



Naruto è un manga di Masashi Kishimoto, ambientato in un mondo di ninja dalle stupefacenti tecniche.

Naruto, Sasuke e Sakura sono i personaggi principali di questa storia. Ognuno di loro ha degli obiettivi diversi, ma due cose li accomunano: la loro amicizia e il loro credo ninja.

La vita li porterà ad affrontare delle dure battaglie contro nemici sempre più forti, ma questo non farà che farli crescere e condurli verso la loro meta: diventare dei veri Ninja!

## Costruzione del Mazzo

Ciascun giocatore prepara un Mazzo di Carte tenendo a mente quanto segue:

- Il Mazzo deve contenere esattamente 40 carte (né di più né di meno).
- Si possono includere fino a 3 carte con lo stesso Nome nel Mazzo, non di più. Non importa il codice della carta, ma il nome stesso (ad esempio Naruto Uzumaki, Iruka oppure Tecnica dell'Omicidio Silenzioso).
- Il numero massimo di carte Ninja senza la caratteristica Plotone presenti nel Mazzo non deve superare 25.
- E' possibile predisporre di un sideboard, ovvero carte aggiuntive, che possono essere sostituite tra una partita e l'altra dello stesso incontro, naturalmente rispettando le regole per la costruzione del Mazzo. Il sideboard, se si decide di utilizzarlo, deve essere di 15 carte esatte. La prima partita di ogni incontro deve sempre essere disputata con il Mazzo originale.
- Alcune carte sono molto potenti, e vengono definite Leggendarie. Per ciascuna di queste carte si può avere nel mazzo 1 sola copia. La lista delle carte leggendarie è alla fine del regolamento di gioco. Altre carte, pur non essendo Leggendarie possono avere qualche tipo di limitazione per il corretto bilanciamento del gioco.

## Plancia di Gioco

Prima di cominciare una partita, è bene preparare la Plancia di Gioco.

La Plancia di Gioco inclusa nei mazzi base è per una persona quindi ogni giocatore deve preparare una propria Plancia di Gioco.

In caso non si disponesse di una Plancia di Gioco, entrambi i giocatori devono posizionare le loro carte seguendo la disposizione presente sulla plancia, in modo che l'avversario possa capire a colpo d'occhio a cosa corrispondono le varie carte.

## Segnatura

Preparare il Segnatura. Se il giocatore non utilizza la Plancia di Gioco, deve comunque tenere conto dei turni in maniera chiara e visibile, ad esempio con un dado a 10, 12 oppure 20 facce. È bene avere a disposizione anche altre monete o segnalini, che potrebbero servire per gli Effetti delle varie carte. Una volta concluso il 9° turno, il segnatura rimane sul turno numero 9 per il resto della partita..

## Preparazione di una partita

### Preparare la Plancia di Gioco

Entrambi i giocatori, se ne dispongono, preparano la loro Plancia di Gioco e sistemano il Mazzo nell'apposita Zona indicata sulla Plancia.

Entrambi i Segnatura vengono messi sulla posizione 0.

### Mescolare il Mazzo

Entrambi i giocatori mescolano accuratamente il loro Mazzo. Se lo desiderano, possono chiedere all'avversario di mescolare il suo mazzo.

### Stabilire quale giocatore inizierà per primo

Si decide a sorte quale sarà il giocatore che inizierà per primo. Per esempio, tirando una moneta o un dado.

### Decidere se si vuole cambiare la prima Mano di carte

Entrambi i giocatori pescano le prime 6 carte del loro Mazzo e le controllano. Se non sono soddisfatti per qualunque motivo della loro prima Mano, possono cambiarla una sola volta, rimescolandola nel Mazzo e prendendo altre 6 carte.

### Completare la preparazione

Quando entrambi i giocatori hanno completato la preparazione sopra descritta, inizia la partita.

### Le regole per cambiare la prima Mano

Quando si decide di cambiare la prima Mano, le carte pescate devono essere rimesse nel Mazzo, e il Mazzo deve essere rimescolato. Dopodiché vengono pescate altre 6 carte. Anche se questa seconda Mano di carte non dovesse essere soddisfacente, non può più essere cambiata. Quando si disputano incontri alla meglio delle 3 partite, è possibile cambiare la propria prima Mano una volta per ogni partita.

## Terminologia

Questo è un rapido riassunto dei termini utilizzati sulle carte.

- Il tuo Campo è la Zona dove giochi tu. Normalmente puoi giocarvi delle carte posizionandole a faccia in su.
- Il Campo del tuo avversario è la Zona dove gioca il tuo avversario. Normalmente può giocarvi delle carte posizionandole a faccia in su.
- Tieni le carte della tua Mano mostrandone all'avversario solo il dorso. Non hai il diritto di vedere le carte del tuo avversario (se non il dorso), ma puoi contarle in qualsiasi momento.
- Le Vincite di Guerra sono le carte messe nella Zona Vincite di Guerra. Rappresentano uno dei modi per vincere la partita. Le puoi guadagnare quando hai successo in un attacco al Campo dell'avversario. Le peschi dal

mazzo dell'avversario e le disponi nell'apposita Zona a faccia in giù e non ti è possibile esaminarle. Puoi vederne solo il dorso.

- Il Chakra sono le carte spostate nella Zona Chakra che utilizzi quando usi una Tecnica. Queste carte sono disposte a faccia in su e sono esaminabili da entrambi i giocatori.
- Trasformare una carta in Chakra è l'azione di spostare una certa carta nella Zona Chakra. La carta deve essere messa nella Zona Chakra del suo Proprietario.
- Le Carte del Cimitero sono le carte usate che sono state spostate nella Zona Cimitero. Queste carte vanno messe nel Cimitero a faccia in su e sono esaminabili da entrambi i giocatori.
- Spostare una carta nel Cimitero è l'azione di spostare una certa carta nella Zona Cimitero. La carta deve essere messa nella Zona Cimitero del suo Proprietario.
- [Questa carta] si riferisce alla carta sulla quale è scritta questa espressione.
- Stile di Combattimento indica il metodo di combattimento di un Ninja. Esistono molti Stili di Combattimento, tra cui:
  - Armi
  - Arti Illusorie
  - Arti Magiche
  - Arti Marziali
  - Cibo
  - Fiamme
  - Ghiaccio
  - Insetti
  - Nebbia
  - Ombre
  - Sabbia
  - Spirito
  - Zanne
- X indica un numero arbitrario, che può essere imposto o dipendere dalle azioni dei giocatori.
- "Genin" identifica i Ninja e i Clienti che hanno come Caratteristica Genin. Allo stesso modo, quando è specificato Villaggio della Foglia, ci si riferisce ai Ninja con Caratteristica Villaggio della Foglia.
- "Genin + Uomo" identifica i Ninja e i Clienti che hanno come Caratteristica sia Genin che Uomo.
- Intelletto: X indica il livello di conoscenze e l'intelligenza di un Ninja, e viene utilizzato quando qualche Effetto dà luogo a una Battaglia di Intelletti. Un Ninja che non ha la Caratteristica "Intelletto: X" viene considerato avere "Intelletto: 0". Il valore di Intelletto non subisce variazioni se il personaggio è Ferito.
- Neutralizzare indica l'azione di invalidare l'uso di una carta. Il Costo pagato per usare la carta che è stata Neutralizzata non viene restituito. La carta Neutralizzata, salvo indicazioni contrarie, torna nella Mano del giocatore che l'ha giocata e il suo Effetto non viene Applicato.
- Bilancio dello Scontro è la procedura che si effettua durante la Fase di Battaglia per stabilirne il risultato.
- Battaglia di Intelletti è la Battaglia per la quale il Bilancio dello Scontro viene effettuato tenendo conto dell'Intelletto Totale di una Squadra invece che della sua Forza di Combattimento. Una Battaglia di Intelletti può essere iniziata solo per effetto di Abilità Speciali di Carte Ninja, di Strategie oppure di altri effetti di carte in gioco. La Battaglia di Intelletti sostituisce la Battaglia normale.
- Lanciare una moneta è l'azione di lanciare una moneta per fare testa o croce, deve essere usata una moneta con due facce differenti e si deve dichiarare chiaramente prima di lanciarla quale delle due facce rappresenta la testa e quale la croce. Una volta scelta la faccia, la moneta va lanciata in aria (a un'altezza di almeno 15 centimetri) in modo che possa girare su se stessa almeno tre volte.
- Mescolare è l'azione di mescolare un Mazzo di carte. Prima mescola le carte del tuo Mazzo, poi lascia che anche il tuo avversario dia loro una leggera mescolata.
- Segnaturmi è una moneta usata dai giocatori per segnare in che Turno si trovano. Così sono in grado di verificare se possono Schierare dei Ninja o Clienti con un certo Turno di Schieramento. Ciascun giocatore deve averne una. All'inizio della partita viene messa in posizione 0 e la si fa avanzare di una casella ogni volta che un quel giocatore finisce un suo Turno.

## Svolgimento del Gioco

Durante una partita i due giocatori giocano alternativamente un Turno ciascuno. Il giocatore che sta giocando il suo Turno è chiamato giocatore Attivo, l'altro giocatore è definito Non Attivo

## Condizioni per vincere una partita

Un giocatore che ha guadagnato 10 Vincite di Guerra vince la partita quando, nella Fase Finale del Turno, ha luogo la Valutazione del Risultato della Partita.

Se entrambi i giocatori hanno guadagnato 10 Vincite di Guerra, il giocatore Attivo vince la partita. Un giocatore che non ha più carte nel Mazzo perde la partita. Se entrambi i giocatori non hanno più carte nel Mazzo, il giocatore Attivo perde la partita.

## Svolgimento di un Turno

### 1. Pescare

Il giocatore Attivo aggiunge alla sua Mano la carta in cima al suo Mazzo. Questa azione sarà d'ora in poi chiamata "pescare una carta". Qualsiasi Effetto che abbia luogo all'inizio del Turno viene Applicato dopo aver pescato la carta.

### 2. Fase di Preparazione alla Battaglia

Il giocatore Attivo può eseguire le seguenti azioni nell'ordine che preferisce:

1. Schierare un Ninja
2. Usare una Strategia
3. Trasformare carte in Chakra
4. Schierare un Cliente

- **Schierare un Ninja**

È possibile schierare in Campo un Ninja dalla propria Mano.

**Queste sono le regole per Schierare un Ninja:**

- Si può Schierare solo 1 Ninja per Turno.
- Non si può Schierare un Ninja se nello stesso Campo c'è già un Ninja che ha il suo stesso Nome.
- Non possono esistere sul campo di un giocatore 2 o più Ninja con lo stesso Nome.
- Si può invece Schierare in un Campo un Ninja che ha lo stesso Nome di un Ninja presente nel Campo dell'avversario.
- Si può Schierare un Ninja solo quando il suo Turno di Schieramento è pari o inferiore al numero del Turno segnato sul Segnaturni di quel Campo.
- Per Schierare un Ninja il cui Costo Mano è 1 o più, si deve scegliere dalla propria Mano un numero di carte pari al Costo Mano aventi lo stesso Simbolo del Ninja che si sta Schierando, e Trasformarle in Chakra.

Il Ninja Schierato va posizionato in Campo in modo che punti verso il proprio avversario (posizione che indica lo Stato di Salute Sano del Ninja).

- **Usare una Strategia**

È possibile usare una Strategia che si trova nella propria Mano.

**Queste sono le regole per usare una Strategia:**

- Si può usare solo 1 Strategia per Turno (anche se un'altra Strategia con lo stesso nome è già in gioco).
- Per usare una Strategia il cui Costo Mano è 1 o più, è necessario scegliere dalla propria Mano un numero di carte pari al Costo Mano aventi lo stesso Simbolo della Strategia che si desidera usare, e Trasformarle in Chakra.
- Il Valore Strategico della Strategia che si vuole usare deve essere pari o inferiore al proprio Potere Strategico. Il Potere Strategico corrisponde al numero totale di Ninja (sia Sani che Feriti) e Clienti presenti nel Campo del giocatore.
- Se la Strategia richiede un Bersaglio, deve essere selezionato. Se non è possibile selezionarlo, la Strategia non può essere usata. Una volta Applicato il suo Effetto, la Strategia usata va spostata nella Zona Chakra.

- **Trasformare carte in Chakra**

È possibile spostare una o più carte dalla propria Mano direttamente nella Zona Chakra. Questa azione è chiamata "Trasformare in Chakra".

**Queste sono le regole per Trasformare in Chakra:**

- Si può spostare nella Zona Chakra quante carte si desidera per Turno.
- Gli Effetti delle carte spostate nella Zona Chakra non vengono Applicati.

- **Schierare un Cliente**

Puoi Schierare un Cliente che si trova nella tua Mano.

**Queste sono le regole per Schierare un Cliente:**

- Si può schierare 1 solo Cliente per Turno.
- Ci può essere 1 solo Cliente nel tuo Campo.
- Si può Schierare nel proprio Campo un Cliente anche se ha lo stesso Nome di un Cliente presente nel Campo dell'avversario.

● Si può Schierare un Cliente solo quando il suo Turno di Schieramento è pari o inferiore al numero del Turno segnato sul Segnaturni del proprio Campo.

*\* Schierare un Ninja e Schierare un Cliente sono due azioni distinte. È possibile Schierare un Cliente nello stesso Turno in cui si ha già Schierato un Ninja.*

### **3. Fase di Formazione**

All'inizio della Fase di Formazione, tutte le Squadre vengono sciolte e devono essere formate di nuovo.

#### **Formare una o più Squadre**

Si possono Formare delle Squadre utilizzando i Ninja presenti sul proprio Campo.

#### **Queste sono le regole per Formare delle Squadre:**

- Si possono usare 1, 2 o 3 Ninja per Formare una Squadra.
- Si può Formare un qualsiasi numero di Squadre.
- È obbligatorio includere ogni Ninja sul proprio Campo in una Squadra.
- Un Ninja appena Schierato formerà automaticamente una Squadra da 1 fino alla prossima Fase di Formazione del suo controllore. Quindi un Ninja schierato nella fase di Preparazione forma una Squadra da 1 sino alla Fase di Formazione dello stesso turno.
- Una volta Formata, una Squadra non può essere sciolta o modificata fino alla successiva Fase di Formazione del controllore (fanno eccezione, naturalmente, effetti di carte).
- Durante la fase di formazione della Squadra non si deve decidere quale Ninja andrà in Prima Linea, operazione che si effettuerà in seguito.

**Solo durante il Turno 0 (o il primo dei Turni 0 giocati) del giocatore che inizia la partita, dopo la Fase di Formazione va saltata la Fase di Battaglia e si procede alla Fase Finale del Turno.**

### **4. Fase di Battaglia**

Queste sono le azioni che hanno luogo durante la Fase di Battaglia:

1. Azione del giocatore In Attacco
2. Azione del giocatore In Difesa
3. Scambio di Tecniche
4. Scontro
5. Ritorno

#### **Azione del giocatore In Attacco**

Il giocatore Attivo può Mandare In Attacco le proprie Squadre. L'azione del giocatore In Attacco va gestita nella seguente maniera:

##### **1. Selezionare le Squadre da Mandare in Attacco**

Sono le Squadre che Entreranno In Azione, cioè parteciperanno alla Fase di Battaglia, In Attacco. Si possono mandare fino a 3 Squadre.

##### **2. Selezionare, per ogni Squadra, il Ninja In Prima Linea**

Il resto della Squadra è considerato essere In Seconda Linea. Il o i Ninja In Seconda Linea vanno disposti in fila dietro il Ninja In Prima Linea. Un Ninja in una Squadra da 1 viene considerato un Ninja In Prima Linea. Se il Ninja in Prima Linea dovesse essere spostato per effetto di Abilità, Tecniche o altro, la Squadra non può essere modificata, e combatterà con i Ninja rimanenti in Seconda Linea. I Danni vengono assegnati normalmente, e quindi in caso di Vittoria della Squadra avversaria nessun Ninja della Squadra perdente subisce Danni (mancando il Ninja in Prima Linea).

#### **Azione del giocatore In Difesa**

Il giocatore Non Attivo può Mandare In Difesa le sue Squadre. L'azione del giocatore In Difesa va gestita nella seguente maniera:

##### **1. Selezionare le Squadre da Mandare in Difesa**

Sono le Squadre che Entreranno In Azione In Difesa. Il loro numero non può essere superiore a quello delle Squadre In Attacco. Non è obbligatorio Mandare tutte le Squadre In Difesa.

##### **2. Decidere quale Squadra In Difesa Bloccherà quale Squadra In Attacco**

Una Squadra In Attacco può essere Bloccata da una sola Squadra In Difesa. Una volta che ad una Squadra in Attacco è assegnata una Squadra in Difesa per Bloccarla, quelle due Squadre rimarranno In Combattimento fino alla fase di Ritorno, anche se una delle due Squadre dovesse essere rimossa per effetto di Abilità, Tecniche o altro. Una Squadra in Attacco che è stata bloccata, anche se in seguito scompare la Squadra in Difesa, non otterrà pertanto Vincite di Guerra.

### 3. Selezionare, per ogni Squadra, il Ninja In Prima Linea

Il resto della Squadra è considerato essere In Seconda Linea. Il o i Ninja In Seconda Linea vanno disposti in fila dietro al Ninja In Prima Linea. Un Ninja in una Squadra da 1 viene considerato un Ninja In Prima Linea e non può essere spostato In Seconda Linea da Effetti di carte. Se il Ninja in Prima Linea dovesse essere spostato per effetto di Abilità, Tecniche o altro, la Squadra non può essere modificata, e combatterà con i Ninja rimanenti in Seconda Linea. I Danni vengono assegnati normalmente, e quindi in caso di Vittoria della Squadra avversaria nessun Ninja della Squadra perdente subisce Danni (mancando il Ninja in Prima Linea).

A questo punto, la Squadra In Attacco e la rispettiva Squadra In Difesa da cui è Bloccata sono considerate essere **In Combattimento**.

Le Squadre In Attacco alle quali non sono state assegnate Squadre In Difesa che le Bloccano sono definite **Non In Combattimento**, ma sono comunque considerate in Azione e possono utilizzare Tecniche se il giocatore lo desidera.

I Ninja non Mandati In Azione, cioè non chiamati a partecipare alla Fase di Battaglia In Attacco o In Difesa, sono definiti Ninja A Riposo e non possono utilizzare alcuna Tecnica.

### Scambio di Tecniche

Lo Scambio di Tecniche è il momento in cui si può usare una o più Tecniche presenti nella propria Mano. Quando una Tecnica viene usata, è incorporata in una Catena di Tecniche e il suo Effetto si Applica quando la Catena viene Risolta. Si può iniziare solo una catena per volta, e bisogna attendere che la catena attiva si risolva prima che sia possibile iniziare una nuova catena. Il giocatore in Attacco ha il diritto di giocare la prima Tecnica, se desidera usufruire di tale diritto.

### Usare una Tecnica

#### 1. Selezionare l'Esecutore della Tecnica

Selezionare il Ninja che eseguirà la Tecnica tra i propri Ninja In Azione, cioè quelli che partecipano alla Fase di Battaglia, sia che siano In Combattimento che siano Non In Combattimento. I Ninja A Riposo non possono eseguire una Tecnica. Se sulla carta Tecnica è indicata una "**Condizione**", il Ninja che non risponde a tale "**Condizione**" non può eseguire la Tecnica. Il Ninja selezionato diventa l'Esecutore della Tecnica fino a quando il suo Effetto non viene Applicato. Tutti gli effetti originati dalla Tecnica, inclusi eventualmente i Danni inflitti, si considerano inflitti sempre dal Ninja Esecutore, e per conseguenza, dalla Squadra della quale fa parte il Ninja Esecutore.

#### 2. Selezionare il Bersaglio

Se la Tecnica richiede un "**Bersaglio**", selezionarne uno che corrisponda alla descrizione presente sulla Tecnica a fianco della voce "**Bersaglio**".

#### 3. Pagare il Costo Chakra

Il giocatore che utilizza la Tecnica sposta nel Cimitero un numero di carte Chakra pari al Costo Chakra della Tecnica. Se nel Costo sono indicati dei Simboli specifici, sposta nel Cimitero carte Chakra con quei Simboli.

Se nel Costo è indicato solo un numero, sposta nel Cimitero un numero di carte Chakra pari a quel numero senza tenere conto dei loro Simboli. Il numero di Carte Chakra messe nel Cimitero non deve essere superiore a quello specificato nel Costo Chakra.

Se tutto questo viene eseguito senza problemi, l'uso della Tecnica è completato e la Tecnica diventa una Tecnica In Uso, ovvero viene incorporata nella Catena.

Se la procedura sopra descritta, per un qualunque motivo, non può essere eseguita in tutte le sue parti, allora la tecnica non può essere utilizzata e si deve comunicare al giocatore avversario che non si intende agire per il momento.

#### Catena di Tecniche

Quando un Ninja esegue una Tecnica, si dà inizio a una Catena di Tecniche. In questa Catena si possono introdurre altre Tecniche. Ogni nuova Tecnica introdotta verrà eseguita prima della Tecnica introdotta precedentemente nella Catena. In pratica, se un giocatore introduce una seconda Tecnica nella Catena, l'Effetto di questa seconda Tecnica verrà Applicato prima dell'Effetto della prima Tecnica introdotta. Si può iniziare una sola Catena alla volta. La Catena ha luogo con la seguente procedura:

#### 1. Iniziare una Catena

Una Catena inizia quando un Ninja esegue la prima Tecnica.

#### 2. Introdursi in una Catena

I giocatori decidono se introdurre un'altra Tecnica nella Catena. Qualsiasi giocatore può far eseguire una Tecnica a un qualsiasi suo Ninja In Azione. Quando entrambi i giocatori dichiarano di voler usare una Tecnica, il giocatore che non ha usato l'ultima Tecnica ha la priorità. Se ciò avviene all'inizio della Catena, il giocatore In Attacco ha la priorità. Per poter introdurre una tecnica nella Catena è necessario soddisfare immediatamente qualunque condizione riportata sulla carta.

#### 3. Chiudere la Catena

La Catena ha termine quando entrambi i giocatori dichiarano che non useranno altre Tecniche. Una volta avvenuto ciò, si procede alla Risoluzione della Catena. A questo punto si applicano gli effetti delle tecniche dall'ultima giocata alla prima.

\* Si definisce Catena anche la Catena costituita da una sola Tecnica.

### **Una volta Applicato l'Effetto della carta, questa va spostata nella Zona Chakra.**

Se, al momento dell'Applicazione dell'Effetto di una Tecnica, per qualche motivo "Bersaglio" o "Effetto" risultano inapplicabili, il giocatore non riesce a Risolvere la Tecnica e quindi non può Applicarne l'Effetto. Comunque anche tale Tecnica va spostata nella Zona Chakra e il suo Costo Chakra non viene restituito.

### **Scontro**

Lo Scontro riguarda le Squadre che sono state Mandate In Azione. Per iniziare, va calcolata la Forza di Combattimento di quelle Squadre.

È necessario controllare in questo momento se la Battaglia che sta per svolgersi è una Battaglia normale oppure una Battaglia di Intelletti. È possibile svolgere una Battaglia di Intelletti solo grazie ad Abilità Speciali oppure in seguito a Strategie. **Forza di Combattimento di una Squadra = Valore in Battaglia del Ninja In Prima Linea + Valore in Sostegno del/degli eventuali Ninja In Seconda Linea**

(Se ci sono 2 Ninja In Seconda Linea, va calcolata la somma del Valore in Sostegno di entrambi.)

In caso di Battaglia di Intelletti, al posto della Forza di Combattimento usa l'Intelletto Totale della Squadra.

Per il Bilancio dello Scontro si utilizzano regole diverse a seconda che le Squadre siano In Combattimento o Non In Combattimento.

### **Squadre Non In Combattimento**

#### **La Forza di Combattimento della Squadra è 4 o meno - - - Vincita di Guerra Normale**

Si prende la carta in cima al Mazzo dell'avversario e la si mette a faccia in giù (senza guardarla) nella propria Zona Vincite di Guerra.

#### **La Forza di Combattimento della Squadra è 5 o più - - - Vincita di Guerra Travolgente**

Si prendono le prime 2 carte in cima al Mazzo dell'avversario e le si mettono a faccia in giù (senza guardarle) nella propria Zona Vincite di Guerra.

### **Squadre In Combattimento**

Queste Squadre ingaggiano un combattimento con una Squadra avversaria. Quando il combattimento inizia, la Forza di Combattimento delle Squadre viene messa a confronto. Il Bilancio dello Scontro è determinato dai seguenti criteri:

#### **La differenza di Forza di Combattimento delle Squadre è tra 1 e 4 - - - Vittoria/Sconfitta**

La Squadra con la Forza di Combattimento minore subisce una Sconfitta. Il Ninja In Prima Linea della Squadra sconfitta riceve 1 Danno.

#### **La differenza di Forza di Combattimento delle Squadre è 5 o più - - - Vittoria Travolgente/Sconfitta Totale**

La Squadra con la Forza di Combattimento minore subisce una Sconfitta Totale. Il Ninja In Prima Linea della Squadra sconfitta riceve 2 Danni, e i Ninja In Seconda Linea 1 Danno ciascuno.

#### **Se la Forza di Combattimento delle Squadre è uguale - - - Pareggio**

I Ninja In Prima Linea di entrambe le Squadre ricevono 1 Danno ciascuno, anche nel caso la Forza di Combattimento di entrambe le Squadre sia 0.

*\* Questa procedura è chiamata Bilancio dello Scontro e viene applicata a tutte le Squadre In Azione, cioè che partecipano alla Fase di Battaglia.*

*\* Se al momento del Bilancio dello Scontro una delle due Squadre viene completamente a mancare dal combattimento per effetto di carte, non potendo effettuare un confronto tra le due Forze di Combattimento, non è possibile stabilire un vincitore, e quindi effetti legati a questa classificazione non possono attivarsi.*

### **Battaglia di Intelletti**

Una Battaglia di Intelletti si svolge solo per effetto di Abilità Speciali o Strategie, e quando ha luogo durante il Bilancio dello Scontro si userà l'Intelletto Totale della Squadra invece della sua Forza di Combattimento.

#### **Intelletto Totale di una Squadra = Somma dell'Intelletto di ogni membro della Squadra**

Per calcolare l'Intelletto Totale di una Squadra, si somma il valore di Intelletto di tutti i suoi membri.

*\* Per determinare il risultato di una Battaglia di Intelletti, usa l'Intelletto Totale della Squadra invece della sua Forza di Combattimento, fermo restando per il resto la normale procedura per il Bilancio dello Scontro.*

#### **Un Ninja che non ha la Caratteristica Intelletto viene considerato avere "Intelletto: 0".**

### **Ritorno**

Tutte le Squadre sono ora considerate A Riposo. In questa Fase le Squadre non vengono sciolte, eccetto quelle i cui membri sono tutti morti in battaglia.

## **5. Fase Finale del Turno**

### **Valutazione del Risultato della Partita**

Il risultato della partita viene determinato, nell'ordine:

#### **1. Contando le Vincite di Guerra**

Si considera che il giocatore che è in possesso di 10 o più Vincite di Guerra abbia causato danni a dir poco devastanti al villaggio avversario, e viene perciò proclamato vincitore della partita. Quando entrambi i giocatori hanno 10 Vincite di Guerra, il giocatore Attivo è dichiarato vincitore.

## 2. Controllando i Mazzi

Si considera che il giocatore che non ha più carte nel proprio Mazzo abbia causato una carenza di Ninja al proprio villaggio e pertanto perde la partita. Quando entrambi i giocatori non hanno più carte nel loro Mazzo, il giocatore Attivo perde la partita.

**Il giocatore che non ha più carte nel proprio Mazzo ma ha 10 carte nella sua Zona Vincite di Guerra è considerato il vincitore della partita, perché per stabilire il risultato di una partita la regola 1 si applica prima della regola 2.**

### Aggiusta il numero di carte della Mano

Se il giocatore Attivo ha 7 o più carte nella sua Mano, riduce la sua Mano a 6 spostando nel Cimitero le carte in eccesso. Questa regola non si applica al giocatore Non Attivo.

**Se a questo punto nessuno dei due giocatori ha vinto la partita, questi si scambiano i ruoli di Attivo/Non Attivo e comincia un nuovo Turno.**

### Muovi il Segnaturni

Il giocatore Attivo, prima di concludere il tuo Turno, fa progredire di 1 il Segnaturni del suo Campo.

## Stato di Salute e Danni dei Ninja

### Danni

Normalmente un Ninja è posizionato in verticale, in direzione dell'avversario (Stato di Salute Sano). Viene girato a destra di 90°, in posizione orizzontale (Stato di Salute Ferito), quando riceve 1 Danno. Se riceve un ulteriore Danno, è sconfitto e viene spostato nel Cimitero. Quando un Ninja Sano riceve 2 Danni, va direttamente nel Cimitero senza passare attraverso lo Stato di Salute Ferito. Se un Ninja riceve dei Danni che però vengono diminuiti da Abilità, Strategie, Tecniche o altro, si considera che il Ninja abbia subito Danni solo se, dopo tutti i cambiamenti, rimane almeno 1 Danno non annullato.

### Ninja Ferito

Quando un Ninja è Ferito, ha alcuni svantaggi:

- Si usano il Valore in Battaglia e il Valore in Sostegno dello Stato di Salute Ferito (che figurano sul lato destro della carta quando questa è puntata verso l'avversario in posizione Sana).
- Se un Ninja è Ferito, non è più valido il Testo presente sulla carta. Se il Testo è accompagnato dall'indicazione "**Sempre**", allora rimane valido. Se il Testo di un Ninja in Battaglia crea un effetto "istantaneo", ovvero un effetto che si risolve immediatamente, tale effetto rimane valido in caso il Ninja venisse Ferito. Se invece il Testo ha come risultato un effetto duraturo nel tempo, ad esempio un bonus al Valore di Battaglia o al Valore di Sostegno, tale effetto cessa di applicarsi nel momento stesso in cui il Ninja passa allo stato Ferito.

**Un Ninja Ferito torna Sano quando riceve una Cura.**

### Altre regole

#### Testi delle carte Ninja e Clienti

Il Testo su una carta Ninja è valido fintanto che il Ninja è presente sul Campo ed è Sano. Il Testo è valido anche se un Ninja è Ferito, nel caso sia accompagnato dall'indicazione "**Sempre**". Se il Testo di un Ninja in Battaglia crea un effetto "istantaneo", ovvero un effetto che si risolve immediatamente (ad esempio infligge Danni, oppure sposta carte), tale effetto rimane valido in caso il Ninja venisse Ferito. Se invece il Testo ha come risultato un effetto duraturo nel tempo, ad esempio un bonus al Valore di Battaglia o al Valore di Supporto, tale effetto cessa di applicarsi nel momento stesso in cui il Ninja passa allo stato Ferito. Il Testo su una carta Cliente è valido finché il Cliente rimane in Campo.

#### Carte con 2 Simboli

I Clienti e i Ninja con la Caratteristica Plotone hanno 2 Simboli e si può usare uno o l'altro. Per esempio, se è una carta Chakra, puoi scegliere di usare l'uno o l'altro Simbolo per rappresentare questa carta, ma non puoi servirti di questa carta come se valesse 2 Chakra.

#### Il Proprietario di una carta e "la tua carta"

Il Proprietario di una carta è il giocatore che possiede questa carta nel suo Mazzo.

Normalmente, una carta è controllata dal suo Proprietario e viene messa nel suo Campo, ma ci sono Effetti nel gioco che possono spostarla nel Campo dell'avversario.

In questo caso, il giocatore avversario la tratta come se fosse una "sua carta" e ha il diritto di controllarla. Ma il Proprietario della carta rimane colui che la possedeva nel proprio Mazzo. Quando questa carta viene spostata nella Zona Chakra o nel Cimitero, va nella Zona Chakra o Cimitero del suo Proprietario.

#### Indicazioni di Zona

Se una Zona come la Mano, il Mazzo, la Zona Chakra o il Cimitero è indicata, salvo specifiche, ci si riferisce sempre alle Zone del proprietario della carta.

#### "Appare sul Campo"

Questa espressione indica che la carta che Appare sul Campo proviene dalla Mano, o dalla Zona Chakra, o dal Cimitero, o dal Mazzo ma non dal Campo dell'avversario.

#### Una Squadra con 4 o più Ninja



Se una Squadra di un giocatore finisce per includere 4 o più Ninja a causa di un qualche Effetto, tale Squadra rimane invariata fino alla tua prossima Fase di Formazione. Poi, nel corso di questa Fase, il giocatore deve sciogliere questa Squadra e formarne delle altre con al massimo 3 membri.

### **Rango**

Tra le Caratteristiche di un Ninja si può trovare indicato il suo Rango. Ecco i diversi Ranghi indicati in ordine dal più basso al più alto:

1. Studente dell'Accademia
2. Genin
3. Chunin
4. Jonin Speciale
5. Jonin
6. Capo del Villaggio (Ninja Supremo)

Se un Effetto indica "Genin o inferiore", si riferisce a "Studente dell'Accademia e Genin". Se invece indica "Chunin o superiore", si riferisce a "Chunin, Jonin Speciale, Jonin e Capo del Villaggio".

**Ninja Supremo è considerato un Rango ed equivale al Rango di Capo del Villaggio.**

Ninja Inseguitori e Ninja Disertori non sono considerati Ranghi, ma se sono accompagnati da una specifica come "Chunin", vengono trattati come Ninja del Rango specificato tra parentesi.

### *Indicazioni Speciali nel Testo*

#### **"Sempre"**

Il Testo accompagnato da questa indicazione rimane valido anche se il Ninja è Ferito.

#### **"Condizione"**

Indica la Condizione richiesta per poter usare una Tecnica. Un Ninja che non soddisfa questa Condizione non può eseguire la Tecnica e la Tecnica non può quindi essere inserita in una Catena.

#### **"Bersaglio"**

Indica il Bersaglio di una carta. Se il Bersaglio specificato non esiste, non puoi usare la carta. Alcune carte possono avere due o più Bersagli.

#### **"Effetto"**

Indica l'Effetto di una carta. Quando viene il momento di Applicare l'Effetto della carta (ovvero durante la risoluzione della Catena), l'azione qui specificata va Applicata.

#### **Cura**

Questo è l'Effetto che permette a un Ninja Ferito di tornare Sano.

#### **Interruzione**

Se su una Strategia c'è questa indicazione, la si può usare solo durante il Turno dell'avversario, nella sua Fase di Preparazione alla Battaglia. A parte questo, la procedura per usarla resta la stessa delle normali Strategie.

#### **Nome: X**

Un Ninja con questa indicazione è considerato avere il Nome "X". Quando un Ninja con il Nome "X" è già presente nel tuo Campo, non puoi Schierare un altro Ninja con lo stesso Nome.

#### **Permanente**

Rispetto alle normali Strategie, quando si usa una Strategia su cui c'è questa indicazione, tale carta rimane sul Campo. Il testo della Strategia è sempre valido fino a quando la carta rimane in Campo.

#### **Permanente (X)**

Rispetto alle normali Strategie, quando si usa una Strategia su cui c'è questa indicazione, tale carta deve essere messa in Campo e devono essere posizionate su di essa un numero di monete pari a X. All'inizio di ogni Turno del suo controllore, si toglie una moneta dalla carta. Quando il numero di monete sulla Strategia diventa 0, la carta viene immediatamente Trasformata in Chakra. Il Testo della Strategia è sempre valido fino a quando la carta rimane in Campo.

#### **Sviluppo**

Quando un Ninja con questa Caratteristica è presente nella Mano di un giocatore, durante la Fase di Preparazione alla Battaglia quel giocatore può sostituire uno dei suoi Ninja già in Campo con questo, a patto che abbiano lo stesso Nome. Il Ninja precedentemente in Campo viene Trasformato in Chakra. Per segnare lo Sviluppo, si posiziona una moneta sul nuovo Ninja messo in Campo. Non si può sostituire un Ninja che ha già una o più monete Sviluppo su di sé.

- Una moneta Sviluppo va trattata come una moneta +1/+1.
- Lo Stato di Salute (Sano o Ferito) e le monete presenti sul Ninja che viene sostituito vengono trasferiti al Ninja che lo sostituisce.
- Lo Sviluppo non viene considerato un normale Schieramento di un Ninja. È possibile Sviluppare tutti i Ninja che si desidera in un Turno.
- Non è possibile Sviluppare un Ninja nello stesso Turno in cui è stato Schierato.
- Se un Ninja è messo in Campo da questo Effetto, non c'è bisogno di pagare il suo Costo Mano.

#### **Plotone**

Un Ninja con questa Caratteristica segue le seguenti regole riguardo al Nome e allo Schieramento:

- Il Nome "X & Y" significa che il Ninja è considerato avere due Nomi (sia X che Y). Puoi Schierare questo Ninja solo se un Ninja con uno dei suoi due Nomi è già presente in Campo. Se Schieri un Ninja con due Nomi (X & Y), Trasforma in Chakra il Ninja avente uno di questi due Nomi (X oppure Y) che era già in Campo.  
[Esempio 1: Un Ninja con Nome "Naruto Uzumaki & Sasuke Uchiha" va trattato come se fosse contemporaneamente sia "Naruto Uzumaki" che "Sasuke Uchiha". Se quindi "Naruto Uzumaki & Sasuke Uchiha" è presente nel tuo Campo, non puoi Schierare né "Naruto Uzumaki" né "Sasuke Uchiha".]  
[Esempio 2: Quando né "Naruto Uzumaki" né "Sasuke Uchiha" sono presenti nel tuo Campo, non puoi Schierare "Naruto Uzumaki & Sasuke Uchiha".]  
[Esempio 3: Quando "Naruto Uzumaki" è presente nel tuo Campo e "Naruto Uzumaki & Sasuke Uchiha" viene Schierato, "Naruto Uzumaki" viene Trasformato in Chakra.]
- I Ninja con caratteristica Plotone, quando non sono nel Campo (ma sono ad esempio nel Mazzo o nella Mano di un giocatore) non sono considerati Ninja normali, e non possono essere scelti come bersaglio di effetti che richiedono come Bersaglio un Ninja.
- Lo Schieramento di un Ninja Plotone non è soggetto alle normali restrizioni riguardanti lo Schieramento di un Ninja. Puoi Schierarne quanti vuoi per Turno.
- Queste carte hanno 2 tipi di Simbolo e 2 Stili di Combattimento.
- Lo Stato di Salute (Sano o Ferito) e le monete presenti sul Ninja che viene sostituito non vengono trasferiti al Ninja Plotone che lo sostituisce.
- Per Schierare un Ninja Plotone il cui Costo Mano è 1 o più, devi scegliere dalla tua Mano un numero di carte pari al Costo Mano aventi uno o l'altro Simbolo del Ninja che stai Schierando, e Trasformarle in Chakra.
- Non è possibile utilizzare uno dei Ninja che compongono un Plotone per schierare in Campo un Plotone.

### Carte Leggendarie

Le seguenti carte hanno degli Effetti molto potenti e sono onorate come carte Leggendarie. A causa della loro potenza è possibile includere solo 1 carta Leggendaria con un certo Nome in ogni Mazzo:

- *ST-051 "Presentatevi, miei formidabili nemici!"*
- *TE-006 "Sigillo Ottagonale"*
- *TE-76 "Tecnica dell'Ombra della Serpe"*
- *NI-138 "Shikamaru Nara"*

Oltre suddette carte Leggendarie, stabilite a livello internazionale da BanDai, sul suolo Italiano sono limitate ad una copia anche:

- *ST-S02 "I Tre Ninja Supremi"*
- *NI-S06 "Il Primo Hokage"*
- *NI-S11 "Naruto Uzumaki"*
- *CL-01 "Inari"*
- *NI-155 "Sasuke Uchiha"*
- *NI-163 "Terzo Hokage"*

## FAQ & ERRATA

La lista completa ed aggiornata delle FAQ (Frequently Asked Questions) e di eventuali Errata presenti sulle carte è scaricabile al seguente sito, nella sezione download:

[www.paninicomics.it/narutocardgame](http://www.paninicomics.it/narutocardgame)

## REGISTRAZIONE DI UN NUOVO GIOCATORE: PAN GO

- Ogni giocatore che desideri partecipare al circuito di gioco organizzato PAN GO (Panini Gioco Organizzato) potrà farlo semplicemente richiedendolo al proprio organizzatore e compilando la scheda di registrazione PAN GO che il negoziante gli fornirà gratuitamente.
- La scheda PAN GO è composta da 2 parti:
  - o una parte più grande, su cui indicare tutti i dati del giocatore, da far firmare ad un genitore o chi ne fa le veci in caso di giocatori minorenni, che il negoziante provvederà in seguito a far pervenire a Panini Games,
  - o una parte che indica solo nome, cognome e nickname del giocatore e il suo codice PAN GO, che rimane al giocatore.
- Un giocatore che non desideri iscriversi al circuito PAN GO o che per qualunque motivo rifiuti di indicare il suo numero PAN GO non potrà partecipare all'evento ufficiale, ricevere premi né essere registrato per la classifica nazionale di Naruto CG.
- Ogni scheda PAN GO è collegata al negozio presso il quale viene compilata. Sebbene questo non abbia effetto ai fini della classifica nazionale di Naruto CG, potrebbe essere richiesto ai giocatori, per alcuni eventi di tipo particolare, di compilare una ulteriore scheda PAN GO presso un differente punto vendita.
- Un giocatore che dimentichi la propria scheda PAN GO e non possa quindi indicare il proprio codice PAN GO potrà, a discrezione dell'organizzatore, indicare tale dato in seguito, ma fino al completamento delle informazioni l'organizzatore non dovrà inviare alcuna informazione per la registrazione dell'evento.
- Se un giocatore per errore compila più di una scheda PAN GO presso lo stesso negozio e guadagna punti su entrambe, non sarà possibile in seguito riunire i punteggi.

## LINEE GUIDA PER LA CORRETTA ORGANIZZAZIONE DI UN EVENTO UFFICIALE

1. Ogni organizzatore che desideri proporsi per l'organizzazione di uno o più eventi di gioco organizzato per NARUTO CARD GAME può farne richiesta mandando una mail all'indirizzo [narutocardgame@panini.it](mailto:narutocardgame@panini.it)
2. Il numero minimo di giocatori richiesti per ufficializzare un evento è 4.
3. All'organizzatore è richiesto di far pervenire a Panini Games le schede PAN GO compilate dei giocatori. Questo potrà essere fatto secondo le modalità descritte in seguito. In caso si renda necessario rimandare nel tempo l'invio fisico delle schede (ad esempio per inviare in un'unica soluzione un numero superiore di schede), è possibile anticipare le schede compilate tramite fax per la registrazione dei giocatori. Controlli periodici verranno eseguiti per assicurarsi che copie fisiche di tali schede pervengano presso gli uffici Panini Games.
4. La persona che ha il compito di sbrigare le formalità organizzative dell'evento e a cui viene richiesto di contattare lo Staff Panini Games viene definito "**organizzatore**" dell'evento. La persona che si occupa del corretto svolgimento del torneo e della corretta applicazione del regolamento durante lo stesso viene definito "**arbitro**" dell'evento. I due ruoli possono essere ricoperti dalla stessa persona.
5. La persona che ricopre il ruolo di arbitro deve conoscere il regolamento e valutare, in caso di bisogno, l'applicazione delle varie regole. Dovrebbe anche controllare che durante l'evento non vengano tenuti comportamenti scorretti e antisportivi. In caso di dubbi, alla fine dell'evento l'arbitro potrà contattare lo Staff Panini Games per risolvere qualunque problema di regolamento o gestione che possa essersi presentato. Dovrebbe sempre tenere a portata di mano copia dell'ultima versione del file di Frequently Asked Questions, scaricabile dall'indirizzo <http://www.paninicomics.it/narutocardgame/>

## PER I GIOCATORI

Ai giocatori di eventi ufficiali di NARUTO CARD GAME viene richiesto ciò che segue:

1. Conoscere e seguire le più aggiornate regole di gioco applicabili all'evento.
2. Seguire le istruzioni di ogni arbitro o organizzatore durante l'evento.
3. Comportarsi in maniera sportiva e rispettosa nei confronti di giocatori, arbitri, organizzatori e pubblico presente all'evento.
4. Comunicare in maniera sufficientemente chiara e tempestiva le proprie azioni durante le partite.
5. Informare l'avversario in caso non sia stata seguita una regola di gioco indipendentemente da chi si avvantaggerebbe dall'errore.
6. Evitare di parlare agli spettatori durante un incontro.
7. Evitare di utilizzare gesti o linguaggio improprio.
8. Evitare commenti offensivi nei confronti di avversari o arbitri.
9. Se l'evento viene gestito tramite una tabella-punti, ogni giocatore è responsabile di quanto scritto nella tabella punti che gli viene consegnata all'inizio di ogni incontro da un arbitro. Una volta riconsegnata all'arbitro alla fine di un incontro avrà valore quanto dichiarato dai giocatori nella tabella punti. Se non vengono utilizzate le tabelle punti, ogni giocatore è responsabile di quanto comunicato all'arbitro circa l'esito della partita.
10. Ogni giocatore deve compilare la scheda PAN GO correttamente, in maniera chiara e leggibile. Lo Staff Panini Games si riserva di ignorare quei moduli che pervengano illeggibili o dai quali manchino indicazioni richieste e necessarie.

## IL MAZZO

- Il Mazzo di gioco deve essere composto esattamente da 40 carte.
- Tutte le carte originali italiane possono essere utilizzate, a meno che l'organizzatore/arbitro decida diversamente per proporre formati particolari. Non ci sono limiti prestabiliti alle possibilità date dall'organizzatore/arbitro circa la creazione di formati particolari, ma si richiede previa comunicazione a Panini Games per eventi di questo tipo.
- Il mazzo può contenere al massimo 25 carte Ninja senza la caratteristica Plotone. Questa regola è uguale alla regola Jonin proposta sul manuale del gioco.
- Il Mazzo e il sideboard possono in totale contenere 3 carte per ogni nome, escluse le carte Leggendarie e le altre carte limitate, che possono essere contenute al massimo in 1 copia in totale tra Mazzo e sideboard
- Le carte definite Leggendarie sono:
  - *ST-051 "Presentatevi, miei formidabili nemici!"*
  - *TE-006 "Sigillo Ottagonale"*
  - *TE-76 "Tecnica dell'Ombra della Serpe"*
  - *NI-138 "Shikamaru Nara"*
- Oltre suddette carte Leggendarie, stabilite a livello internazionale da BanDai, sul suolo Italiano sono limitate ad una copia anche:
  - *ST-S02 "I Tre Ninja Supremi"*
  - *NI-S06 "Il Primo Hokage"*
  - *CL-01 "Inari"*
  - *NI-S10 "Naruto Uzumaki"*

## IL SIDEBOARD

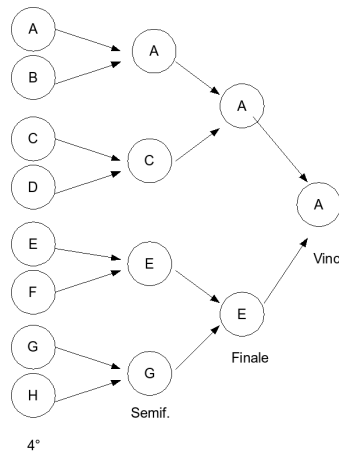
- Un sideboard è un piccolo numero di carte che un giocatore può avere con sé per modificare il suo mazzo dopo la prima partita di un incontro. Può ad esempio contenere carte particolarmente utili contro un tipo particolare di strategia, che però non sarebbero utili contro la maggior parte dei giocatori.
- Un giocatore non è obbligato ad avere un sideboard, ma se decide di averlo deve contenere esattamente 15 carte.
- Un giocatore che utilizzi il sideboard per variare il suo mazzo dovrà sempre togliere dal suo mazzo 1 carta per ogni carta aggiunta. In questo modo il sideboard deve sempre contenere 15 carte.
- Le carte del sideboard rimangono esterne al gioco durante la partita.

## GESTIONE DI UN EVENTO

Un evento si sviluppa in una serie di turni durante i quali i giocatori si affrontano in partite alla meglio dei 3, alla fine dei quali un solo giocatore viene eletto vincitore.

Un evento può essere giocato “**ad eliminazione**”, nel quale i giocatori che vengono sconfitti vengono esclusi e solo chi vince può proseguire, oppure nel classico sistema “**alla svizzera**” (quello che nel calcio viene definito girone all'italiana), nel quale tutti i giocatori possono disputare un certo numero di partite prima dell'esclusione dei giocatori con il minor numero di vittorie. Anche se il primo metodo è più semplice e veloce, il secondo metodo è da preferire poiché permette ai giocatori di disputare un maggior numero di partite e di trarre quindi maggior divertimento dall'evento.

- Un torneo ad eliminazione può essere gestito in questo modo:
  - o I giocatori verranno accoppiati casualmente e ogni coppia giocherà alla meglio delle 3 partite
  - o In base ai risultati di ciascuna coppia, i giocatori vincitori proseguiranno nel torneo mentre i giocatori sconfitti verranno eliminati, fino a che rimarrà un solo giocatore: il vincitore. Questo è lo schema di un torneo ad eliminazione diretta:



- o Se il numero dei giocatori è dispari, ad ogni turno, uno dei giocatori passa automaticamente il turno, senza giocare. In questo caso si dice che il giocatore ha avuto un “bye”. L'arbitro dovrà avere cura di gestire gli accoppiamenti in modo che ad ogni turno sia un diverso giocatore a ottenere un bye, fintanto che il numero di giocatori da accoppiare rimane dispari.
- Un torneo alla svizzera può essere gestito, manualmente, in questo modo:
    - o Ogni partita vinta frutta al giocatore 3 punti.
    - o Ogni partita persa frutta al giocatore 0 punti.
    - o Ogni partita pareggiata (per fine tempo) frutta al giocatore 1 punto.

- Primo turno: i giocatori verranno accoppiati casualmente ed ogni coppia giocherà alla meglio delle 3 partite.
- Turni successivi al primo: i giocatori verranno accoppiati secondo il punteggio che hanno conseguito nei turni precedenti (punteggi alti si scontreranno contro punteggi alti e punteggi bassi contro punteggi bassi), avendo l'avvertenza di non far incontrare giocatori che si sono già sfidati. Nel caso non siano possibili accoppiamenti nella stessa fascia di punteggio, i giocatori non accoppiati di una fascia si scontreranno con quelli della fascia immediatamente inferiore (o immediatamente superiore se si tratta di giocatori con 0 punti).
- In caso sia presente un numero di giocatori dispari si procederà nel seguente modo: durante il primo turno ad un giocatore estratto casualmente verrà data vittoria automatica (un “bye”); nei turni successivi al primo verrà estratto casualmente un giocatore tra quelli nella fascia di punteggio più bassa a cui verrà data automaticamente vittoria (un “bye”). Il Bye frutta al giocatore “2,9” punti, in pratica come una vittoria, ma in caso di spareggio chi ha effettivamente vinto una partita viene avvantaggiato.
- In base al numero di giocatori presenti, sarà opportuno disputare 4 o 5 turni:
  - Fino a 32 giocatori: 4 turni di svizzera
  - Da 33 a 63 giocatori: 5 turni di svizzera
  - Nel caso eccezionale di tornei con più di 63 giocatori, sarà opportuno suddividere i giocatori in gironi di al massimo 32 giocatori, e l'evento sarà probabilmente disputato su diverse giornate
- Dopo che sono stati giocati tutti i turni di svizzera previsti, vengono disputati i turni di playoff, ovvero alcuni turni ad eliminazione che porteranno a stabilire il vincitore dell'evento. Viene stilata una classifica provvisoria e i giocatori che hanno terminato il girone di svizzera con i punteggi più alti possono continuare a giocare per cercare di raggiungere la vittoria.
  - Fino a 8 giocatori: i 2 punteggi più alti passano ai playoff (finale)
  - Da 9 a 23 giocatori: i 4 punteggi più alti passano ai playoff (semifinale e finale)
  - Da 24 a 63 giocatori: gli 8 punteggi più alti passano ai playoff (quarti di finale, semifinale e finale)
  - Nel caso eccezionale di tornei con più di 63 giocatori, e quindi suddivisi in più gironi: i 4 punteggi più alti di ciascun girone passano ai playoff



- I giocatori che non vengono ammessi ai playoff entrano nella classifica definitiva dell'evento secondo il loro piazzamento. Eventuali pareggi possono essere immediatamente risolti con partite di spareggio.
  - I turni di playoff vengono gestiti come un mini-torneo ad eliminazione diretta, accoppiando il primo giocatore nella classifica provvisoria con il secondo, il terzo con il quarto e così via.
  - I giocatori eliminati durante la semi-finale disputeranno una partita tra loro per stabilire quale giocatore abbia conseguito il terzo posto e quale il quarto posto.
  - Il numero di turni di playoff può essere modificato in base al tempo a disposizione, e in questi casi, se possibile, l'organizzatore dovrebbe darne tempestiva comunicazione ai giocatori.
- Se l'arbitro utilizza comunemente un software per la gestione di eventi di questo tipo, o si trova più comodo ad utilizzarlo, è libero di farlo. È tuttavia importante che la classifica dell'evento venga inviato secondo le modalità richieste a Panini Games.

Per quanto non sia espressamente richiesto per ogni evento, arbitri e organizzatori possono richiedere ai loro giocatori di compilare una lista del loro mazzo e consegnarla all'organizzatore all'inizio della partita. Questa usanza permette di effettuare controlli a campione sulla composizione del mazzo, ed è indicata nel caso di eventi di grossa portata e di eventi con formati particolari, ma è bene che i giocatori vengano avvisati con sufficiente anticipo per presentarsi già provvisti di lista e non rallentare l'inizio del torneo.

## **DURATA DI UNA PARTITA**

Durante gli eventi ufficiali, per evitare che le partite vadano troppo per le lunghe, viene in genere assegnato un tempo massimo allo svolgimento di ciascun turno.

Per un incontro al meglio delle 3 partite, un tempo ragionevole è di **40-45** minuti.

Durante un torneo alla svizzera, in particolare, la necessità di terminare per tempo tutti i turni impone in genere di chiedere ai propri giocatori una maggiore rapidità, e quindi una durata massima di ciascun turno.

In un torneo a eliminazione, visto il numero minore di partite e il tempo minore necessario a stilare i nuovi accoppiamenti, è possibile lasciare ai giocatori un tempo maggiore per ciascuna partita.

Nel caso che alla fine del tempo i giocatori non abbiano ancora terminato, si può risolvere la situazione in uno dei 2 modi:

- Se il risultato al momento della fine del tempo è di 1-0 o 0-1, il giocatore in vantaggio vince la partita.
- Se il risultato al momento della fine del tempo è di 0-0 oppure 1-1 viene assegnato un pareggio. Se non è possibile assegnare un pareggio (perché in playoff oppure torneo a eliminazione diretta) si continua a giocare e il primo giocatore a conseguire una Vincita di Guerra oppure a mandare al Cimitero un Ninja dell'avversario è dichiarato vincitore (a meno che non si verificano le usuali condizioni di vittoria).

## CLASSIFICA

Per permettere di tenere sempre aggiornata la classifica nazionale, ogni organizzatore dovrebbe provvedere al corretto invio delle informazioni richieste. In particolare, è fondamentale che le schede di adesione Pan Go vengano compilate da tutti i giocatori e vengano inviate a Pan Distribuzione per archivio.

Oltre alle schede di adesione, al termine di ogni evento ogni organizzatore dovrebbe inviare a Pan Distribuzione, tramite mail, fax o posta ordinaria un report dell'evento appena svolto che contenga le seguenti informazioni:

- Negozio e data dell'evento
- Lista dei giocatori
- Classifica dell'evento

### Punteggio:

Ogni giocatore che partecipa ad un evento guadagna sempre automaticamente 1 punto di partecipazione.

In aggiunta a questo, i giocatori primi in classifica guadagnano un numero di punti superiore, che dipende dal numero di giocatori presenti all'evento.

Nella seguente tabella è riportato il punteggio che ciascun giocatore classificato conseguirà:

NUMERO DI GIOCATORI	PRIMO	SECONDO	TERZO	QUARTO	QUINTO	SESTO
4-8	3	2	1			
9-15	4	3	2	1		
16-23	5	4	3	2	1	
24 in su	6	5	4	3	2	1

## INFRAZIONI E PENALITÀ

Ogni arbitro dovrà attenersi scrupolosamente a quanto di seguito indicato per risolvere le dispute durante un evento. È comunque prerogativa del Capo Arbitro decidere quali penalità applicare fra quelle proposte in relazione alla gravità dell'infrazione commessa; è quindi sempre consigliabile per ogni arbitro confrontarsi col Capo Arbitro prima di assegnare una penalità.

### **Lista illegale**

Si considera che un giocatore abbia una lista illegale quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- La lista indica che il mazzo contiene un numero di carte diverso da 40 (eventualmente più 15 carte da sideboard).
- La lista contiene carte illegali per il formato dell'evento (quando questa condizione è applicabile).
- La lista contiene un numero non consentito di carte leggendarie.

Esempio:

(A) Un giocatore a un torneo ha 39 carte segnate sulla propria lista quando il numero consentito è 40.

(B) Un giocatore a un torneo Costruito segna quattro "Naruto Uzumaki" sulla sua lista quando ne sono permessi, al massimo, tre.

In considerazione del fatto che la maggior parte delle liste illegali dipende da errori minori di compilazione, non è nell'interesse dell'evento squalificare un giocatore per una lista illegale. Quando è possibile si corregga la lista in modo da rappresentare il mazzo realmente giocato. Per mantenere l'integrità dell'evento si raccomanda che l'arbitro verifichi la legalità delle liste appena possibile, preferibilmente prima dell'inizio del secondo turno. A qualsiasi evento l'intero staff arbitrale deve stare attento a ricordare ai giocatori, prima che il torneo abbia inizio, quali sono le conseguenze del consegnare una lista illegale. Se prima dell'inizio dell'evento ci si accorge dell'irregolarità si può permettere al giocatore di modificare lista e mazzo fino a renderli regolari. Se si nota l'irregolarità una volta iniziato il primo turno di gioco si dovrà verificare che il mazzo sia regolare. Se questa condizione viene soddisfatta si aggiornerà la lista all'effettivo contenuto del mazzo, altrimenti si procederà come da normativa "Mazzo illegale".

## Penalità

Ammonizione verbale

### **Mazzo illegale**

Si considera che un giocatore abbia un mazzo illegale quando si verifica una delle seguenti condizioni (sempre che la lista indichi un mazzo legale):

- Il mazzo contiene un numero di carte diverso da 40 (eventualmente più 15 carte da sideboard).
- Il mazzo contiene carte illegali nel formato.
- Il mazzo contiene carte che renderebbero il mazzo illegale a causa della violazione di una regola del gioco (ad esempio due copie di una carta leggendaria).
- Il contenuto del mazzo non corrisponde alla lista.

Esempio:

(A) Un giocatore a un torneo sta giocando con un mazzo di 41 carte. La lista indica un mazzo legale di 40 carte.

(B) Un giocatore ad un torneo trova un Ninja di un suo avversario precedente nel proprio mazzo. La lista indica un mazzo legale.

Se la lista indica un mazzo legale ma il reale contenuto del mazzo non corrisponde a quanto scritto sulla lista il giocatore deve modificare il mazzo in modo che corrisponda a quanto scritto sulla lista. Qualora il mazzo illegale venga trovato prima dell'inizio della successiva partita, al giocatore verrà data la possibilità di sistemare il proprio mazzo per renderlo regolare. Se l'irregolarità verrà scoperta durante una partita in corso, quella stessa sarà considerata vinta dall'avversario ed il giocatore autore dell'infrazione provvederà a sistemare il proprio mazzo in modo che corrisponda a quanto indicato nella lista.

## Penalità

Ammonizione verbale

Partita persa

### **Sideboard illegale**

Si considera che un giocatore abbia un Sideboard illegale quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- Il Sideboard contiene troppe carte (più di 15).
- Il Sideboard contiene troppe poche carte (tra 1 e 14 compresi)
- Il Sideboard contiene carte che sono illegali per quel formato.
- Il Sideboard contiene carte che renderebbero il mazzo illegale a causa della violazione di una regola del gioco (come la limitazione a tre copie).
- Il contenuto del Sideboard non corrisponde a quanto elencato sulla lista.

Quando il reale contenuto del Sideboard è illegale, ma la lista del Sideboard è legale la soluzione migliore è quella di modificare il sideboard in modo che corrisponda alla lista. Se l'irregolarità verrà notata prima dell'inizio del primo turno al giocatore verrà data la possibilità di modificare il proprio sideboard in modo da renderlo legale. Se l'irregolarità verrà notata dopo l'inizio del primo turno di gioco il giocatore dovrà ripristinare il proprio mazzo base, perderà la possibilità di utilizzare il sideboard per il resto dell'evento e riceverà una ammonizione ufficiale.

### Penalità

Ammonizione verbale.

Ammonizione ufficiale (vedere descrizione della penalità).

### **Mancato ripristino del sideboard**

Si considera che un giocatore abbia commesso questa infrazione quando non riporta il proprio mazzo alla sua configurazione originale prima di presentarlo al proprio avversario all'inizio della prima partita di un incontro.

Esempio:

(A) Un giocatore ad un torneo lascia nel mazzo un "Iruka" sostituito dalla sideboard nel match precedente.

In tali situazioni, verrà data partita persa e il giocatore potrà disputare la successiva partita con l'ausilio del sideboard correttamente ripristinato.

### Penalità

Partita persa

### **Errore Procedurale Minore**

Un giocatore commette un Errore Procedurale Minore quando compie un'azione non intenzionale e poco influente durante il torneo.

Esempio:

- (A) Un giocatore non utilizza un metodo chiaro per tenere conto del proprio Turno.
- (B) Un giocatore tiene ripetutamente le proprie carte sotto al tavolo.
- (C) Un giocatore lascia piccoli rifiuti nell'area nella quale si svolge il torneo (esempio: carta di gomme da masticare o un foglio di un blocco note usato per segnare le azioni).

Gli errori procedurali sono molto diversi tra loro. L'arbitro dovrebbe determinare appropriatamente la penalità in modo che rifletta l'influenza dell'infrazione sul torneo.

### Penalità

Ammonizione verbale

Ammonizione ufficiale

### **Errore Procedurale Medio**

Un giocatore commette un errore medio quando compie un'azione non intenzionale ma influente durante il torneo.

Esempio:

- (A) Un giocatore si dimentica di scrivere il proprio nome sulla lista del mazzo.
- (B) Un giocatore non mescola bene il proprio mazzo prima di presentarlo al proprio avversario.
- (C) Un giocatore lascia consistenti rifiuti nell'area nella quale si svolge il torneo (ad esempio, frammenti di cibo).
- (D) Un giocatore chiama sul campo un Ninja nonostante ne abbia già chiamato un altro nello stesso Turno.
- (E) Un giocatore gioca una tecnica o attiva un'abilità senza che siano soddisfatti i requisiti della stessa.
- (F) Un giocatore modifica le proprie Squadre dopo aver dichiarato la Fase di Battaglia.
- (G) Un giocatore mischia il proprio mazzo dopo che un avversario ha tagliato.
- (H) Un giocatore non pesca all'inizio del proprio turno.

Gli errori procedurali sono molto diversi tra loro. L'arbitro dovrebbe determinare

appropriatamente la penalità in modo che rifletta l'influenza dell'infrazione sul torneo.

### Penalità

Ammonizione verbale

Ammonizione ufficiale

Partita persa

### **Errore di procedura grave**

Un giocatore commette un errore grave quando compie un'azione non intenzionale ma pesantemente influente durante il torneo.

Esempio:

(A) Un giocatore mischia il proprio mazzo quando non gli viene richiesto dalle regole di gioco.

(B) Un giocatore guarda o rivela più di una carta dalla cima del proprio mazzo.

(C) Un giocatore chiama un Ninja con un Turno di Chiamata superiore al Turno attuale.

(D) Un giocatore dimentica di ruotare di 90° i suoi Ninja Feriti.

(E) Un giocatore pesca più volte quando non gli sarebbe consentito.

(F) Un giocatore Trasforma delle carte in Chakra in una fase diversa dalla Fase di Preparazione alla Battaglia.

Gli errori procedurali sono molto diversi tra loro. L'arbitro dovrebbe determinare appropriatamente la penalità in modo che rifletta l'influenza dell'infrazione sul torneo.

### Penalità

Ammonizione ufficiale

Partita persa

### **Ritardo**

Si considera che un giocatore abbia commesso questa infrazione qualora non si trovi a sedere al proprio posto all'inizio del turno.

Esempio:

(A) Un giocatore arriva al proprio posto cinque minuti dopo che il turno è iniziato.

(B) Un giocatore consegna la propria lista del mazzo dopo il tempo limite concesso dagli organizzatori.

I giocatori hanno l'obbligo di arrivare puntuali ai propri incontri.

La penalità di ritardo non dovrebbe essere inflitta se il turno è iniziato in anticipo o se uno dei giocatori è arrivato al posto prima dell'ora inizialmente annunciata.

Se il giocatore non è al proprio posto entro cinque minuti dall'inizio del turno gli viene assegnata una penalità di Partita Persa. Se non è al proprio posto entro ulteriori 10 minuti gli viene assegnata una penalità Incontro Perso. Se inoltre non arriva entro la fine del turno viene espulso dall'evento in quanto si presume si tratti di un abbandono volontario non comunicato.

### Penalità

Ammonizione ufficiale

Partita Persa

Incontro Perso

Espulsione

### **Giocare con un avversario non indicato**

Due giocatori hanno giocato l'uno contro l'altro pur essendo stati accoppiati con altri giocatori per quel turno.

Esempio:

(A) Un giocatore siede al tavolo sbagliato e gioca con un avversario sbagliato.

E' responsabilità dei giocatori verificare di essersi seduti al tavolo giusto. Se l'errore viene scoperto entro l'inizio dell'incontro, il giocatore seduto al tavolo sbagliato riceve una Ammonizione Verbale e viene spostato al tavolo corretto. Se l'errore viene scoperto entro 10 minuti dall'inizio dell'incontro verrà assegnata al giocatore al tavolo sbagliato Partita Persa e potrà disputare l'incontro con l'avversario corretto incorrendo nelle penalità derivanti dal Ritardo provocato. Se l'errore viene scoperto dopo i 10 minuti al giocatore verrà assegnato Incontro Perso.

Nel caso in cui tale errore porti ad un incrocio di incontri non previsto (es: sono stati annunciati dall'arbitro gli abbinamenti A Vs B e C Vs D mentre i giocatori si dispongono A Vs C e B Vs D) le penalità previste verranno assegnate all'incontro del turno successivo per fare in modo che abbiano un effettivo peso sull'andamento del torneo e che servano a monito per il giocatore.

### Penalità



Ammonizione verbale

Partita persa

Incontro perso

### **Segni minori sulle carte (o buste protettive).**

Le carte di un giocatore sono segnate ma difficilmente potrebbero dare un vantaggio a quel giocatore (se il giocatore sta usando buste protettive, bisogna prendere in considerazione gli eventuali segni sulle buste, non sulle carte che sono all'interno delle buste).

Esempio:

(A) Un giocatore ad un torneo ha piccoli segni sulle proprie buste protettive. I segni sono visibilmente dati da usura e presenti su diverse carte non in relazione tra loro (esempio: non esclusivamente su 3 "Sharingan").

Se la possibilità di ottenere un vantaggio è piuttosto bassa si dovrebbe richiedere al giocatore di cambiare le carte o le buste, senza assegnare una penalità significativa. Notate che ogni busta protettiva usata in torneo può essere considerata segnata in qualche modo; nell'assegnare la penalità, gli arbitri devono tenere sempre in considerazione che nessun set di buste protettive è "perfetto". Nel caso di buste protettive segnate è importante educare i giocatori a mischiare le buste nuove prima di imbustare le proprie carte.

### Penalità

Ammonizione verbale

### **Segni notevoli sulle carte (o buste protettive)**

Le carte di un giocatore risultano segnate ed in modo tale da dargli potenzialmente un vantaggio significativo (se il giocatore sta usando buste protettive, bisogna prendere in considerazione gli eventuali segni sulle buste, non sulle carte che sono all'interno delle buste).

Esempio:

(A) Un giocatore ad un torneo ha un segno su ognuna delle sue tecniche per Sasuke Uchiha, cosa che le rende facilmente distinguibili dal resto del mazzo.

(B) Un giocatore ad un torneo ha 3 tecniche Dolore Millenario nel suo mazzo, tutte in buste protettive con una leggera piega in un angolo.

Se la possibilità di ottenere un vantaggio è alta il giocatore deve ricevere una penalità significativa. E' importante notare come questa penalità sia data sempre sotto l'assunzione che i segni siano fatti non intenzionalmente. Qualora l'arbitro creda che le carte siano state segnate intenzionalmente deve riferirsi alla sezione Barare.

### Penalità

Ammonizione ufficiale

Partita persa

Incontro perso

### **Indugiare Troppo**

I giocatori che impiegano più tempo di quello ragionevolmente richiesto dalle azioni di gioco stanno Indugiando Troppo.

Esempio:

(A) Un giocatore pensa per più di 5 minuti a quale Ninja schierare pur avendo solo 2 carte in mano.

Tutti i giocatori hanno la responsabilità di giocare abbastanza velocemente, in modo che il proprio avversario non tragga svantaggio dal tempo limite. Qualora l'arbitro riscontrasse un comportamento contrario a tale direttiva dovrà avvisare tramite Ammonizione verbale il giocatore in questione. Se l'atteggiamento del giocatore in questione dovesse risultare ripetitivo in tal senso, la successiva Ammonizione sarà ufficiale e ad ogni volta la penalità deve essere alzata di un grado fino ad arrivare, quando si dovesse appurare la malafede del soggetto, anche all'espulsione.

## Penalità

Ammonizione verbale

Ammonizione ufficiale

Partita Persa

Incontro perso

Espulsione

## **Comportamento antisportivo**

Il comportamento antisportivo è definito come un comportamento che può essere di disturbo ad uno o più giocatori presenti al torneo, ma che non causa ritardi o include una qualsiasi forma di contatto fisico o evidente stress emotivo.

Esempio:

(A) Un giocatore chiama ripetutamente l'arbitro e sostiene che il suo avversario dovrebbe aver una Partita Persa a causa di insignificanti errori procedurali.

(B) Un giocatore discute su quanto indicatogli da un ufficiale di gara.

(C) Un giocatore bestemmia in presenza di un genitore o di un giovane giocatore.

(D) Un giocatore richiede a voce alta che l'arbitro punisca il suo avversario.

I differenti livelli di condotta antisportiva dovrebbero essere puniti in maniera diversa. L'arbitro è sempre l'autorità finale nel decidere cosa costituisca condotta antisportiva ed è libero di interpretare le Penalità Ufficiali per applicarle nel modo che crede essere il più appropriato alla situazione.

## Penalità

Ammonizione ufficiale

Partita Persa

Incontro perso

## **Comportamento antisportivo grave**

Si definisce come comportamento antisportivo grave un comportamento che sia di disturbo ad uno o più giocatori presenti al torneo, causa ritardi o che includa qualsiasi forma di contatto fisico o evidente stress emotivo.

Esempio:

- (A) Un giocatore discute in maniera belligerante ed eccessiva con un arbitro dopo che questo ha già preso una decisione.
- (B) Un giocatore insulta pesantemente o minaccia un'altra persona presente all'evento
- (C) Un giocatore mescola il proprio mazzo in maniera non casuale

I differenti livelli di condotta antisportiva dovrebbero essere puniti in maniera diversa. L'arbitro è sempre l'autorità finale nel decidere cosa costituisca condotta antisportiva ed è libero di interpretare le Penalità Ufficiali per applicarle nel modo che crede essere il più appropriato alla situazione.

### Penalità

Incontro perso

Espulsione

### **Corruzione**

Un giocatore tenta di corrompere un avversario in modo da fargli concedere un incontro o fargliene cambiare il risultato; due giocatori cercano di determinare il risultato di una partita con un metodo casuale (come il lancio di una moneta o di un dado).

Esempio:

- (A) Un giocatore in un turno di un torneo alla Svizzera offre 5 euro al suo avversario per fargli concedere l'incontro.
- (B) Due giocatori tirano un dado per determinare il vincitore dell'incontro.
- (C) Un giocatore offre delle carte al suo avversario in cambio di una patta intenzionale

La corruzione danneggia l'integrità del torneo ed è assolutamente proibita. Determinare in maniera casuale il risultato di un incontro o di una partita è allo stesso modo proibito.

### Penalità

Espulsione

Sospensione dal programma Gioco Organizzato di Naruto CG.

### **Fornire dati falsi**

Un giocatore intenzionalmente usa illegalmente delle regole, procedure, informazioni personali o altre informazioni rilevanti ai fini del torneo.

Esempio:

- (A) Un giocatore usa un nome e un numero OP falsi nell'isciversi ad un torneo.
- (B) Un giocatore cambia il risultato di un incontro nel comunicarlo ad un arbitro.

### Penalità

Espulsione

Sospensione dal programma Gioco Organizzato di Naruto CG.

### **Barare**

Questa categoria include tutte le infrazioni intenzionali che non rientrino in altre categorie.

Esempio:

- (A) Un giocatore che guarda intenzionalmente la faccia delle carte del proprio avversario o le proprie mentre mescola e usa questa informazione per dividere in blocchi le carte in maniera sfavorevole al proprio avversario.
- (B) Un giocatore segna le proprie carte e usa intenzionalmente questa informazione per avere un vantaggio.
- (C) Un giocatore pesca intenzionalmente carte addizionali quando il suo avversario è distratto.
- (D) Un giocatore si fa suggerire da uno spettatore che vede le carte in mano all'avversario.
- (E) Un giocatore fornisce una interpretazione di una carta ma si rifiuta di interpellare l'arbitro in caso di dubbio

### Penalità

Espulsione

Sospensione dal programma Gioco Organizzato di Naruto CG.

## Metodi di utilizzo delle Penalità

**Ammonizione verbale:** Viene inflitta verbalmente da un arbitro al momento della constatazione dell'infrazione. Dalla terza ammonizione verbale comminata allo stesso giocatore tutte le successive ammonizioni verbali dovranno essere considerate ammonizioni ufficiali e come tali dovranno essere trattate.

**Ammonizione ufficiale:** Viene inflitta per iscritto dall'arbitro di riferimento tramite l'apposito modulo ed andrà notificata a Twenty Five Edition insieme con i documenti di ufficializzazione evento. Alla terza ammonizione ufficiale il giocatore verrà espulso dall'evento in corso, se assegnata durante lo svolgimento di un torneo; se dovessero verificarsi più ammonizioni ufficiali sul conto di un giocatore, soprattutto in seguito ai report di altre penalità assegnate (es: molteplici "Partira persa") la Dirigenza Gioco Organizzato Naruto CG si riserva la possibilità di procedere alla Sospensione del giocatore dal programma OP per un periodo da stabilire a seconda dei casi.

**Partita persa:** Viene inflitta per iscritto dall'arbitro di riferimento tramite l'apposito modulo ed andrà notificata a Twenty Five Edition insieme con i documenti di ufficializzazione evento. Insieme alla penalità partita persa viene sempre comminata anche una penalità ammonizione ufficiale.

**Incontro perso:** Viene inflitta per iscritto dall'arbitro di riferimento tramite l'apposito modulo ed andrà notificata a Twenty Five Edition insieme con i documenti di ufficializzazione evento. Insieme alla penalità incontro perso viene sempre comminata anche una penalità ammonizione ufficiale.

**Espulsione:** Viene inflitta per iscritto dall'arbitro di riferimento tramite l'apposito modulo ed andrà notificata a Twenty Five Edition insieme con i documenti di ufficializzazione evento. Al giocatore espulso verrà assegnata automaticamente la sconfitta nei turni di girone alla Svizzera. Il giocatore espulso è tenuto alla restituzione immediata di eventuali carte promozionali. La mancata restituzione delle carte promo comporterà la Sospensione dal programma Gioco Organizzato di Naruto CG.

**Sospensione dal programma Gioco Organizzato di Naruto CG:** Può far seguito all'espulsione dall'evento e deve essere proposta dall'arbitro di riferimento a Twenty Five Edition la quale, svolti gli accertamenti che riterrà più opportuni, deciderà se dare seguito alla proposta oppure no.

**Persona sgradita:** Viene inflitta esclusivamente dalla dirigenza GIOCO ORGANIZZATO NARUTO CARD GAME, dopo gli accertamenti ritenuti opportuni, a seguito di doppia Sospensione dal programma OP o di gravi infrazioni nell'ambito del diritto civile o penale. La persona colpita da tale provvedimento non potrà prendere parte a qualsivoglia evento ufficiale di NARUTO CARD GAME per un periodo di tempo, stabilito dalla dirigenza GIOCO ORGANIZZATO NARUTO CARD GAME, variabile da 1 a 10 anni. Tale provvedimento diventerà ufficiale dalla data di pubblicazione sul sito internet di Twenty Five Edition ([www.25edition.it](http://www.25edition.it)).

## Indirizzi e contatti utili:

- **Pan Distribuzione**  
Via Cesare Della Chiesa, 219  
41100 Modena  
Telefono: 059/382.257  
Fax : 059/382.501  
Web: [www.pandistribuzione.it](http://www.pandistribuzione.it)
- **Panini Comics**  
Viale Emilio Po 380,  
41100 Modena  
Web: [www.paninicomics.it](http://www.paninicomics.it)
- **Regolamento e traduzione**  
Elena Zanzi  
Damiano Alfieri
- **Responsabile Classifica e Database**  
Riccardo Scolaro
- **Contatto coi negozi**  
Giovanni Gristina  
Fernando Roncaglia
- **Per contatti**  
[narutocardgame@panini.it](mailto:narutocardgame@panini.it)
- **Si ringrazia**  
Tutti i ragazzi del forum [narutocardgame.forumfree.net](http://narutocardgame.forumfree.net) per il loro aiuto e il loro supporto