



Force of Will Trading Card Game - Judge Guide

JG1. Filosofia Generale dell'Arbitraggio

A. Filosofia Generale

Fornire un'esperienza di gioco che sia consistente, equa e gradevole allo stesso tempo, facendo rispettare gli standard del Programma di Gioco Organizzato di Force of Will.

B. Conoscere ed Applicare le Policy di Force of Will

Gli arbitri devono conoscere e comprendere tutte le Policy da Torneo di Force of Will che includono ma non si limitano ai seguenti documenti:

1. Force of Will General Tournament Policy
2. Force of Will Specific Floor Rules
3. Force of Will Penalty Guidelines

C. Servizio Clienti

Incoraggiare la crescita del Gioco Organizzato creando una relazione appropriata tra arbitri e giocatori. Una delle prime regole di arbitrare è "Fornire ai giocatori un eccellente servizio clienti." Gli arbitri non devono mai essere scortesi né aggressivi verso un giocatore o spettatore durante un evento.

D. Consolidare la Squadra Arbitrale

Una squadra arbitrale è tanto forte quanto il suo anello più debole. Gli arbitri devono aiutarsi reciprocamente, assicurando in questo modo omogeneità e scorrevolezza al torneo.

E. Crescere come Arbitro di Force of Will

Gli arbitri sono incoraggiati a cercare sempre nuove opportunità per arbitrare volontariamente agli eventi. Con maggiore esperienza di arbitraggio volontario, aumentano le possibilità di entrare a fare parte dello staff arbitrale negli eventi più prestigiosi come l'Area Grand Prix o il World Grand Prix.

Gli arbitri devono tirare fuori quanto più è possibile da tutte le risorse a loro disposizione come le FAQ, le comprehensive rules e i documenti delle policy. Discutere delle proprie esperienze arbitrali, arbitrare in squadra con altri arbitri e cercare di formarsi con l'aiuto di altri arbitri più esperti. Essere attivi nei forum o nei social network online è un bene purché gli arbitri mantengano sempre un atteggiamento educato, professionale e forniscano sempre informazioni accurate.



JG2. Quello che Ogni Arbitro Deve Sapere

A. Che cos'è un arbitro?

Un arbitro è un volontario che assiste un Organizzatore nello svolgere un torneo o un evento. Tali tornei/eventi vanno da tornei locali come ruler league a eventi maggiori come gli AGP. Gli arbitri devono mantenersi aggiornati circa le regole e le policy da torneo.

B. Doveri di un Arbitro

1. Gestire un torneo: conoscere i propri compiti ed adempiere ad essi.
2. Essere una risorsa per i giocatori.
 - Rispondere alle domande accuratamente e velocemente e fornire un buon servizio clienti.
 - Essere sempre aggiornati sulle regole, le meccaniche di gioco e le policy da torneo.
 - Aspettarsi di incontrare nuovi giocatori inesperti, che potrebbero non sapere come comportarsi a un torneo. Essere coscienti di ciò quando si comunica con i giocatori: non dare per scontato che tutti quanti siano allo stesso livello.
3. Promuovere il gioco e il Gioco Organizzato.
 - Informare i giocatori dei futuri eventi.
 - Essere preparati nel dare informazioni sul Gioco Organizzato e in generale sui tipi di Programmi OP che sono disponibili in Force of Will.
 - Essere a conoscenza della presenza di genitori i quali potranno avere delle domande da porre circa l'evento.
 - Essere consapevoli dei giocatori che partecipano per la prima volta, i quali potrebbero provare un po' di timore.

JG3. Prima dell'Evento

A. Maglia da Arbitro

Force of Will Ltd. fornirà le maglie agli arbitri durante un evento. Inoltre, bisogna indossare pantaloni neri (vanno bene sia jeans o dei veri pantaloni). Non indossare mai jeans di colore blu, pantaloncini corti, pantaloni marroni, pantaloni strappati, etc. Le scarpe devono essere comode poiché si trascorrerà molto tempo in piedi. Vanno bene scarpe tipo le sneakers, mentre i sandali o gli infradito (che mostrano il piede nudo) non sono ammessi. Portarsi anche uno o due abiti più carini da indossare per un eventuale cena degli arbitri o una festa con lo staff di Force of Will in una delle notti dell'evento.

B. Luogo e Orario di Inizio

Gli arbitri devono informarsi su come raggiungere il luogo del torneo e fare in modo di arrivare entro l'orario specificato dall'Organizzatore. Gli arbitri devono conoscere l'orario di inizio dell'evento principale e gli eventuali eventi collaterali che si svolgono durante il torneo.



C. Assegnazione delle Squadre Arbitrali

Tutti gli arbitri saranno assegnati a una squadra per la durata dell'evento.

1. Squadra di Sala – Deve essere in sala all'inizio del round (a meno che un arbitro di quella squadra non sia stato assegnato alla distribuzione dei cedolini all'inizio del round) per rispondere alle domande e sorvegliare la sala stessa. Solitamente, il leader della Squadra di Sala dividerà gli arbitri in "zone" in modo da massimizzare la copertura dell'area del torneo nella maniera più efficiente.
2. Squadra del Controllo dei Mazzi – Deve coordinare e svolgere i controlli dei mazzi e partecipare nelle indagini per le infrazioni relative ai mazzi. I membri di questa squadra che non stanno lavorando in modo attivo sui controlli dei mazzi devono unirsi agli arbitri di sala per aiutarli a coprire la stessa fino alla fine del round.
3. Squadra degli Abbinamenti/Cedolini – Deve occuparsi di appendere gli abbinamenti e di tagliare e distribuire i cedolini dei risultati. I membri di questa squadra che non stanno lavorando in modo attivo sugli abbinamenti/cedolini devono unirsi agli arbitri di sala per aiutarli a coprire la stessa fino alla fine del round.

JG4. Nel Luogo dell'Evento – Prima del Primo Round

A. Briefing Arbitrale

Il Capo Arbitro deve tenere una riunione con tutto lo staff arbitrale prima dell'inizio del torneo e assegnare i compiti agli arbitri.

B. Iscrizione Giocatori

A volte l'Organizzatore potrà avere bisogno che gli arbitri assistano lo staff dell'evento durante l'iscrizione, solitamente per tenere sotto controllo la coda. Una volta che l'iscrizione è terminata, gli arbitri devono tornare ai loro compiti originali.

Gli arbitri devono controllare la sala e rispondere alle domande sulle regole e sulle policy. Se un arbitro non conosce la risposta a una domanda, deve consultare il Capo Arbitro.

C. Briefing Giocatori

L'Organizzatore può iniziare il briefing giocatori facendo degli annunci particolari. Dopo che l'Organizzatore ha fatto i propri annunci, il Capo Arbitro deve fare tutti gli annunci specifici riguardanti il torneo.



JG5. Durante l'Evento

1) Subito prima dell'inizio di un round, gli arbitri devono prepararsi a ricevere dallo scorekeeper gli abbinamenti (per ordine alfabetico) e i cedolini per quel round. Appena ricevuti, la squadra degli abbinamenti/cedolini deve appendere gli abbinamenti, tagliare i cedolini e portarli ai tavoli corrispondenti. Tutti gli arbitri, indipendentemente dalla squadra a cui risultano assegnati, devono aiutare a distribuire i cedolini se necessario. A questo punto la squadra del controllo dei mazzi (se presente), riceverà o selezionerà il numero del tavolo (o i numeri dei tavoli) da controllare e controllerà i mazzi di entrambi i giocatori seduti a quel tavolo. Gli arbitri che hanno finito ad appendere gli abbinamenti daranno una mano con la distribuzione dei cedolini e gli arbitri che hanno iniziato a distribuire i cedolini per primi dovranno verificare che tutti i cedolini siano stati dati e che non siano rimasti ulteriori cedolini da distribuire sulla taglierina.

2) Mentre i giocatori prendono posto a sedere, gli arbitri devono posizionarsi nella zona in cui sono stati assegnati. Il Capo Arbitro farà un annuncio per dare il via al round. Se c'è un arbitro incaricato di avviare il cronometro del torneo, è il momento di accertarsi che quell'arbitro sia pronto.

3) Gli arbitri della squadra dei controlli dei mazzi, se hanno terminato di svolgere i controlli dei mazzi per quel round (sia i controlli a inizio round che i controlli a metà round), devono presentarsi al Capo Arbitro o al leader della squadra di sala per essere assegnata in specifiche zone della sala per il resto del round. La squadra dei controlli dei mazzi non deve impiegare più di 7 minuti per completare un controllo dei mazzi, in modo da non rallentare il torneo. Nel caso in cui si sta impiegando più di 7 minuti per un controllo dei mazzi e non si riscontrano problemi con nessuno di quei mazzi, gli arbitri devono restituirli immediatamente ai giocatori anche se non hanno potuto completare il controllo. Gli arbitri incaricati di appendere gli abbinamenti devono rimuoverli a 10 minuti dalla fine del round. Appena i giocatori finiscono un incontro, devono chiamare un arbitro al tavolo e consegnargli il cedolino del risultato: in quello stesso momento, l'arbitro deve verificare verbalmente, domandando ai giocatori, che il cedolino sia stato compilato correttamente.

4) Quando si è vicini alla fine del round (solitamente a meno di 5 minuti dalla fine), il leader della squadra di sala o il Capo Arbitro si coordineranno con lo scorekeeper per vedere quanti tavoli attivi sono rimasti. Quando il tempo di un round scade, verificare tutti i giocatori **NELLA PROPRIA ZONA** che sono impegnati nella procedura di Fine Incontro e fornire loro assistenza se necessario. Non è appropriato che l'arbitro si metta seduto a fianco di un tavolo attivo se ci sono più tavoli ancora attivi nella propria zona distanti tra loro. Gli arbitri non impegnati nel guardare un tavolo attivo devono assicurarsi di comunicare con il leader della squadra di sala (che probabilmente sarà dallo scorekeeper) per vedere quanti tavoli attivi ci sono (così che gli arbitri potranno controllare la sala e assicurarsi che quei tavoli siano effettivamente attivi e non vi siano quindi dei cedolini mancanti).

5) È piuttosto comune che la sala sia meno ordinata nei minuti finali di un round. Gli arbitri devono rimettere le sedie a posto e raccogliere la sporcizia in modo che la sala torni ad avere un aspetto pulito e ordinato all'inizio del round successivo.



JG6. Responsabilità e Comportamento dell'Arbitro

Arbitraggio Attivo

Gli arbitri devono camminare attivamente per tutta la zona a cui sono assegnati e controllare se ci possano essere delle partite sospette o se vi sono delle partite che stanno durando eccessivamente. Essi devono anche controllare attivamente se ci sono giocatori che necessitano assistenza ed essere pronti a recarsi al loro tavolo. I giocatori che necessitano assistenza devono alzare la mano e chiamare un arbitro. Gli arbitri devono conoscere le carte e i mazzi più comunemente giocati. Ciò aiuterà a individuare gli errori procedurali che potrebbero sfuggire a entrambi i giocatori. Gli arbitri devono intervenire in qualsiasi momento un giocatore sta commettendo un errore, anche se nessun giocatore ha chiamato un arbitro.

Condotta

Gli arbitri devono lavorare sodo per apparire vigili e professionali. Per questo, non sedersi mai a fianco ai tavoli a meno che il tempo del round sia scaduto. Inoltre, gli arbitri a volte tendono a riunirsi in gruppo specialmente quando i tavoli attivi in sala diminuiscono o sembra manifestarsi una situazione di gioco interessante dal punto di vista delle regole. Gli arbitri devono evitare tutto ciò. **Mai per nessuna ragione un arbitro deve interferire con la risposta a una domanda di regole di un altro arbitro.** Se un arbitro si accorge che un altro arbitro sta dando una risposta imprecisa (o sbagliata) a una domanda di regole, egli non deve interrompere il collega in modo brusco. Invece, l'arbitro dovrebbe rivolgersi direttamente ed educatamente ai giocatori dicendo loro "Scusatemi, ma ho bisogno di consultarmi con il mio collega un momento." A quel punto, gli arbitri si devono allontanare un po' dai giocatori in modo da discutere sulla questione con discrezione. In ultimo, gli arbitri devono sempre vestire l'appropriata uniforme per tutto il tempo, a meno che siano in pausa.

Condotta Sportiva

Promuovere la sportività è la massima priorità durante l'evento. I partecipanti, gli arbitri e lo staff dell'evento devono comportarsi in modo maturo, professionale e sportivo in qualunque momento prima, durante e dopo il torneo. I partecipanti all'evento devono avere un abbigliamento appropriato, professionale e che non risulti offensivo. Se un arbitro ritiene che un giocatore gli stia mancando di rispetto, è appropriato assegnare al giocatore che reca tale offesa una penalità minore per Condotta Antisportiva (un'ammonizione). Se non è la prima volta che il giocatore è stato irrispettoso o se il comportamento è talmente offensivo che un'ammonizione non risulterebbe una penalità sufficiente, allora deve essere fatto presente al Capo Arbitro in modo da stabilire se assegnare una penalità più severa.

Gioco Lento

Tutti i giocatori hanno il dovere di giocare a una certa velocità. Se un giocatore si ritrova a giocare lentamente, egli riceverà una penalità e saranno aggiunti **due turni addizionali**. Se un arbitro ritiene che un giocatore stia intenzionalmente rallentando il ritmo della partita a proprio vantaggio, va fatto presente al Capo Arbitro. Se il Capo Arbitro ritiene che un giocatore stia stallando intenzionalmente, quel giocatore sarà squalificato dal torneo.



Linguaggio

Gli arbitri devono parlare con cortesia e rispetto. Gli arbitri non devono alzare la voce o dibattere con i giocatori. Gli arbitri non devono mai fare commenti personali o di derisione circa i giocatori e/o i loro mazzi e le loro capacità. Ricorda che in qualità di arbitro stai rappresentando sia te stesso, sia l'organizzatore che Force of Will Ltd. Per favore, comportati sempre nel modo più appropriato.

Mangiare

Cibi e bevande non vanno tenuti mai nell'area del torneo: si deve sempre mangiare in una zona designata e gli arbitri devono trascorrere le loro pause distante dall'area del torneo. Solo lo scorekeeper può tenere cibi e bevande sulla postazione del torneo. Sarebbe poco professionale recarsi alla postazione del torneo per prendere cibi e bevande e ciò distrairebbe gli altri arbitri dai loro compiti. Per questo motivo, cibi e bevande devono essere tenuti nell'appropriata area dell'evento riservata agli arbitri. Tutti gli arbitri hanno diritto a UNA pausa pranzo di 30 minuti e a UNA pausa di 15 minuti durante il torneo.

Penalità

Le penalità devono essere annotate chiaramente sul cedolino dei risultati. Dopo aver spiegato chiaramente una penalità al giocatore, annotare la penalità a fianco del nome del giocatore (una "W" per Warning/Ammonizione; un "GL" per Game Loss/Partita Persa; un "ML" per Match Loss/Incontro Perso; un "DQ" per Disqualification/Squalifica). Sul retro del cedolino scrivere in modo chiaro quanto segue: nome del giocatore (partendo dal cognome), l'infrazione commessa, la penalità assegnata, una breve descrizione di quanto accaduto e il proprio nome. Nell'annotare una penalità, è sempre meglio allontanarsi dal tavolo dell'incontro. In fine, quando si assegna una penalità, chiedere sempre al giocatore se gli è stata già assegnata una penalità in precedenza per un'infrazione simile. Il Capo Arbitro deve essere avvisato se capita che un giocatore che è stato penalizzato in precedenza per un'infrazione simile durante lo stesso torneo riceva un aumento della penalità.

Procedura per Rispondere a una Domanda di Regole

L'arbitro che viene chiamato a un tavolo per rispondere a una domanda di regole è colui che deve dare quella risposta. Quell'arbitro può consultarsi con un altro arbitro distante dal tavolo se una regola o qualcosa sulle policy necessita un chiarimento, tuttavia è sempre l'arbitro che è stato chiamato al tavolo a dover dare la risposta. Si raccomanda l'arbitro di parlare a entrambi i giocatori così da determinare lo stato della partita e avere quindi informazioni accurate sulla base delle quali dare la migliore risposta. Fare attenzione a tutte le carte che sono sul tavolo e, in caso di dubbio, leggere le carte in modo da non dare mai nulla per scontato. Essere sempre consci della differenza tra prestare assistenza esterna a un giocatore e fornire una risposta appropriata. Ogniqualevolta una risposta richiede più di un minuto, è appropriato aggiungere del tempo addizionale a quell'incontro. Se un arbitro assegna del tempo addizionale per via di una risposta che ha impiegato maggior tempo, il numero dei minuti va annotato nell'appropriato spazio del cedolino assieme alle iniziali dell'arbitro. Se un giocatore dovesse essere in disaccordo con la decisione o la risposta di un arbitro, egli potrà appellarsi al Capo Arbitro in merito a tale decisione. Il Capo Arbitro ha il diritto di dare una risposta differente o di prendere una decisione differente rispetto a quella dell'arbitro. **I giocatori non possono appellarsi al Capo Arbitro prima che l'arbitro convocato al tavolo fornisca la sua risposta o prenda la sua decisione.** La risposta o la decisione di un Capo Arbitro è definitiva.



Pulizia

I giocatori lasceranno spesso della sporcizia nell'area di gioco o le sedie in disordine. Se possibile, istruire i giocatori a provvedere da soli nel mantenere pulita l'area di gioco. Comunque, **TUTTI gli arbitri (indipendentemente dalla squadra di appartenenza) hanno la responsabilità finale di mantenere l'area del torneo pulita.** Alla fine del round, se l'arbitro non sta guardando una partita, egli deve raccogliere la sporcizia, rimettere a posto le sedie, le tovaglie disposte sui tavoli e i numeri segnatavolo. Alla fine della giornata, tutti gli arbitri devono rimanere e aiutare a sistemare. Non andare mai via senza aver prima verificato con il leader della propria squadra e/o Capo Arbitro se ci sono delle parti della sala da sistemare.

Ritardo

I giocatori devono sedersi ed essere pronti a giocare all'inizio di ogni round. Non essere seduto e pronto a giocare entro tre minuti dall'inizio del round comporterà una penalità per il giocatore assente. Per favore, fare riferimento alla guida alle penalità nell'assegnare la penalità di Ritardo. Annotare l'appropriata penalità a fianco al nome del giocatore sul cedolino (Si raccomanda di scrivere un "T - 3" a fianco al nome del giocatore).

Dopo dieci minuti, se il giocatore non si è ancora presentato, scrivere semplicemente "NO SHOW" nello spazio in cui andrebbe la firma del giocatore in questione. L'arbitro che si occupa della compilazione deve anche apporre le proprie iniziali a fianco della casella di abbandono del torneo di quel giocatore, poi l'arbitro deve spuntare e cerchiare tale casella certificando l'abbandono del torneo di quel giocatore. Per le penalità di ritardo al tavolo, NON è necessario scrivere sul retro del cedolino.

Social Network

Mentre si arbitra a un evento premiere, osservare le seguenti linee guida riguardanti i social network:

Non frequentare i social network mentre l'evento premiere è in corso. Ciò include sia pubblicare dei messaggi che controllare che cosa sta succedendo online, anche mentre si è in pausa. Ciò può non sembrare giusto ma bisogna vederla in questo modo: le persone che vedono i tuoi messaggi non sanno che sei in pausa in quel momento. Per quanto ne possono sapere, per loro stai scrivendo messaggi mentre sei impegnato ad arbitrare in sala. Dopo che il torneo è terminato e la giornata si sarà conclusa, potrai controllare Facebook, Twitter, etc.

Ti trovi al torneo per arbitrare, non per fare il coverage! Non mandare messaggi né email e non pubblicare informazioni né foto dell'evento che sia ai tuoi amici, siti di informazione, forum, etc.

A meno che tu abbia l'autorizzazione di un dipendente di Force of Will Ltd., non fare foto né video mentre il torneo è in corso poiché gli arbitri non devono occuparsi del coverage. Dopo che eventi premiere come AGP o WGP sono terminati, gli arbitri dovranno comportarsi con professionalità e decoro quando si discute del torneo online e tramite i social network. Gli arbitri non devono mai commentare questioni come squalifiche, indagini sui giocatori né altre situazioni che accadono a un evento. Gli arbitri non devono mai farsi coinvolgere in diverbi circa un evento. Se si riscontra un reale problema su un forum online o su un social network, contattare Force of Will Italia a staff@fowtcg.it.