



Versione 1.0.1

Ultimo Aggiornamento 21 Febbraio 2020

Cardfight!! Vanguard: Guida per le Penalità

Ver 1.0.1 – Ultimo Aggiornamento 21 Febbraio 2020

Sommario

| | |
|---|----|
| Panoramica | 4 |
| 100. Tornei e livello di applicazione delle regole | 4 |
| <Tornei di Livello 1>..... | 4 |
| <Tornei di Livello 2>..... | 4 |
| <Tornei di Livello 3>..... | 4 |
| 200. Gradi delle penalità | 5 |
| Avvertimento..... | 5 |
| Ammonizione..... | 5 |
| Partita Persa | 5 |
| Eliminazione | 5 |
| Squalifica..... | 5 |
| Esclusione dalla sede | 5 |
| Sospensione..... | 6 |
| 300. Infrazioni generali..... | 7 |
| 301. Infrazioni che riguardano il deck | 7 |
| 301.1 Registrazione di un deck illegale con un deck legale..... | 7 |
| 301.2 Registrazione di un deck legale ma con un deck illegale..... | 7 |
| 301.3 Registrazione di un deck illegale con un deck illegale..... | 7 |
| 301.4 Deck illegale senza una registrazione del deck | 8 |
| 302. Condizione illegale del gioco non intenzionale | 8 |
| 302.1 Infrazioni minori | 8 |
| 302.2. Infrazioni moderate | 8 |
| 302.3 Infrazioni gravi | 8 |
| 303. Non riuscire a risolvere le abilità automatiche..... | 9 |
| 304. Penalità per aver rivelato/spostato le carte nelle diverse zone..... | 9 |
| 304.1 Errore nel rivelare..... | 9 |
| 304.2 Errore nello scartare | 9 |
| 304.3 Guardare delle carte in più..... | 10 |
| 304.4 Pescare delle carte in più..... | 10 |
| 305. Mancata segnalazione di infrazioni | 11 |

| | |
|--|----|
| 306. Condotta antisportiva..... | 11 |
| 306.1 Condotta antisportiva minore | 11 |
| 306.2 Condotta antisportiva moderata | 11 |
| 306.3 Condotta antisportiva grave..... | 12 |
| 307. Ritardo e mancanza nel giocare il proprio match | 12 |
| 307.1 Ritardo | 12 |
| 307.2. Ritardo grave | 12 |
| 307.3 Sedersi al tavolo sbagliato | 12 |
| 308. Carte segnate..... | 13 |
| 308.1 Segni casuale | 13 |
| 308.2 Segni gravi..... | 13 |
| 309. Varie..... | 13 |
| 309.1 Mescolamento improprio..... | 13 |
| 309.2 Mancato rispetto del regolamento | 14 |
| 309.3 Comportamento improprio che interferisce con le operazioni del torneo..... | 14 |
| 309.4 Mangiare cibo mentre si gioca a un match | 14 |
| 309.5 Uso degli apparecchi elettronici in un match..... | 14 |
| 309.6 Prendere nota..... | 14 |
| 309.7 Risultati impropri scritti su un foglio dei risultati | 14 |
| 309.8 Gioco lento | 14 |
| 400. Infrazioni gravi | 16 |
| 401. Barare | 16 |
| 402. Spostare le carte in modo improprio | 16 |
| 403. Perdita di tempo..... | 16 |
| 404. Chiedere l'aiuto del pubblico..... | 16 |
| 405. Dare ad altri aiuti | 17 |
| Appendice 1: Indice delle infrazioni e delle penalità..... | 18 |
| [Infrazioni generali] | 18 |
| [Infrazioni Gravi]..... | 19 |

Panoramica

Le penalità sono date ai giocatori per cercare di garantire la correttezza all'interno dei tornei di CF-Vanguard!!

100. Tornei e livello di applicazione delle regole

Ogni torneo ha il proprio livello di applicazione delle regole. Generalmente, più è importante il torneo, più severe diventano le penalità. Comunque, le scorrettezze non sono accettate anche nei tornei di minore importanza. Ogni tipo di scorrettezza dovrebbe quindi essere indicata al giocatore, indipendentemente dal livello di applicazione delle regole del torneo.

<Tornei di Livello 1>

Nei tornei di livello 1 lo scopo principale è quello di rendere l'atmosfera rilassata piuttosto che competitiva. I giocatori che partecipano ai tornei di questo livello devono sapere gran parte delle regole del gioco, ma alcuni giocatori potrebbero non essere a conoscenza delle regole base.

I giocatori devono quindi seguire le regole, ma le penalità non saranno particolarmente severe. Questo non significa che i judge possano soprassedere su eventuali infrazioni. I judge devono far conoscere ai giocatori le regole, e dare le opportune penalità in caso di scorrettezze.

Questo livello, normalmente, è quello raccomandato per i tornei organizzati settimanalmente nei negozi.

<Tornei di Livello 2>

Generalmente, questo livello è utilizzato per le qualificazioni ai grandi eventi ufficiali. I giocatori che partecipano al torneo devono conoscere tanto le regole del gioco, quanto quelle da torneo. Le penalità in questo livello sono date in maniera molto più severa rispetto al livello 1, ma le penalità non devono essere troppo dure per le infrazioni non intenzionali.

Questo livello, normalmente, è utilizzato per le qualificazioni ai grandi eventi ufficiali (es. National Qualifiers).

<Tornei di Livello 3>

Questo livello è usato nei tornei più importanti e competitivi. I giocatori che partecipano a questi eventi devono avere molta familiarità sia con le regole di base, che con le regole da torneo. Penalità severe saranno date anche per le infrazioni non intenzionali.

200. Gradi delle penalità

Le penalità sono divise in diversi gradi. Ognuna di queste sarà più alta se lo stesso giocatore ripete la stessa infrazione durante lo stesso torneo. Se un giocatore riceve la penalità dello stesso grado, ma per una diversa infrazione, non sarà usato alcun tipo di incremento. I judge decideranno quali tra quelle infrazioni sono uguali o meno. Quando i judge danno ai giocatori le penalità, questi devono dire al giocatore in modo chiaro quale sia l'infrazione e quale sia la penalità. Ognuna di queste dura fino alla fine del torneo.

Avvertimento

L'avvertimento è una penalità per le infrazioni minime. Dovrebbe comunque essere segnato nel caso la stessa infrazione venisse ripetuta nel corso dello stesso torneo.

Ammonizione

L'ammonizione è una penalità data per un'infrazione più grave rispetto all'avvertimento, ma non così severa. Anche questa penalità, come tutte le altre, dovrebbe essere segnata in caso la stessa infrazione venga ripetuta.

Partita Persa

Se la Partita Persa viene data durante il gioco, questo termina immediatamente e il giocatore perde la partita. Se questa è data tra le partite, la penalità è applicata a quella successiva. Se la partita era quasi alla fine e il gioco finisce in corrispondenza con la sconfitta di quel giocatore, il judge può scegliere di applicare la penalità alla partita successiva. Quando un judge dà al giocatore tale penalità, la deve riportare all'head judge.

Eliminazione

L'eliminazione è data al giocatore che ha fatto una grave infrazione che ha compromesso la correttezza del torneo, o ha avuto una condotta antisportiva. Un giocatore a cui è stata applicata un'eliminazione è rimosso dal torneo immediatamente. Se un'eliminazione è data durante una partita, questa finisce immediatamente e il giocatore perde quella partita, ma esso continua a tenere le vittorie e i premi che ha già ricevuto dal torneo. Un'eliminazione può essere data solo dall'head judge. Se esso dà questa penalità, deve riportare i dettagli alla Oriental Wave.

Squalifica

Una squalifica è data al giocatore che ha commesso una gravissima infrazione e ha avuto una condotta antisportiva. Se ad un giocatore è stata data questa penalità, perde tutti i premi che ha già ricevuto durante il torneo, ed è cancellato dalle classifiche. La classifica del torneo verrà aggiornata rimuovendo il giocatore squalificato. In più, il giocatore a cui è stata applicata tale penalità è escluso dalla sede del torneo. Una squalifica può essere data solo dall'head judge, e con il permesso dell'organizzatore. Se un head judge dà questa penalità, deve riportare i dettagli alla Oriental Wave.

Esclusione dalla sede

L'esclusione dalla sede è data ad un partecipante che ha commesso un'infrazione grave ed ha avuto una condotta antisportiva. Tale penalità può essere data solo dall'organizzatore. I partecipanti a cui è stata data tale penalità devono andarsene dalla sede immediatamente e non possono tornare finché l'organizzatore non dà loro il permesso. Se il partecipante escluso ritorna alla sede senza permesso, potrebbe essere penalizzato ulteriormente con una sospensione.

Sospensione

Una sospensione è data al partecipante che ha commesso un'infrazione grave o ha avuto una condotta antisportiva. Una sospensione può essere data solo da Oriental Wave, e colui che è stato sospeso non può partecipare a qualunque evento ufficiale per il periodo della sua sospensione. Se tale partecipante partecipa ad un torneo ufficiale ed è stato sanzionato durante quel periodo, potrebbe causare l'estensione della penalità o essere escluso in modo definitivo da tutti gli eventi futuri.

300. Infrazioni generali

301. Infrazioni che riguardano il deck

Le infrazioni e le penalità riguardanti il deck e le registrazioni del deck sono descritte in questa sezione.

301.1 Registrazione di un deck illegale con un deck legale

1. Il numero delle carte nel foglio della registrazione non è 50
2. Delle carte illegali sono segnate sul foglio della registrazione del deck
3. Cinque o più copie della stessa carta sono segnate sul foglio della registrazione del deck
4. Più o meno di 16 unità di innesco sono segnate sul foglio della registrazione del deck
5. Il nome di una carta sul foglio della registrazione è scritto in modo ambiguo e non si capisce di quale carta si stia parlando.

Nei casi sopraindicati, il foglio della registrazione del deck è illegale. Se esso è illegale, il giocatore deve sistemare il foglio per renderlo uguale al suo deck attuale. Questo deve essere fatto dal giocatore sotto l'osservazione di un judge.

Se tale foglio contiene 51 carte o più, rimuovete le carte che non si trovano nel deck attuale. Se tale foglio contiene 49 carte o meno, aggiungete carte al deck attuale che non sono nel foglio. In altri casi, il giocatore deve sistemare il foglio della registrazione del deck per farlo combaciare con il deck attuale.

Se il nome della carta è ambiguo, controllate il deck e riscrivete il foglio per renderlo distinguibile.

Penalità suggerita: Partita Persa.

In un torneo di livello 1, se il judge pensa che sia stato solo un errore involontario, può abbassare la penalità ad un'ammonizione.

301.2 Registrazione di un deck legale ma con un deck illegale

Se un deck non combacia con il deck legale riportato sul foglio di registrazione, questo è automaticamente illegale. Se il deck è illegale, il giocatore deve per forza sistemare il deck per renderlo uguale a quello del foglio della registrazione del deck. Questo deve essere fatto dal giocatore sotto osservazione di un judge.

Penalità suggerita: Partita Persa

301.3 Registrazione di un deck illegale con un deck illegale

In questo caso, bisognerebbe seguire questa procedura fatta fare dal giocatore sotto osservazione del judge.

1. Sistemare la decklist in una legale. Per prima cosa, se ci sono cinque o più copie di una singola carta sul foglio, rimuovere le copie oltre le quattro. A questo punto, se il foglio è legale, sistemate il mazzo di modo tale che combaci con il foglio.
2. Se ci sono ancora 51 carte o più nel foglio, cancellate le carte legalmente rimovibili partendo dal basso della lista.

Penalità suggerita: Partita Persa

Se il foglio della registrazione del deck contiene meno di 50 carte, il giudice dà la perdita del match e lascia che il giocatore scelga una carta da inserire nel deck che può essere usata legalmente, e poi sistemare il deck cosicché combaci col foglio. Questo è applicato anche se il foglio della registrazione del deck ha meno di 50 carte dovuto alla rimozione delle carte illegali.

301.4 Deck illegale senza una registrazione del deck

1. Il numero delle carte del deck non è 50.
2. Ci sono delle carte illegali nel deck o il deck contiene cinque o più copie di una singola carta.
3. Ci sono più o meno di 16 unità d'innescò in questo deck.

In questo caso, senza la registrazione del deck, il deck è considerato illegale. Quando si trova tale tipo di deck in un torneo, bisogna rendere il deck legale. Se ci sono più di 50 carte nel deck, rimuovete le carte per renderlo legale.

Penalità suggerita: Partita Persa

Se ci sono meno di 50 carte nel deck, il giocatore deve aggiungere le carte per rendere il suo deck legale.

Penalità suggerita: Partita Persa

In un torneo di livello 1, se il judge pensa che sia stato un errore involontario, può abbassare la penalità ad una Ammonizione.

302. Condizione illegale del gioco non intenzionale

302.1 Infrazioni minori

- Es. Inizio della fase di pescaggio senza aver risvegliato le proprie unità.
- Es. Schierare unità di un grado maggiore del proprio Vanguard e capirlo all'inizio della fase di attacco.

Se l'infrazione non influenza il gioco, riprendere dal momento in cui l'infrazione ha avuto luogo. Se il gioco è andato avanti sino al punto che non può essere ripreso, ciò cade sotto un'infrazione moderata.

Penalità suggerita: Avvertimento

302.2. Infrazioni moderate

- Es. Schierare le unità di un grado superiore rispetto al Vanguard e capirlo all'inizio della fase di pescaggio del proprio avversario.
- Es. Ricevere più o meno danni rispetto a quelli ricevuti effettivamente.

Se il gioco è proseguito fino al punto in cui ciò influenza la strategia di un giocatore, il judge dovrebbe lasciare che il gioco continui senza ricominciare. Comunque, se la situazione del gioco è illegale, rendete la condizione del gioco legale secondo il regolamento.

Penalità suggerita: Ammonizione

In un torneo di livello 1, se il judge pensa che sia solo un errore involontario, può abbassare la penalità ad un avvertimento.

302.3 Infrazioni gravi

Se l'infrazione è troppo grave per sistemare il gioco, il giocatore è penalizzato con la Partita Persa.

- Es. Mischiare la sua zona scarti con il suo deck e non saper dire quale dei due sia la zona di scarto.

Penalità suggerita: Partita Persa

303. Non riuscire a risolvere le abilità automatiche

Se una abilità automatica innescata è stata trascurata, risolvetela nella prossima fase. Comunque, se l'abilità automatica ha "può" nel suo effetto, viene considerata come se il giocatore avesse scelto di non usarla e non ci sono penalità da dare.

Penalità suggerita: Ammonizione

In un torneo di livello 1, se il judge pensa che sia stato un errore involontario, può abbassare la penalità a un avvertimento.

304. Penalità per aver rivelato/spostato le carte nelle diverse zone

304.1 Errore nel rivelare

Se un giocatore sposta una carta che doveva essere rivelata in una zona nascosta senza rivelarla, ed entrambi i giocatori possono ancora stabilire quale carta fosse, rivelare la carta. Se la carta rivelata è una carta legale, la penalità sottostante viene applicata. Se la carta rivelata è una carta illegale, è considerata un'infrazione grave ed è penalizzata sotto una categoria diversa.

- Es. Un giocatore usa una carta con "Cerca nel tuo mazzo un <<Paladino Reale>>, rivelalo al tuo avversario, mettilo in mano e rimischia il tuo deck". Il giocatore che sceglie la carta dimentica di rivelarla e la mette nella sua mano, il judge rivela all'avversario la carta e questa è una carta "Paladino Reale."

Penalità suggerita: Ammonizione

In un torneo di livello 1, se il judge pensa che sia stato un errore involontario, può abbassare la penalità ad un avvertimento.

Se i giocatori non possono stabilire quale carta sia quella che non è stata rivelata, il gioco è in una situazione irreversibile.

- Es. Un giocatore gioca l'abilità di "Gancelot, Cavaliere Solitario" (cerca nel tuo deck una carta chiamata "Distruttore delle Lame", rivelala al tuo avversario, mettila in mano e rimischia il deck). Dopo aver scelto la carta, il giocatore si dimentica di rivelarla e la mette in mano. L'avversario non può stabilire quale carta sia.

Penalità suggerita: Partita Persa

304.2 Errore nello scartare

Se un giocatore capisce che avrebbe dovuto scartare una carta, scarta il numero corretto di carte.

Se un giocatore ha qualche informazione in più rispetto al momento in cui avrebbe dovuto scartare, scegliere la carta casualmente.

- Es. Un giocatore gioca una carta con “il tuo avversario scarta due carte”, e l’avversario ne scarta solamente una. Nel prossimo turno di pescata, l’avversario capisce che avrebbe dovuto scartare un’altra carta.

Penalità suggerita: Ammonizione

In un torneo di livello 1, se il judge pensa che sia stato un errore involontario, può abbassare la penalità ad un avvertimento.

304.3 Guardare delle carte in più

Se viene rivelata una carta o più carte che non devono essere pubbliche, il giocatore che ha rivelato le carte ha guardato delle carte extra. Se un giocatore non mostra le carte intenzionalmente, non è penalizzato, e neppure il giocatore che ha visto le carte rivelate. Nei casi seguenti, invece è prevista una penalità.

- Es. Girare la prima carta nel deck quando si pesca una carta dal proprio deck.
- Es. Rivelare delle carte mentre si mischia il deck del proprio avversario.

Anche se un giocatore guarda diverse carte nello stesso momento, viene penalizzato con un'unica infrazione.

Se le carte in una zona coperta sono rivelate, mescolare tutte le carte in quella zona tranne quella che non dovrebbe avere quella posizione e che deve essere messa in un ordine casuale. Quest’azione deve essere fatta da un judge.

Penalità suggerita: Ammonizione

In un torneo di livello 1, se il judge pensa che sia un errore involontario, può abbassare la penalità ad un avvertimento.

304.4 Pescare delle carte in più

Se una carta viene spostata dal deck di un giocatore e tocca una carta della sua mano, la carta è considerata pescata. Comunque, in un torneo di livello 1, se entrambi i giocatori sono d’accordo su quale sia la carta in più, il judge può scegliere di agire nelle seguenti modalità:

- Mettere la carta in cima al deck del giocatore e rimescolare il suo deck. Quest’azione deve essere fatta da un judge.
- Se entrambi i giocatori non sanno decidere quale carta sia la carta in più, e se il judge determina che non è stata un’azione intenzionale, può lasciar continuare il gioco. In questo caso, scegliere una carta dalla sua mano in modo casuale e rimescolarla nel deck.

Penalità suggerita: Partita Persa

In un torneo di livello 1, se il judge pensa che sia stato un errore involontario, può abbassare la penalità ad un’ammonizione.

305. Mancata segnalazione di infrazioni

Entrambi i giocatori hanno la responsabilità di giocare in modo legale. Questa penalità è data a un giocatore per prevenire che altri giocatori prendano dei vantaggi trascurando le infrazioni. Se un giocatore trascura un'infrazione intenzionalmente per prenderne un vantaggio, ciò è visto come un'infrazione e andrà a finire in una sezione differente.

- Es. Un giocatore dimentica di risolvere la seconda abilità di "CEO Amaterasu", e un turno dopo, il suo avversario lo capisce (in questo caso, il giocatore avrà una penalità per non aver attivato un'abilità automatica e all'avversario sarà data una penalità per aver trascurato l'infrazione).

Penalità suggerita: Ammonizione

In un torneo di livello 1, se il judge pensa che sia stato un errore involontario, può abbassare la penalità ad un avvertimento.

306. Condotta antisportiva

306.1 Condotta antisportiva minore

- Es. Lasciare la spazzatura sopra al tavolo.
- Es. Far confusione fuori dalla sede e disturbare i partecipanti ad un evento.
- Es. Comportarsi in modo scortese nei confronti del proprio avversario.
- Es. Usare un soprannome offensivo in un torneo in cui sono permessi i soprannomi.
- Es. Richiedere al judge più volte di dare al proprio avversario una penalità.

Tutti i partecipanti hanno delle responsabilità per mantenere il torneo divertente e corretto. Per tale ragione, questo tipo di comportamenti non devono essere permessi.

Penalità suggerita: Ammonizione

I judge possono aumentare ripetutamente le penalità per le condotte antisportive, anche se queste penalità non sono per le stesse azioni.

306.2 Condotta antisportiva moderata

- Es. Ignorare le istruzioni degli ufficiali.
- Es. Ignorare le decisioni dei judge.
- Es. Protestare contro le decisioni dell'head judge.
- Es. Dopo aver perso il match, avere reazioni violente e/o scomposte.

I partecipanti devono seguire tutte le istruzioni degli ufficiali. Questa penalità è data ai partecipanti che ignorano le istruzioni che sono state date a loro individualmente, ma non per dimenticarsi di seguire le istruzioni fatte in generale. Alcuni dichiarazioni e comportamenti offensivi non saranno lasciati cadere sotto questa sezione.

Penalità suggerita: Partita Persa

I judge possono aumentare ripetutamente le penalità per le condotte antisportive, anche se queste penalità non sono per le stesse azioni.

306.3 Condotta antisportiva grave

- Es. Afferrare il proprio avversario o intimidirlo.
- Es. Rubare l'equipaggiamento del torneo.
- Es. Rubare gli oggetti degli altri partecipanti.
- Es. Scommettere sul risultato di un match.
- Es. Decidere casualmente il risultato di un match.
- Es. Offrire al proprio avversario soldi per ottenere la vittoria.
- Es. Offrire al proprio avversario parte del premio per ottenere la vittoria.

Qualunque comportamento che potrebbe infrangere la legge pubblica o qualunque corruzione che influenzi l'onestà del torneo cadranno in questa sezione.

Penalità suggerita: Squalifica

307. Ritardo e mancanza nel giocare il proprio match

307.1 Ritardo

- Es. Non riuscire a consegnare in tempo il foglio di registrazione del deck.
- Es. Non riuscire ad arrivare in tempo al tavolo all'inizio del round.
- Es. Mancata consegna del foglio dei risultati dopo che sia passato molto tempo dalla fine del match.

Un giocatore che non può agire per tempo è penalizzato. Comunque, questa penalità non deve essere data ad un giocatore se il round è iniziato prima del tempo. In questo caso, i judge possono dare ai giocatori del tempo extra per finire un match.

Penalità suggerita: Partita Persa

Comunque, se il giocatore si presenta al tavolo entro 5 minuti dopo dall'inizio del round in una partita secca, la penalità sarà abbassata ad un'ammonizione.

307.2. Ritardo grave

- Es. Un giocatore non si è mostrato al tavolo dopo 5 minuti dall'inizio del round

In caso di un grave ritardo, al giocatore viene fatta perdere la partita. Se il tempo del round è più di 30 minuti, essere in ritardo di più di 10 minuti dall'inizio del match viene considerato un grave ritardo. Se il round è minore o uguale a 30 minuti, essere in ritardo di 5 minuti è considerato lo stesso grave ritardo. Dunque, il giocatore è automaticamente fuori dal torneo.

Penalità suggerita: Partita Persa

307.3 Sedersi al tavolo sbagliato

Se un giocatore arriva al tavolo sbagliato e inizia il match, entrambi i giocatori a quel tavolo saranno penalizzati.

Penalità suggerita: Ammonizione

In un torneo di livello 1, se il judge pensa che sia stato un errore involontario, può abbassare la penalità a un avvertimento. Inoltre, il giocatore che si siede al tavolo sbagliato deve spostarsi in quello corretto. Se tutto ciò fa sì che il giocatore arrivi al tavolo passati i 5 minuti dall'inizio del round, quel giocatore è penalizzato con una partita persa.

Se è un grave ritardo, sarà data una penalità appropriata.

308. Carte segnate

308.1 Segni casuale

Es. Alcune bustine protettive hanno dei graffi, ma non è possibile distinguere le carte.

Se ci sono alcuni segni sulle bustine protettive o ci sono delle pieghe sulle carte, ma queste non danno un grande vantaggio ad un giocatore, non riguarda questa sezione. In questo caso, il giocatore deve cambiare le sue bustine ed utilizzarne altre senza segni.

Penalità suggerita: Ammonizione

In un torneo di livello 1, se il judge pensa che sia un errore involontario, può decidere di abbassare la penalità a un avvertimento.

308.2 Segni gravi

- Es. Tutte le buste protettive delle unità di innesco sono state piegate ai bordi e sono distinguibili.
- Es. Tutte le 4 copie di una carta particolare sono sottosopra nel deck.

Se qualunque segno sulle bustine protettive o sulle carte piegate fa sì che queste siano riconoscibili e ciò viene ritenuto dal judge come un vantaggio per il giocatore, questo ricade sotto questa sezione. Comunque, questo nei casi in cui c'è da determinare se è stato intenzionale o meno. Se un giocatore l'ha fatto intenzionalmente, è un'infrazione e cade sotto una diversa sezione. Il giocatore può cambiare le bustine protettive delle sue carte, usandone altre senza segni.

Penalità suggerita: Partita Persa

In un torneo di livello 1, se il judge pensa che sia stato un errore involontario, può abbassare la pena a un'ammonizione.

309. Varie

309.1 Mescolamento improprio

I deck devono essere mischiati bene ed in modo casuale prima di essere presentati all'avversario per farli mischiare o tagliare. I giocatori potrebbero risistemare qualunque carta nei loro deck prima di mescolarsi, ma avranno comunque bisogno di rimescolarli dopo. Se questa fase non è stata fatta in modo giusto, cadrà sotto questa sezione.

Penalità suggerita: Partita Persa

In un torneo di livello 1, se il judge pensa che sia stato un errore involontario, può abbassare la penalità a un'ammonizione. Per mescolare il mazzo, combinare i diversi tipi e le diverse tecniche di mescolamento.

309.2 Mancato rispetto del regolamento

- Es. Un giocatore sta mangiando in uno spazio in cui ciò non è concesso

I giocatori hanno la responsabilità di cooperare con gli ufficiali, e fare in modo che il torneo prosegua in modo tranquillo e corretto. Seguire le regole è necessario per mettere in atto tutto ciò.

Penalità suggerita: Ammonizione

309.3 Comportamento improprio che interferisce con le operazioni del torneo

- Es. Un giocatore mette il suo zaino sul retro della sua sedia e blocca il corridoio tra i tavoli.

I giocatori hanno la responsabilità di cooperare con gli ufficiali di modo tale che il torneo prosegua in modo tranquillo e corretto. Comportamenti impropri vanno contro questa politica.

Penalità suggerita: Ammonizione

309.4 Mangiare cibo mentre si gioca a un match

Mangiare cibo durante un match interferisce con l'andamento del gioco.

Penalità suggerita: Ammonizione

309.5 Uso degli apparecchi elettronici in un match

Usare gli apparecchi elettronici durante un match non è permesso.

Penalità suggerita: Ammonizione

309.6 Prendere nota

Prendere nota durante una partita rallenta il gioco, e non è quindi concesso.

Penalità suggerita: Ammonizione

309.7 Risultati impropri scritti su un foglio dei risultati

In alcuni tornei, i giocatori devono concordare con i risultati su un foglio di risultati quando lo si presenta agli ufficiali. Generalmente, non può essere corretto se è presentato. Un risultato improprio interferisce in un torneo corretto, ed è quindi penalizzato.

In più, perdere il foglio dei risultati o accartocciarlo ostacola le operazioni dei tornei, e viene penalizzato.

Penalità suggerita: Ammonizione

309.8 Gioco lento

- Es. Impiegare troppo tempo a mischiare le carte.
- Es. Lasciare il tavolo senza segnalarlo ai judge o agli ufficiali.

Tutti i giocatori devono giocare in modo consono. Tutti i giocatori devono finire il match nel tempo previsto. Se un giocatore intenzionalmente rallenta il gioco, ciò ricade in una sezione differente.

Penalità suggerita: Ammonizione

In un torneo di livello 1, se il judge pensa che sia solo un errore involontario, può abbassare la penalità ad un avvertimento.

400. Infrazioni gravi

Qualunque tipo di infrazione grave o tentativo di barare mette in discussione l'integrità del torneo e non può essere tollerato. Questa sezione spiega le penalità date ai giocatori che commettono queste infrazioni intenzionalmente per guadagnare vantaggi. Quando si danno le penalità, non importa se il giocatore sia stato avvertito che quell'azione è un'infrazione o meno.

401. Barare

- Es. Scrivere un risultato non corretto sul foglio dei risultati in modo intenzionale.
- Es. Usare carte procurate illegalmente.
- Es. Dire il numero sbagliato di carte nella propria mano all'avversario in modo intenzionale.
- Es. Capire un'infrazione fatta al proprio avversario ma non chiamare il judge, solo perché darebbe all'avversario un vantaggio.
- Es. Dare informazioni non corrette agli ufficiali per evitare di essere penalizzati.
- Es. Giocare le carte in modo improprio per guadagnare un vantaggio.

Qualunque comportamento che dia vantaggi di gioco o fornire informazioni non corrette, cade su questa sezione. Ogni partecipante deve segnalarlo ai judge se è testimone di una di queste scorrettezze.

Penalità suggerita: Squalifica

402. Spostare le carte in modo improprio

- Es. Non mescolare bene il proprio deck di proposito.
- Es. Mettere le carte da una zona del gioco alla propria mano mentre l'avversario guarda da un'altra parte.

Qualunque azione di spostamento delle carte per guadagnare un vantaggio cade sotto questa sezione.

Penalità suggerita: Squalifica

403. Perdita di tempo

- Es. Fingere di pensare per un tempo lungo nonostante tutte le carte in mano non siano giocabili.

Ogni azione per perdere tempo per guadagnare un vantaggio di proposito cade sotto questa sezione.

Penalità suggerita: Squalifica

404. Chiedere l'aiuto del pubblico

I match dovrebbero essere giocati utilizzando le proprie capacità personali e non deve esserci alcuna assistenza del pubblico. Qualunque azione di richiesta o di aiuto del pubblico cade sotto questa sezione.

Penalità suggerita: Squalifica

In un torneo di livello 1, se il judge pensa che sia solo un errore fatto in buona fede, può anche abbassare la penalità a un avvertimento o a un'ammonizione. In questo caso, dare un avvertimento al partecipante che ha dato al giocatore l'assistenza oppure se si tratta di un giocatore del torneo, un'ammonizione.

405. Dare ad altri aiuti

I match dovrebbero essere giocati utilizzando le proprie capacità personali e non deve esserci alcuna assistenza del pubblico. Se qualunque partecipante dà assistenza a qualunque giocatore che è ancora in gioco, ciò cade sotto questa sezione.

Penalità suggerita: Squalifica

In un torneo di livello 1, se il judge pensa che sia stato un errore involontario, può abbassare la penalità a un avvertimento, e se era giocatore nel torneo, dare un'ammonizione.

Appendice 1: Indice delle infrazioni e delle penalità

[Infrazioni generali]

La registrazione di un deck illegale con un deck legale – *Partita Persa* (Livello 1: Ammonizione)

La registrazione legale del deck con un deck illegale – *Partita Persa*. Comunque, se il giocatore ha perso le carte nel suo deck e non può acquistare le stesse copie, rimpiazzare le carte con qualunque carta a scelta del giocatore, e dare al giocatore la partita persa.

Registrazione illegale del deck con un deck illegale – *Partita Persa*

Un deck illegale senza la registrazione del deck – *Partita Persa*. Se il numero delle carte è meno di 50, aggiungere qualunque carta a scelta del giocatore, e dare al giocatore la Partita Persa.

Rallentamento non intenzionale del gioco - *Avvertimento*

Rallentamento intenzionale ed illegale del gioco: moderato - *Ammonizione* (al livello 1 può essere abbassato a un avvertimento)

Rallentamento intenzionale e illegale del gioco: grave – *Partita Persa*

Errore nel risolvere le abilità automatiche – *Ammonizione* (al livello 1 può essere abbassato a un avvertimento)

Errore nel rivelare una carta che può essere distinta da un'altra carta - *Ammonizione* (al livello 1 può essere abbassato a un avvertimento). Nel caso non sia possibile stabilire quale sia la carta – *Partita Persa*

Errore nel non scartare una carta - *Ammonizione* (al livello 1 può essere abbassato ad avvertimento)

Guardare delle carte in più - *Ammonizione* (al livello 1 può scendere ad avvertimento)

Pescare una carta extra – *Partita Persa* (al livello 1 ammonizione)

Mancata segnalazione di infrazioni – *Ammonizione* (al livello 1 può essere abbassato ad avvertimento)

Condotta antisportiva minore - *Ammonizione*

Condotta antisportiva moderata – *Partita Persa*

Condotta antisportiva grave – *Squalifica*

Ritardo – *Partita Persa* (al livello 1 può essere diminuita ad ammonizione)

Ritardo grave – *Partita Persa* (al livello 1 partita persa, se è un ritardo non superiore a 5 min. ammonizione)

Sedersi al tavolo sbagliato – *Ammonizione* (al livello 1 può essere abbassato ad avvertimento). Poi, il giocatore che è seduto al tavolo sbagliato si sposta al tavolo giusto. Se passano più di cinque minuti dall'inizio del round, a quel giocatore viene data la partita persa (al livello 1 può essere abbassato ad ammonizione)

Segnare casualmente una carta – *Ammonizione* (al livello 1 può essere abbassato ad avvertimento)

Segno volontario sulle carte – *Partita Persa* (al livello 1 solo ammonizione)

Mischiata impropria del mazzo – *Partita Persa* (al livello 1 solo ammonizione)

Mancanza nel seguire un annuncio pubblico - *Ammonizione*

Comportamenti che influiscono sul regolare svolgimento del torneo - *Ammonizione*

Risultati impropri scritti sul foglio dei risultati - *Ammonizione*

Giocata lenta non intenzionale – *Ammonizione* (al livello 1 può essere un semplice avvertimento)

[Infrazioni Gravi]

Barare - *Squalifica*

Spostare le carte in modo improprio - *Squalifica*

Giocata lenta intenzionale - *Squalifica*

Chiedere l'aiuto del pubblico – *Squalifica* (al livello 1 può essere abbassato a partita persa o ammonizione)

Dare a qualcun altro assistenza – *Squalifica* (al livello 1 può essere abbassato ad ammonizione)

Edizione Italiana

Traduzione

Salvatore Carboni

Monica Pianaro

Impaginazione

Andrea Banca



© Progetto Vanguard / Aichi Television Broadcasting

© bushiroad Tutti i diritti riservati



oriental wave

© Oriental Wave S.r.l.