



Versione 1.2

Ultimo Aggiornamento 12 Novembre 2017

Cardfight!! Vanguard – Regole da Torneo

Ver 1.3 – Ultimo aggiornamento 21 Febbraio 2020

Sommario

Panoramica.....	4
Campo di impiego.....	4
100. Responsabilità dei partecipanti	4
101. Comportamento	4
101.1 Comportamento dei partecipanti.....	4
102. Responsabilità e diritti dei giocatori.....	4
102.1 Responsabilità dei giocatori	4
102.2 Diritti dei giocatori.....	5
102.3 Eleggibilità dei giocatori	5
103. Ufficiale.....	6
103.1 Diritti e responsabilità degli ufficiali.....	6
200. Le carte ed il loro mescolamento	8
201. Le carte	8
201.1 Carte legali.....	8
201.2 Posizione delle carte.....	8
201.3 Proxy.....	8
201.4 Orientamento delle carte	8
202. Mescolata	9
300. Tornei.....	10
301. Categorie di torneo.....	10
301.1 Tornei ufficiali	10
301.2 Tornei sanzionati	10
301.3 Livello dei tornei	10
302. Gestione di un torneo.....	10
302.1 Svizzera pura.....	10
302.2 Eliminazione diretta.....	11
302.3 Doppia eliminazione	11
303. Tipologie	12
303.1 Costruito	12
400. Varie.....	14
401. Match e partita	14
402. Tempo.....	14
403. Vincitore del match	14

404. Concedere la partita	14
405. Pareggio intenzionale	14
406. Drop	14
407. Nickname	14
408. Turni extra	15
409. Token	15

Panoramica

Le Regole da Torneo sono le regole per garantire equità e correttezza durante i tornei di Cardfight!! Vanguard. Ogni partecipante è obbligato a seguire le regole da torneo per far sì che siano svolti correttamente e senza problemi in modo che tutti i giocatori possano divertirsi allo stesso modo.

Chiunque interferisca con l'equità e la completezza dei nostri tornei sarà punibile in accordo con le Direttive di Penalità, e Oriental Wave può prendere ulteriori provvedimenti nel caso lo ritenesse necessario.

Campo di impiego

Queste regole si applicano ad ogni torneo ufficiale organizzato o sanzionato da Oriental Wave in Italia.

100. Responsabilità dei partecipanti

101. Comportamento

Ogni comportamento privo di decoro può essere punito.

101.1 Comportamento dei partecipanti

In questa sezione, tutte le persone che presenziano ai nostri tornei, come giocatori, pubblico, stampa, arbitri, organizzatori e staff sono chiamati partecipanti.

Le regole di questa sezione si applicano ad ogni persona nei nostri tornei, comprese quelle che non vi partecipano, come stampa e pubblico. L'organizzatore può decidere di applicare le penalità previste, come l'espulsione dalla sede del torneo, nel caso qualcuno mostri un comportamento estremamente scorretto.

Tutti i partecipanti devono comportarsi secondo buon senso nell'area del torneo, nella sua sede e nell'area intorno ad essa.

Tutti i partecipanti devono impegnarsi per mantenere la massima correttezza del torneo. Devono inoltre impegnarsi per mantenere un'atmosfera gradevole e divertente per tutti.

Tutti i partecipanti devono comprendere e seguire le regole e le linee guida fornite da Oriental Wave.

102. Responsabilità e diritti dei giocatori

I partecipanti che giocano ai nostri tornei sono chiamati giocatori. In questa sezione definiremo i loro diritti e responsabilità.

102.1 Responsabilità dei giocatori

Tutti i giocatori hanno la responsabilità di conoscere per quanto possibile le regole complete, regole da torneo, errata corrige delle carte e linee guida aggiornate. Tutti i giocatori devono inoltre seguire le regole e le istruzioni date da organizzatori, staff, head judge e judge.

Tutti i giocatori devono collaborare con gli organizzatori per permettere lo svolgimento corretto ed agevole del torneo. Tutti i giocatori devono inoltre partecipare con spirito sportivo e rispettare i propri avversari.

I giocatori devono astenersi da comportamenti fraudolenti o sospetti tali e qualunque altro comportamento anti sportivo. Quando un giocatore commette qualunque forma di frode, ostacola lo svolgimento del torneo o si comporta in modo da minare la qualità e serietà di un torneo, l'organizzatore o i judge possono applicare delle penalità, fino ad arrivare squalifica o l'espulsione della sede del torneo.

Quando si verifica una qualunque infrazione, i judge possono assegnare delle penalità ai giocatori. I giocatori devono seguire le istruzioni del judge. I giocatori che protestano o che non seguono le istruzioni possono essere penalizzati dall'organizzatore o dallo staff. I giocatori non possono chiedere di ridurre le penalità date. Tuttavia, se non si tratta di un ruling definitivo, i giocatori possono appellarsi all'head judge.

Nessun giocatore deve condurre il proprio avversario ad una penalità. Le penalità sono date esclusivamente in caso di infrazioni, quindi qualunque azione volontaria che porti penalità al proprio avversario verrà considerata come condotta anti sportiva o fraudolenta.

I giocatori devono portare con sé ogni oggetto necessario per partecipare al torneo. Per esempio, in tornei a Formato Costruito, i giocatori devono avere con sé il proprio mazzo legale costruito, e in un torneo dove si necessita di segnare su un foglio di punteggio, i giocatori devono avere una penna ed un foglio.

I giocatori devono mantenere il proprio mazzo legale durante il torneo. I giocatori devono mantenere numero e legalità delle carte nel proprio mazzo e le condizioni delle carte e delle bustine protettive legali.

I giocatori devono sedersi al proprio posto all'inizio di ogni match. Arrivare in ritardo può portare ad una penalità. Qualsiasi giocatore che non si presenti al tavolo fino alla fine del match verrà escluso dal torneo.

I giocatori devono dichiarare ogni azione al proprio avversario in modo chiaro, in modo che capiscano reciprocamente le azioni che egli compie. Quando un giocatore sposta una carta, deve spostarla una per volta e mostrarle al proprio avversario.

Se un giocatore necessita di lasciare il tavolo durante un match deve chiedere al proprio avversario ed ottenere il permesso da un judge.

Ogni giocatore che non rispetti le regole di questa sezione può essere soggetto ad investigazione da parte di Oriental Wave. Come risultato, quel giocatore può ricevere una penalità che lo escluda da classifica e premi del torneo, e/o che gli venga proibito di partecipare ai successivi tornei come giocatore.

102.2 Diritti dei giocatori

Tutti i giocatori hanno il diritto di chiamare i judge qualora sorgesse un dubbio durante un match. Solo i giocatori direttamente coinvolti nel match possono chiedere l'intervento del judge. Tuttavia, in caso sorgessero delle irregolarità, anche il pubblico può chiamare il judge. In questo caso, il pubblico non può fermare le partite. È fatto divieto ai giocatori di richiedere un particolare judge per osservare il loro match.

Tutti i giocatori hanno il diritto di appellarsi all'head judge nel caso non siano d'accordo con il ruling dato da un altro judge. Tuttavia, in un torneo con molti judge, i giocatori non possono chiedere ruling direttamente all'head judge senza prima averne ricevuto da un altro judge.

I ruling dati dall'head judge sono definitivi e non sindacabili. I giocatori possono appellarsi ad Oriental Wave se non sono convinti del ruling ricevuto, ma solo dopo la fine del torneo. Tuttavia, i risultati del torneo non verranno influenzati.

Anche se vi sono degli altri judge principali oltre all'head judge, tutti gli appelli vanno presentati a quest'ultimo.

I judge devono concedere del tempo extra al match se impiegano più di un minuto per dare un ruling. In questo caso, il judge deve prendere nota e comunicare all'head judge di quanto tempo sia stato concesso.

102.3 Eleggibilità dei giocatori

Tutte le persone che non soddisfano i seguenti criteri sono eleggibili per partecipare al torneo come giocatori:

- Organizzatore del torneo
- Staff del torneo
- Head Judge del torneo
- Judge del torneo
- Qualunque giocatore escluso dai tornei da Oriental Wave

- Qualunque giocatore non invitato a partecipare da altre linee guida
Es. I giocatori non possono partecipare ad un torneo ad invito senza averlo ottenuto da eventi di qualificazione.
Es. I giocatori di sesso maschile non possono partecipare in tornei riservati a giocatori di sesso femminile.
Es. Un giocatore già qualificato per un evento può essere escluso dai successivi tornei di qualificazione riguardanti lo stesso evento.

103. Ufficiale

103.1 Diritti e responsabilità degli ufficiali

Sono compresi in questa categoria gli organizzatori, i membri dello staff ed i judge. In questa sezione ne definiremo diritti e responsabilità.

1. *Organizzatori*

Gli organizzatori hanno la responsabilità di gestire il torneo. Gli organizzatori non devono essere necessariamente dei judge certificati, ma devono comunque impegnarsi affinché il torneo proceda correttamente.

Tutti i tornei devono avere almeno un organizzatore.

Gli organizzatori hanno piena responsabilità riguardo lo svolgimento ed il resoconto del torneo, allo stesso tempo detengono la massima autorità nel torneo che organizzano. Gli organizzatori hanno il diritto di pubblicare immagini del torneo e informazioni dei mazzi usati dai giocatori durante il torneo. Tuttavia, deve rispettare pienamente i diritti che i partecipanti hanno.

I membri dello staff, head judge e judge possono essere contemporaneamente anche organizzatori.

* *Responsabilità degli organizzatori*

Per poter ottenere un evento sanzionato, gli organizzatori devono preparare un luogo per lo svolgimento, oltre allo staff e strumenti vari che necessitano allo svolgimento dello stesso. Quindi deve rivolgersi a Oriental Wave per ottenere il sanzionamento.

Quando il torneo è stato approvato da Oriental Wave, esso dev'essere reso pubblico. Nell'annuncio devono essere riportate il luogo, la data, l'ora, il formato e tutte le altre informazioni che i giocatori devono conoscere.

Durante il torneo, gli organizzatori devono impegnarsi affinché il torneo proceda regolarmente e correttamente, e cercare di non creare disturbo a chiunque al di fuori del luogo di svolgimento. Dopo il torneo l'organizzatore deve riportarlo a Oriental Wave nelle modalità richieste.

2. *Staff*

I membri dello staff sono coloro che gestiscono il torneo, come gli scorekeeper, timekeeper ed il paperwork staff. I membri dello staff non devono essere necessariamente dei judge certificati, ma devono comunque impegnarsi affinché il torneo proceda correttamente.

Tutti i tornei devono avere almeno un membro dello staff. Essi sono scelti dall'organizzatore.

Organizzatore, head judge e judge possono essere contemporaneamente membri dello staff.

3. *Judge*

I judge hanno il diritto di dare ruling ai giocatori. Tutti i ruling dati dai judge escluso l'head judge possono essere corretti dall'head judge. Tutti i tornei devono avere almeno un judge.

I judge sono scelti dall'organizzatore. L'organizzatore e i membri dello staff possono essere contemporaneamente judge del torneo.

Tutti i judge escluso l'head judge non devono essere necessariamente judge certificati, ma devono avere una conoscenza delle regole sufficiente a dare ruling imparziali.

Tutti i judge devono impegnarsi a cooperare con gli altri ufficiali ed i giocatori affinché il torneo proceda correttamente. In più, tutti i judge devono comportarsi in maniera esemplare per i giocatori. I judge non devono agire in modo da sembrare di parte.

Tutti i judge possono interrompere un match in caso notino delle infrazioni o tentativi di frode dei giocatori. Inoltre tutti i judge hanno il diritto di correggere le partite e dare penalità in caso di infrazioni al regolamento globale o da torneo, indipendentemente da gliel'abbia fatta notare.

Tutti i judge devono lavorare attivamente per correggere qualunque situazione possa mettere in pericolo la correttezza e l'integrità del torneo. Tutti i judge devono essere imparziali nel comportamento e nei ruling, e non devono tollerare qualunque tipo di frode.

4. Head judge

L'head judge ha il diritto, durante il torneo, di avere l'ultimo ruling su regole e carte. In più, è responsabile di tutti i ruling dati dai Judge. Qualunque ruling dato dall'head judge è insindacabile.

Tutti i tornei devono avere un head judge. L'head judge viene scelto fra i judge dall'organizzatore. L'head judge non dev'essere un judge certificato. Organizzatori e membri dello staff possono essere contemporaneamente head judge.

L'head judge deve essere d'esempio ai giocatori e ai judge.

Se l'head judge riceve un appello dai giocatori che hanno dei dubbi sul ruling dato da un altro judge, può revocarlo e dare il ruling definitivo. Se sono presenti altri judge oltre all'head judge, l'head judge non può dare il primo ruling.

L'head judge può squalificare ogni giocatore che metta in pericolo il corretto svolgimento del torneo, e può espellerli dal luogo del torneo con il permesso dell'organizzatore. In più, ha il diritto allontanare, con il permesso dell'organizzatore, pubblico e stampa.

L'head judge deve comunicare a Oriental Wave se ha squalificato o espulso un giocatore durante un torneo, direttamente o tramite l'organizzatore.

200. Le carte ed il loro mescolamento

Questa sezione spiega le regole relative alle carte e al loro mescolamento.

201. Le carte

201.1 Carte legali

In un torneo, tutte le carte di Cardfight!! Vanguard pubblicate da Oriental Wave (in italiano) sono legali.

Inoltre, solo per le prime due espansioni (BT01/BT02) e per i primi due trial deck (TD01/TD02), è ammesso l'utilizzo anche della versione in lingua inglese, incluse eventuali versioni ristampate di queste carte.

Tutti i giocatori sono obbligati ad usare delle buste protettive in modo che le carte siano indistinguibili l'una dall'altra.

Tutte le buste protettive devono essere uguali e indistinguibili tra loro. Ogni tipo di olografica e stampa sulle buste non può coprire le informazioni essenziali di una carta. I giocatori possono mettere le carte solo in buste protettive singole nei tornei di livello 3 e in buste protettive singole o doppie nei tornei di livello 2 o inferiore. Per buste protettive doppie si intendono buste protettive trasparenti (o colorate) poste a protezione delle buste protettive opache a contatto con la carta ("*oversleeves*"); è concesso l'utilizzo di buste protettive di tipologia "*perfect size*" in tornei di qualsiasi livello.

Se un giocatore ritiene che le buste protettive del suo avversario siano in qualche modo distinguibili dal retro o dagli angoli, può chiedere ad un judge di controllare che esse siano effettivamente legali o meno. Se il judge ritiene che le buste protettive siano irregolari, può vietare al giocatore il loro utilizzo.

Tutte le informazioni delle carte richieste per giocare devono essere leggibili da tutti i giocatori. Se qualche scritta, disegno o errore di stampa nasconde una qualunque informazione necessaria al gioco, quella carta non può essere usata. Se un giocatore utilizza una carta illeggibile e ne abusa per trarne un qualche vantaggio, può essere penalizzato.

Le carte sono trattate come se avessero il testo aggiornato. Se Oriental Wave annuncia una qualsiasi errata (vedi sito ufficiale www.oriental-wave.com), essa dev'essere sempre applicata. Tuttavia, l'head judge ha il diritto di avere l'ultima parola sul testo delle carte.

201.2 Posizione delle carte

I giocatori devono tenere le carte nella propria mano al di sopra del tavolo.

I giocatori non possono spostare le carte nella propria mano al di sotto del tavolo.

I giocatori non possono tenere carte estranee al proprio deck da torneo sopra il tavolo.

201.3 Proxy

Solo i judge possono fare delle carte proxy. Generalmente, si fanno solo quando una carta è estremamente rovinata, piegata o strappata come risultato del normale uso nel torneo, o, in un torneo limitato, quando una carta è chiaramente distinguibile dalle altre dal retro o dagli angoli.

Quando un judge fa una carta proxy, la carta originale viene tenuta vicino al tavolo, ma al di fuori del deck. Quando una carta proxy si trova in una zona pubblica, viene scambiata con la corretta carta originale. Quando la carta originale va in una zona nascosta, viene nuovamente sostituita dal proxy appropriato.

201.4 Orientamento delle carte

Le carte Attive devono essere posizionate sul tavolo verticalmente. Le carte A Riposo devono essere posizionate orizzontalmente. Le carte non devono essere perfettamente verticali o orizzontali, ma devono essere distinguibili dai giocatori quando sono Attive o A Riposo.

202. Mescolata

I deck devono essere mischiati in modo da renderli completamente casuali. I giocatori devono mostrare il processo di mescolata al proprio avversario. Tutti i giocatori devono dare la possibilità al proprio avversario di tagliare o rimischiare il mazzo una volta che l'hanno mischiato loro stessi. Invece di chiedere al proprio avversario di tagliare o rimescolare il mazzo, un giocatore può chiedere che sia un judge a farlo. I judge possono decidere se questa richiesta sia legittima o meno.

I giocatori possono chiamare un judge se pensano che il proprio avversario non tagli o rimescoli il mazzo correttamente. Il judge può decidere se il mazzo è mescolato abbastanza o meno, ma l'head judge ha l'ultima parola a proposito.

Ogni mescolata e ricerca di carte nel mazzo dev'essere fatta in un tempo appropriato. Se il judge pensa che il giocatore stia impiegando troppo tempo per compiere un'azione, può penalizzare il giocatore.

Prima di ogni cardfight, ogni fighter ha tre minuti per prepararsi. Mischiare e cambiare le buste protettive dev'essere fatto in questo lasso di tempo. Questo include anche il tempo dato all'avversario per poter fare lo stesso. Il modo di mischiare dev'essere deciso durante questo processo.

Se il giocatore viene designato per un deck check, i judge devono dare alla partita del tempo extra. Il tempo extra dev'essere di tre minuti di preparazione, oltre al tempo trascorso del round.

202.1 Pile Shuffling

Un tipo di mescolata particolare, chiamata Pile Shuffling, consiste nel dividere le carte in pile di dimensione simile. È consentito l'uso del Pile Shuffling ma con determinate limitazioni.

1. Le pile create durante il Pile Shuffling devono essere esattamente 5
2. Le carte vanno disposte una per volta da sinistra verso destra per poi ripartire dopo dall'inizio dopo aver posizionato la carta sulla quinta pila
3. Una volta terminate le carte e create le 5 pile, il giocatore è tenuto a mescolare normalmente il deck per randomizzare ulteriormente il deck.

300. Tornei

301. Categorie di torneo

I tornei possono essere ufficiali e sanzionati.

301.1 Tornei ufficiali

Sono tornei organizzati e gestiti direttamente da Oriental Wave.

301.2 Tornei sanzionati

Sono tornei organizzati e gestiti da negozi o altri organizzatori con il permesso di Oriental Wave.

301.3 Livello dei tornei

Ogni torneo ha il suo Livello.

Livello 1: tutti i tornei che non hanno una qualifica speciale, devono essere di questo livello. I tornei organizzati per questo livello devono avere un'atmosfera più disinvolta che competitiva. Come tale, le penalità non sono severe come gli altri livelli. Es. Tutti i tornei settimanali dei negozi sono considerati di Livello 1, compresa la Card Capital League.

Livello 2: tutti i tornei di qualificazione agli eventi di Livello 3 devono essere in questa categoria. Si tratta di tornei più competitivi del Livello 1, con ruling più rigorosi. Es. Sono di Livello 2 i tornei di qualificazione al Campionato Italiano.

Livello 3: tutti i grandi eventi ad invito devono essere di questo livello. Questi sono i tornei più competitivi, e visti i grandi premi, tutte le penalità sono date rigorosamente. Es. Sono di Livello 3 i tornei come il Campionato Nazionale ed altri eventi ad invito.

302. Gestione di un torneo

Riguardo Cardfight!! Vanguard, Oriental Wave suggerisce le seguenti strutture di torneo:

302.1 Svizzera pura

Per ogni partita, il vincitore ottiene 3 punti, mentre la sconfitta non darà punti (non è previsto il pareggio).

In ogni round, il programma abbina i giocatori con gli stessi punti quanto possibile. Tuttavia, nessun giocatore deve incontrare lo stesso avversario per più di una volta nel corso dello stesso torneo.

Quando il tempo per un round finisce e il match non è ancora concluso, il vincitore va deciso secondo i seguenti criteri.

1. Quando il tempo scade, il giocatore con più danni perde il cardfight. Nel momento in cui il round finisce, tutti gli effetti e azioni in via di risoluzione vanno interrotti.
2. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di danni, il cardfight continua finché si avrà una differenza alla fine di ogni turno. Il giocatore con più danni avrà perso.

1. Numero di round suggeriti in svizzera pura

In un torneo alla svizzera, il minimo numero di round è decretato dal numero di giocatori. Per tornei da 2-4 giocatori si suggerisce la formula all'italiana piuttosto che la svizzera. I seguenti sono i round minimi suggeriti.

5-8 giocatori: 3 round

9-16 giocatori: 4 round

17-32 giocatori: 5 round

33-64 giocatori: 6 round

65-128 giocatori: 7 round
129-256 giocatori: 8 round
257-512 giocatori: 9 round
513-1024 giocatori: 10 round

L'organizzatore può cambiare il numero di round come ritiene appropriato. Per esempio, può scegliere di continuare il torneo finché rimane un unico giocatore imbattuto, o, per dare un'occasione ai giocatori con una sconfitta, aggiungere un altro round.

2. Tiebreaker

La classifica è decisa del numero totale di punti. In caso di parità è decisa dal tiebreak nel seguente ordine di priorità:

1. Percentuale vittorie degli avversari: Alla fine del torneo, la percentuale di vittoria di ogni giocatore si calcola in questo modo: (punti totali del giocatore) / (numero dei round X 3). Se il risultato è inferiore a 0.33, verrà considerato come 0.33. Per ogni giocatore, aggiungi ogni percentuale di vittoria degli avversari, e dividi per il numero degli avversari. Il risultato di questo calcolo è chiamata percentuale vittorie degli avversari. Il giocatore con una più alta percentuale vince il tiebreak. Se un giocatore ha ricevuto dei bye, escludi quel round dal calcolo.
2. Percentuale di vittoria degli avversari degli avversari: Si utilizza lo stesso algoritmo visto al punto precedente per calcolare la percentuale di vittoria degli avversari degli avversari di un giocatore.
3. Testa a testa: Se due giocatori hanno la stessa percentuale vittorie degli avversari ma si sono affrontati durante le fasi di svizzera, il vincitore dello scontro diretto vince il tiebreak.
4. Metodo casuale o playoff: Se la classifica non è ancora decisa, si procede nei seguenti metodi:
 - a. Metodo casuale: Si usa un metodo casuale per decidere, per esempio il lancio di una moneta o di un dado.
 - b. Playoff: Si gioca un round extra di playoff fra quei giocatori. Per decidere il vincitore, è consigliato di utilizzare il metodo dell'eliminazione diretta (vedi sotto).

302.2 Eliminazione diretta

Solo i giocatori vincenti possono avanzare al round successivo e l'ultimo giocatore rimasto è il vincitore del torneo.

Quando il tempo di un round finisce e la partita non è ancora finita, il vincitore è deciso con i seguenti criteri:

1. Quando il tempo scade, il giocatore con più danni perde il cardfight. Nel momento in cui il round finisce, tutti gli effetti e azioni in via di risoluzione vanno interrotti.
2. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di danni, il cardfight continua finché si avrà una differenza alla fine di ogni turno. Il giocatore con più danni avrà perso.

302.3 Doppia eliminazione

È simile sia alla svizzera che all'eliminazione diretta. I giocatori che perdono due volte sono eliminati dal torneo, e l'ultimo giocatore che rimane imbattuto vince il torneo.

Si abbinano i giocatori casualmente al primo round. Nei round successivi, si abbinano i giocatori quanto possibile con gli stessi risultati. Quando un giocatore perde due partite, viene eliminato dal torneo. L'ultimo giocatore a rimanere imbattuto vince il torneo.

Quando il tempo di un round finisce e la partita non è ancora finita, il vincitore è deciso con i seguenti criteri:

1. Quando il tempo scade, il giocatore con più danni perde il cardfight. Nel momento in cui il round finisce, tutti gli effetti e azioni in via di risoluzione vanno interrotti.

2. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di danni, il cardfight continua finché si avrà una differenza alla fine di ogni turno. Il giocatore con più danni avrà perso.

302.4 Top Cut

In alcuni tornei organizzati utilizzando il formato di Svizzera Pura è richiesto lo svolgimento della Top Cut dopo aver completato i turni previsti di Svizzera.

Per decidere i giocatori che avanzano nella fase di Top Cut viene utilizzata la classifica dell'ultimo turno di Svizzera. I giocatori più alti in classifica avanzano a una fase di eliminazione diretta. Gli abbinamenti in questa fase si basano sempre sulla classifica poiché non sono scelti casualmente. Infatti, il primo giocatore affronterà l'ultimo, il secondo affronterà il penultimo, il terzo affronterà il terzultimo e così via.

Il criterio con cui si decide quale giocatore dovrà iniziare a giocare durante i round di Top Cut è casuale (*a scelta fra lancio del dado o di una moneta*).

1. Numero di Giocatori suggeriti per la Top Cut

In base al numero di giocatori che hanno partecipato alla fase di Svizzera Pura del torneo, l'organizzatore dovrà scegliere il numero appropriato di round da disputare in Top Cut:

8-15 giocatori: Top4
da 16 giocatori in su: Top8

In eventi di Livello 3 o superiore, l'organizzatore si riserva la facoltà di decidere se aumentare i turni di Top.

303. Tipologie

Qui di seguito ci sono le tipologie di torneo per Cardfight!! Vanguard:

303.1 Costruito

Ogni giocatore porta al torneo il proprio deck costruito. Se non è specificato dall'organizzatore, ogni giocatore può solo usare un solo deck durante il torneo. Nessun giocatore può cambiare il proprio deck tra i match. Guarda le regole complete per la costruzione del deck.

In aggiunta alle regole complete, Oriental Wave può applicare regole per le carte bandite o limitate. Le carte bandite/limitate sono spiegate in un'altra sezione.

In alcuni casi, gli organizzatori possono scegliere per il torneo i set legali o carte bandite/limitate aggiuntive. In questo caso, l'organizzatore deve annunciarlo pubblicamente prima del torneo.

- Es. In un torneo costruito di trial deck, tutti i deck possono solo avere carte dei propri trial deck.

Generalmente, tutte le carte sono legali in un evento costruito dal giorno in cui sono state rilasciate. Le carte promozionali sono legali dal giorno in cui sono distribuite, ma se è una carta contenuta in un prodotto, è legale solo dalla data dell'uscita ufficiale di quel prodotto in quella regione.

In un torneo che dura più giorni, una carta è legale se è legale dal primo giorno del torneo.

- Es. se un torneo è tenuto dal 14 gennaio al 16, le carte pubblicate il 15 gennaio non sono legali in nessun giorno del torneo.

I mazzi costruiti, inoltre, rientrano in due categorie distinte:

1. **Extreme Fight:** i mazzi Extreme Fight sono composti da carte appartenenti a più Clan diversi. (tornei con questo tipo di mazzi non sono più sanzionati)
2. **Clan Fight:** i mazzi Clan Fights sono composti da carte appartenenti a un singolo Clan o che possono essere considerate di tutti i Clan (Es. Elementale di Cray)

1. Registrare il mazzo

L'organizzatore o l'head judge può chiedere ai giocatori di registrare il loro deck prima che inizi un torneo. In un torneo che richiede la registrazione del deck, i giocatori devono scrivere i contenuti dei loro deck su un foglio di registrazione e lo deve presentare agli ufficiali. Quando lo ricevono, la registrazione è completa. Dopo la registrazione, i giocatori non possono cambiare i loro deck.

2. Controllo del deck

L'organizzatore e l'head judge possono controllare ogni deck nel torneo per vedere se è legale. In un torneo che ha un grado superiore al livello 2, è altamente consigliato di controllare almeno il 10% o più dei deck del torneo.

303.2 Sealed (Launch Events)

In corrispondenza con il rilascio delle nuove espansioni di Cardfight!! Vanguard possono essere organizzati dei tornei speciali per celebrare l'uscita della nuova espansione. In questi eventi il giocatore dovrà costruire un mazzo durante il torneo e non potrà utilizzare il suo mazzo personale come nel formato Costruito.

All'inizio del torneo, a ogni giocatore vengono distribuite 4 buste dell'espansione selezionata per effettuare il Launch Event. I giocatori dovranno utilizzare il contenuto delle buste ricevute per creare un mazzo che useranno per tutta la durata del torneo e che, una volta iniziato il primo turno, non potranno più modificare. Inoltre, ricordiamo che non è concesso scambiare le carte trovate all'interno delle buste per tutta la durata dell'evento.

Il mazzo creato dovrà essere composto da un minimo di 25 carte e tutte le Unità G trovate dovranno essere utilizzare per comporre la Zona G.

Durante i Launch Events, le normali limitazioni di Clan e Razza sono sospese: infatti tutte le carte sono considerate di tutti i Clan e di tutte le razze contemporaneamente.

400. Varie

401. Match e partita

Una partita è un singolo cardfight tra due giocatori. In un gioco “al meglio delle tre”, queste partite sono chiamate nel complesso partite.

Comunque, se ogni round è deciso a “partita secca”, il gioco è chiamato lo stesso “partita”. Oriental Wave consiglia la partita secca, ma gli organizzatori possono scegliere di usare altri modi.

402. Tempo

Il tempo è consigliato per un round è deciso dal numero di partite in un match. In una partita secca, il tempo di un round dovrebbe essere di 20 minuti, e in un “al meglio delle tre”, dovrebbe essere di 50 minuti. Comunque, questo è il tempo consigliato, e gli organizzatori possano scegliere di avere un tempo differente per il round, ma dev’essere annunciato prima del primo round.

Quando termina il tempo previsto e il match non è finito, si decide il vincitore secondo la tipologia del torneo.

Se un judge ha dato un tempo extra a tavolino, il round termina quando il tempo per il round e il tempo extra è trascorso.

Il tempo per un match include il tempo per la preparazione tra le partite.

403. Vincitore del match

Il giocatore che ha vinto più partite del suo avversario vince la partita.

In Cardfight!! Vanguard non esiste la possibilità di avere il pareggio.

404. Concedere la partita

I giocatori possono concedere la partita o il gioco in ogni momento. Se il giocatore la concede, non importa come la partita o il match è andato avanti, egli perde la partita o il match. Se un giocatore rifiuta di giocare una partita o il match, viene considerata una concessione della partita o del match.

Ognuna delle azioni seguenti è considerata come un’azione antisportiva e sarà duramente penalizzata:

1. Decidere di vincere, perdere, concedere, in cambio di denaro o divisione dei premi.
2. Decidere chi vince la partita o il match in modo casuale.
 - Es. i giocatori non possono decidere chi vince il match con un lancio di moneta.

405. Pareggio intenzionale

Per quanto riguarda Cardfight!! Vanguard non è previsto il pareggio intenzionale.

406. Drop

Se un giocatore vuole lasciare il torneo, deve dirlo allo scorekeeper prima del prossimo abbinamento. Se il torneo usa un foglio dei risultati o un result slip, il giocatore deve indicare su di esso che egli sta abbandonando.

Se un giocatore abbandona dopo che gli ufficiali hanno fatto l’abbinamento del round successivo, quel giocatore sarà considerato il vinto del match e viene eliminato dal torneo dopo quel round.

407. Nickname

Se l’organizzatore lo permette, i giocatori possono usare i nickname quando si registrano con i propri nomi da giocatore.

408. Turni extra

L'organizzatore può scegliere di usare turni extra se annunciato prima del torneo. Un turno extra viene dato alle partite che non sono finite quando viene chiamata la fine del round.

È consigliabile dare un turno extra, ma è decisione dell'organizzatore.

409. Token

Ai giocatori è concesso usare i token (segnalini) per marcare il cambio per potenziare le unità.

I giocatori devono tenere tutte le informazioni sulle carte visibili quando usano i token sulle carte.

I giocatori non possono inserire i token nei loro deck, e non possono usare token che l'organizzatore ritiene siano troppo grandi.

I giocatori non possono usare i token per altri scopi.

I giocatori che giocano nei tornei di livello 2 o superiori possono usare i token.

410. Doppie Buste (Oversleeves)

Tutti i giocatori sono obbligati ad usare delle buste protettive in modo che le carte siano indistinguibili l'una dall'altra. Per buste protettive doppie si intendono buste protettive trasparenti (o colorate) poste a protezione delle buste protettive opache a contatto con la carta ("*oversleeves*").

- **Eventi di Livello 3 o superiore:** in questi eventi le Oversleeves sono vietate
- **Eventi di Livello 2 o inferiore:** in questi eventi le Oversleeves sono concesse MA l'organizzatore può riservarsi la decisione di vietarle

Edizione Italiana

Traduzione

Salvatore Carboni

Monica Pianaro

Impaginazione

Andrea Banca

B BUSHIROAD

© Progetto Vanguard / Aichi Television Broadcasting

© bushiroad Tutti i diritti riservati



oriental wave

© Oriental Wave S.r.l.