volta, impiegando più tempo del necessario per farlo.

4. Errore di Mazzo: Lista del Mazzo Illeggibile

Un'infrazione che capita quando una lista del mazzo consegnata non può essere letta o è incompleta tanto da rendere difficile il compito di controllarla. Tuttavia, ciò non deve essere confuso con un numero di carte errato o assente che fa parte dell'infrazione "Numero di carte Errato".

Penalità: Ammonizione

Soluzione: assegnare un'*Ammonizione* al giocatore con la lista del mazzo illeggibile. Al giocatore dovrebbe essere concesso tempo sufficiente per completare la lista del mazzo in modo da facilitare la verifica degli errori da parte degli Arbitri. Se questo errore viene rilevato durante l'evento, i giocatori dovrebbero essere invitati a completare le modifiche tra un round e l'altro. Se questo causerà un ritardo al round successivo, applicare la procedura di infrazione per "Arrivo in ritardo a un Incontro".

Esempi:

- La lista di un giocatore non può essere letta per stabilire se tutte le carte sono incluse nel mazzo.
- Nella lista di un giocatore mancano i numeri delle carte o i nomi delle carte, ma è altrimenti legale.
- La carta Leader di un giocatore non è elencata chiaramente.

5. Errore di Mazzo: Numero di carte errato nel Mazzo / Lista del Mazzo

Un'infrazione che capita quando la lista del mazzo di un giocatore o il suo mazzo, contiene il numero errato di carte superiore o inferiore alla quantità richiesta nel mazzo principale e nel side deck.

Penalità: Partita Persa

Soluzione: assegnare una *Partita Persa* al giocatore e far correggere l'errore nel mazzo o nella sua lista del mazzo in modo che entrambi risultino legali. Se il numero di carte del mazzo è inferiore a 50 e la lista del mazzo è valida, il giocatore deve prendere le carte dal proprio side deck e inserirle nel proprio mazzo principale. Il side deck verrà sistemato con un numero di carte inferiori.

Esempi:

- Il mazzo di un giocatore contiene un numero superiore o inferiore a 50 e il side deck contiene un massimo di 15 carte, ma la lista del mazzo contiene un numero valido di carte.

- Nella propria lista del mazzo un giocatore risulta avere un numero superiore o inferiore a 50 carte per quanto concerne il suo mazzo principale mentre il side deck contiene un massimo di 15 carte, tuttavia il suo mazzo contiene fisicamente un numero valido di carte.
- Il mazzo di un giocatore e la relativa lista contengono solo 49 carte.

6. Errore di Mazzo: Carte sbagliate nel Mazzo / Lista del Mazzo

Un'infrazione che capita quando, durante un controllo del mazzo, il mazzo di un giocatore non corrisponde alla lista del mazzo consegnata.

Penalità: Partita Persa

Soluzione: assegnare una *Partita Persa* al giocatore e far correggere l'errore.

Esempi:

- Le carte di un avversario si trovano nel mazzo di un giocatore all'inizio di una nuova partita.
- All'inizio dell'incontro, le carte del side deck sono per errore nel mazzo principale.

7. Carte illegali nel mazzo

Un'infrazione che capita quando il mazzo creato dal giocatore include carte che non sono valide per la costruzione del mazzo o non rispettano le regole di Gioco (ad esempio carte non ufficiali).

Penalità: Partita Persa

Soluzione: assegnare una *Partita Persa* al giocatore trovato con carte errate all'interno del proprio mazzo. Se questo viene riscontrato durante un incontro, la Partita Persa viene assegnata per la partita in corso e, se possibile, al giocatore viene concesso il tempo di correggere l'errore. Se l'errore viene riscontrato tra un round e l'altro, la Partita Persa si applica all'incontro successivo e il giocatore deve correggere il mazzo prima che inizi il round successivo. Seguire le procedure indicate su "Arrivo in ritardo a un Incontro".

Esempi:

- Un giocatore include carte Combattimento di costo pari o inferiore a 3 in un mazzo il cui Leader è BT6-002 - Frieza / Frieza Dorato, l'Imperatore Maestoso.
- Un giocatore ha carte nel mazzo con timbrature che non sono state ufficialmente rilasciate da Bandai.

8. Comunicazione

Un'infrazione che capita quando una mancanza di comunicazione influenza negativamente il corso della partita. I giocatori hanno la responsabilità di giocare accertandosi che entrambi (se stesso e il proprio avversario) comprendano gli eventi che si verificano nel corso della partita. Se uno dei due giocatori non dichiara chiaramente le proprie azioni, quel giocatore viene considerato come se stesse ostacolando la partita.

Penalità: Ammonizione

Soluzione: assegnare un'*Ammonizione* al giocatore responsabile della violazione. Quindi, l'arbitro riavvolge lo stato della partita al primo punto che non presenta problemi. Dopo aver spiegato la situazione ai

giocatori, lasciarli continuare a giocare da quel punto in avanti. L'arbitro può riavvolgere la partita a uno stato precedente solo se non c'è modo di correggere l'attuale situazione così com'è.

Esempi:

- Un giocatore si rende conto di aver frainteso il modo in cui una o più carte dovevano essere giocate precedentemente durante la partita.

9. Carte Segnate

Un'infrazione che capita quando le carte o le buste protettive sono chiaramente segnate e possono essere distinte visivamente guardando il dorso o la parte anteriore delle carte. Bisogna fare attenzione a notare come queste carte potrebbero essere viste in un'Area Segreta.

Penalità: Ammonizione - Partita Persa

Risoluzione: assegnare un'Ammonizione se, quando le carte vengono esaminate, una carta può essere facilmente distinta dalla successiva in un'Area Segreta. Tuttavia, se c'è uno schema per le carte segnate (ad esempio se sono tutte dello stesso tipo o potrebbero essere tutte carte chiave per il gioco di quel mazzo), dovrebbe essere assegnata una penalità maggiore. Al giocatore potrebbe essere di cambiare le buste protettive o di sostituire quelle danneggiate con nuove buste protettive non danneggiate nel suo side deck o altrove. Il Capo Arbitro prenderà in considerazione il livello di penalità tenendo conto di tutti i fattori. Se le Carte Segnate sono frutto di un'azione intenzionale, considerare l'infrazione come "Barare".

Esempi:

- Alcune buste protettive sono state danneggiate. Le carte nelle buste protettive danneggiate sembrano essere casuali.

10. Mischiare in modo insufficiente / Mazzo non mischiato

Un'infrazione che capita quando un mazzo è stato mischiato in modo insufficiente.

Penalità: Ammonizione

Soluzione: assegnare un'Ammonizione al giocatore responsabile della violazione. L'arbitro mischia accuratamente il mazzo del giocatore. La procedura deve essere eseguita più volte di fronte all'avversario, con diversi tipi di mischiate.

Esempi:

- Un giocatore mischia il proprio mazzo solo una volta con una mischiata indiana.
- Un giocatore mischia il proprio mazzo in modo insufficiente con una mischiata a pile.
- Un giocatore dà un mazzo già mischiato all'avversario subito dopo essersi seduto.

7.4.3 Condotta Antisportiva

Queste sono infrazioni che si verificano quando i giocatori si comportano in modo antisportivo. I giocatori non riescono a comportarsi in modo consono allo spirito del gioco e hanno un impatto negativo sulla sicurezza, il divertimento e l'integrità dell'evento.

1. Insulti o Comportamento Inappropriato

Un'infrazione che capita quando i giocatori si comportano in modo inappropriato o provocano il loro avversario o altri partecipanti a un evento.

Penalità: Ammonizione - Squalifica

Soluzione: Stabilire la penalità appropriata e assegnare ai giocatori responsabili del comportamento. Ciò può includere il bullismo e altre forme di comportamento che possono sminuire un'altra persona presente all'evento.

Esempi:

- Un giocatore fa un commento o un gesto indifendibilmente maleducato ad un avversario.
- Un giocatore chiede una penalità per il proprio avversario.
- Un giocatore danneggia l'area di gioco dopo aver perso.
- Un giocatore non segue le istruzioni quando lo staff dell'evento gli dice di lasciare l'area di gioco.
- Un giocatore fa un'osservazione che potrebbe essere considerata sgradevole per un altro giocatore o arbitro.
- Un giocatore effettua ripetutamente un'azione percepita negativamente dal proprio avversario, anche dopo che gli è stato chiesto di fermarsi.

2. Azioni Minacciose, Aggressive o Discriminatorie

Un'infrazione che capita quando i giocatori assumono comportamenti antisociali che minacciano o sminuiscono un'altra persona presente all'evento. Ciò può includere, ma non è limitato a, minacce o violenza fisica nei confronti di un'altra persona o discriminazione nei confronti di una persona in base al sesso, all'età, all'orientamento sessuale, al genere, allo stato socioeconomico, alle capacità intellettuali o alla disabilità.

Penalità: Squalifica

Soluzione: assegnare una Squalifica ai giocatori responsabili e chiedere loro di abbandonare immediatamente l'evento. Ciò può anche portare a una *Sospensione* dopo ulteriori indagini da parte dell'Organizzatore del Torneo e da parte della Bandai.

Esempi:

- Un giocatore fa commenti offensivi o sprezzanti.
- Un giocatore minaccia verbalmente un'altra persona.
- Un giocatore compie un atto violento o può essere percepito come violento in natura che minaccia la sicurezza degli altri.
- Un giocatore perde una partita e dà dei calci alla borsa di un avversario.
- Un giocatore danneggia deliberatamente l'attrezzatura del torneo.

3. Furto

Un'infrazione che capita quando un giocatore ruba l'attrezzatura dell'evento o i beni di altri giocatori. Un giocatore dovrebbe sentirsi al sicuro riguardo le proprie cose quando partecipa a un evento, ma ciò non significa che non siano responsabili dei propri oggetti personali. I giocatori devono tenere con sé gli oggetti che hanno portato all'evento o ricevuto durante l'evento in ogni momento. Gli arbitri devono fornire tutto il supporto possibile per prevenire tali incidenti.

Penalità: Sospensione

Risoluzione: assegnare una *Sospensione* immediata al giocatore e allontanarlo dal luogo.

Esempi:

- Rubare le carte di un giocatore.
- Rubare i beni di un'altra persona.
- Rubare attrezzature utilizzate per lo svolgimento dell'evento.

4. Collusione, pagamenti e corruzione

Un'infrazione che capita quando un giocatore corrompe o agisce in collusione col proprio avversario per fargli concedere o pareggiare un incontro, o altrimenti compromettere l'integrità dei risultati degli incontri e del torneo in generale. Queste infrazioni includono anche ricevere un compenso o scommettere sui risultati degli incontri con altri giocatori o spettatori durante un evento.

Penalità: Squalifica

Risoluzione: assegnare una squalifica ai giocatori responsabili.

Esempi:

- Offrire denaro o qualcosa di valore a un avversario perché questo conceda un incontro.
- Ricevere una carta da un giocatore per pareggiare intenzionalmente un incontro.
- Offrire di dividere i premi con un giocatore in cambio di un risultato favorevole.
- Due spettatori scommettono sull'esito di una partita.

5. Barare

Un'infrazione che capita quando un giocatore: va contro consapevolmente alle regole del Gioco o alle policy del torneo; commette errori intenzionalmente per ottenere un vantaggio personale; o bara consapevolmente. Questi atti possono sembrare involontari e devono essere attentamente esaminati dagli Arbitri per accertare se le azioni siano state deliberate o meno.

Penalità: Squalifica - Sospensione

Soluzione: assegnare una *Squalifica* ai giocatori responsabili di questa infrazione. Dopo ulteriori accertamenti da parte dell'Organizzatore del Torneo o da parte di Bandai, questa infrazione può essere aumentata in una *Sospensione*.

Esempi:

- Accorgersi che nel mazzo ci sono accidentalmente carte che violano le regole del Gioco, ma si continua a giocare senza informare un Arbitro.
- Includere le carte del proprio side nel proprio mazzo principale alla prima partita di un incontro al meglio delle tre partite e scegliere di continuare a giocarci perché ti avvantaggia.
- Mentire su una situazione di gioco per ottenere un verdetto favorevole da un Arbitro.
- Ignorare intenzionalmente l'errore di un avversario fino al momento in cui ne trarresti maggior beneficio, quindi segnalarlo all'arbitro.
- Effettuare intenzionalmente un'azione che ti consente di ottenere, anche solo potenzialmente, un vantaggio su un avversario.

6. Oggetti Illegali o Non Consentiti

Un'infrazione che capita quando un giocatore o un partecipante porta oggetti a un evento che sono vietati o illegali in base alle leggi locali, regionali o statali. Inoltre, qualsiasi arma, droga illegale e oggetto illegali sono espressamente vietati e chiunque porti tali oggetti a un evento sarà soggetto a penalità elevate.

Penalità: Squalifica - Sospensione

Risoluzione: assegnare una *Squalifica* per i giocatori trovati in possesso di questi oggetti e allontanarli dal luogo. Se gli oggetti in questione sono droghe illegali o armi, al responsabile verrà inflitta una *Sospensione* come stabilito da Bandai.

Esempi:

- Un giocatore porta un'arma nella propria borsa.

7. Giocatori sotto l'effetto di droghe o alcol

Un'infrazione che capita quando si verifica che un giocatore è sotto l'effetto di droghe, alcol o altre sostanze. Questo è considerato un comportamento antisociale e contro lo spirito del Gioco.

Penalità: Squalifica - Sospensione

Soluzione: assegnare una *Squalifica* ai giocatori che l'Arbitro ritiene essere sotto l'effetto di droghe, alcol o altre sostanze. Tale penalità può anche essere aumentata a una *Sospensione* se il comportamento associato è minaccioso o fastidioso per gli altri giocatori o lo staff presente.

Esempi:

- Un giocatore è visibilmente ubriaco o odora di alcool.
- Un giocatore sembra essere sotto l'effetto di droghe illegali.