



# **REGOLAMENTO GIOCO ORGANIZZATO INFRAZIONI E PENALITA'**

**MAGIC MARKET & TWENTY FIVE (MM25)**

[www.mm25.it](http://www.mm25.it)



## INFRAZIONI E PENALITÀ

L'Arbitro dovrà attenersi scrupolosamente a quanto di seguito indicato per risolvere le dispute durante un evento. È comunque prerogativa dell'Arbitro decidere quali penalità applicare fra quelle proposte in relazione alla gravità dell'infrazione commessa.

### LISTA ILLEGALE

Si considera la lista "illegale" quando:

- La lista indica che il mazzo contiene un numero di carte diverso da 32 (eventualmente più 10 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 limitate dai Cappelli di paglia.

Esempio:

- Un giocatore a un torneo ha 34 carte segnate sulla propria lista quando il numero consentito è 32.
- Un giocatore a un torneo prerelease sealed deck di Mostri dell'Oceano elenca "Amicizia" (una carta di un altro set) nella sua lista.
- Un giocatore a un torneo Costruito segna cinque "Rufy dal cappello di paglia" sulla sua lista quando ne sono permessi, al massimo, quattro.

Considerazioni:

- In considerazione del fatto che la maggior parte delle liste illegali dipendono 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'Arbitro e gli arbitri di supporto devono stare attenti 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 32 (eventualmente più 10 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 (come più di due copie di una carta limitata da due *cappelli di paglia*).
- Il contenuto del mazzo non corrisponde alla lista.

Esempio:

- Un giocatore a un torneo sta giocando con un mazzo di 35 carte. La lista indica un mazzo legale di 32 carte.
- Un giocatore a un torneo prerelease sealed deck di Mostri dell'Oceano sta giocando con "Amicizia" (una carta di un altro set) nel suo mazzo. La lista indica un mazzo legale con tutte carte del set giusto.
- Un giocatore ad un torneo trova un Personaggio di un suo avversario precedente nel proprio mazzo. La lista indica un mazzo legale.



Considerazioni:

- 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 dell'evento al giocatore verrà data la possibilità di sistemare il proprio mazzo per renderlo regolare. Se l'irregolarità verrà scoperta dopo l'inizio del primo turno il giocatore verrà espulso dall'evento in corso.

Penalità:

- Ammonizione verbale
- Espulsione

## **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 10).
- 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 quattro copie).
- Il contenuto del Sideboard non corrisponde a quanto elencato sulla lista.

Considerazioni:

- 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 e perderà la possibilità di utilizzare il sideboard per il resto dell'evento e riceverà una ammonizione ufficiale.

Penalità:

- Ammonizione verbale
- Ammonizione ufficiale

## **MANCATO RIPRISTINO DEL SIDEBOARD**

Si considera che un giocatore abbia commesso questa infrazione quando:

- il giocatore non riporta il proprio mazzo alla sua configurazione originale prima di presentarlo al proprio avversario all'inizio della prima partita di un incontro.

Esempio:

- Un giocatore ad un torneo lascia nel mazzo un "Nezumi" dal turno precedente.

Considerazioni:

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

Penalità:

- Partita persa

## **ERRORE DI PROCEDURA MINORE**

Un giocatore commette un Errore Procedurale Minore quando:

- il giocatore compie un'azione non intenzionale e poco influente durante il torneo.



Esempio:

- Un giocatore pesca le 7 carte della Mano prima delle 6 carte del Giornale di Bordo.
- Un giocatore non utilizza un metodo chiaro per tenere conto del proprio numero di azioni.
- Un giocatore tiene ripetutamente le proprie carte sotto al tavolo.
- 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).

Considerazioni:

- 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 DI PROCEDURA MEDIO**

Un giocatore commette un errore medio quando:

- il giocatore compie un'azione non intenzionale ma influente durante il torneo.

Esempio:

- Un giocatore si dimentica di scrivere il proprio nome sulla lista del mazzo.
- Un giocatore non mescola bene il proprio mazzo prima di presentarlo al proprio avversario.
- Un giocatore lascia consistenti rifiuti nell'area nella quale si svolge il torneo (ad esempio, frammenti di cibo).
- Un giocatore chiama sul ponte un Marinaio con 4 Punti Vita utilizzando solo 3 carte dal proprio Giornale di Bordo.
- Un giocatore gioca una tecnica o attiva un'abilità senza che siano soddisfatti i requisiti della stessa.
- Un giocatore utilizza una Azione per pescare una carta pur avendo già 5 o più carte in mano.
- Un giocatore mischia il proprio mazzo dopo che un avversario ha tagliato.
- Un giocatore non pesca all'inizio del proprio turno.
- Un giocatore mette i proprio Personaggi sconfitti (Trofei) nella Lista Trofei sbagliata oppure nell'Oceano.

Considerazioni:

- 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:

- il giocatore compie un'azione non intenzionale ma pesantemente influente durante il torneo.

Esempio:

- Un giocatore pesca una carta dal proprio sideboard invece che dal proprio mazzo
- Un giocatore perde il proprio mazzo e ritarda lo svolgimento della partita per cercare carte in sostituzione di quelle perse.
- Un giocatore mischia il proprio mazzo quando non gli viene richiesto dalle regole di gioco.
- Un giocatore guarda ripetutamente le carte Punti Vita dei propri personaggi oppure le carte Giornale di Bordo.
- Un giocatore utilizza 4 o più azioni durante il proprio turno.



- Un giocatore dimentica di togliere i Punti Vita ai suoi Personaggi in conseguenza di Danni subiti.
- Un giocatore pesca più volte quando non gli sarebbe consentito.

Considerazioni:

- 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:

- il giocatore non si trovi a sedere al proprio posto all'inizio del turno.

Esempio:

- Un giocatore arriva al proprio posto cinque minuti dopo che il turno è iniziato.
- Un giocatore consegna la propria lista del mazzo dopo il tempo limite concesso dagli organizzatori.

Considerazioni:

- 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 arriva in ritardo all'inizio del turno potrà giocare normalmente ma in caso di termine per tempo dell'incontro anziché un pareggio verrà assegnata dagli arbitri la vittoria all'altro giocatore. 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.

Penalità:

- Ammonizione ufficiale
- Partita Persa
- Incontro Perso
- Espulsione

## GIOCARE CON UN AVVERSARIO NON INDICATO

Si considera che due giocatori abbia commesso questa infrazione qualora:

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

Esempio:

- Un giocatore siede al tavolo sbagliato e gioca con un avversario sbagliato.

Considerazioni:

- 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.

Penalità:

- Ammonizione verbale



- Ammonizione ufficiale
- Partita persa
- Incontro perso

## SEGNI MINORI SULLE CARTE

Si considera che un giocatore abbia commesso questa infrazione qualora:

- 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:

- 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 4 "Rufy cappello di paglia").

Considerazioni:

- 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; gli arbitri devono tenere sempre in considerazione che un set di buste protettive perfette non esiste al momento in cui devono decidere una penalità. 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

Si considera che un giocatore abbia commesso questa infrazione qualora:

- 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:

- Un giocatore ad un torneo ha un segno su ognuna delle sue carte tecnica per Rufy, cosa che le rende facilmente distinguibili dal resto del mazzo.
- Un giocatore ad un torneo ha quattro Rufy cappello di paglia nel suo mazzo, tutte in buste protettive con una leggera piega in un angolo.

Considerazioni:

- 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

Si considera che un giocatore abbia commesso questa infrazione qualora:

- il giocatore impiega più tempo di quello ragionevolmente richiesto dalle azioni di gioco.



Esempio:

- Un giocatore utilizza un tempo eccessivamente lungo per decidere come impiegare la sua terza azione.

Considerazioni:

- Tutti i giocatori hanno la responsabilità di giocare abbastanza velocemente, in modo che il proprio avversario non tragga svantaggio dal tempo limite. In aggiunta alla penalità, in caso di fine per tempo limite non verrà assegnato un pareggio ma verrà data la vittoria all'altro giocatore.

Penalità

- Ammonizione verbale

## COMPORAMENTO 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:

- Un giocatore chiama ripetutamente l'Arbitro e sostiene che il suo avversario dovrebbe aver una Partita Persa a causa di insignificanti errori procedurali.
- Un giocatore non ubbidisce a quanto ordinatogli da un ufficiale di gara.
- Un giocatore bestemmia in presenza di un genitore o di un giovane giocatore.
- Un giocatore richiede a voce alta che l'Arbitro punisca il suo avversario.
- Durante l'ultimo turno di svizzera, due giocatori si accordano per un pareggio, col risultato di svantaggiare altri giocatori

Considerazioni:

- 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

## COMPORAMENTO 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:

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

Considerazioni:

- I differenti livelli di condotta antisportiva dovrebbero essere puniti in maniera diversa. Il capo 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**

Si considera che un giocatore abbia commesso questa infrazione qualora:

- 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:

- Un giocatore in un turno di un torneo alla svizzera offre 10 euro al suo avversario per fargli concedere l'incontro.
- Due giocatori tirano un dado per determinare il vincitore dell'incontro.
- Un giocatore offre delle carte al suo avversario in cambio di una patta intenzionale

Considerazioni:

- 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
- Cancellazione della Taglia

## **FORNIRE DATI FALSI**

Si considera che un giocatore abbia commesso questa infrazione qualora:

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

Esempio:

- Un giocatore usa un nome e un numero OP falsi nell'isciversi ad un torneo.
- Un giocatore cambia il risultato di un incontro nel comunicarlo ad un Arbitro.

Penalità:

- Espulsione
- Cancellazione della Taglia

## **BARARE**

Si considera che un giocatore abbia commesso questa infrazione qualora:

- Il giocatore commette una infrazione intenzionale che non rientra in altre categorie.

Esempio:

- 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.
- Un giocatore segna le proprie carte e usa intenzionalmente questa informazione per avere un vantaggio.
- Un giocatore pesca intenzionalmente carte aggiuntive quando il suo avversario è distratto.
- Un giocatore si fa suggerire da uno spettatore che vede le carte in mano all'avversario.
- Un giocatore fornisce una interpretazione di una carta ma si rifiuta di interpellare l'Arbitro in caso di dubbio

Penalità:





- Espulsione
- Cancellazione della Taglia

## **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 tramite l'apposito modulo ed andrà notificata al Gioco Organizzato MM25 insieme con i documenti di ufficializzazione evento. Alla terza ammonizione ufficiale il giocatore verrà espulso dall'evento in corso e la sua Taglia verrà dimezzata.

**Partita persa:** Viene inflitta per iscritto dall'Arbitro tramite l'apposito modulo ed andrà notificata al Gioco Organizzato MM25 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 tramite l'apposito modulo ed andrà notificata al Gioco Organizzato MM25 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 tramite l'apposito modulo ed andrà notificata al Gioco Organizzato MM25 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 cancellazione della taglia.

**Cancellazione della taglia:** Fa seguito all'espulsione dall'evento e deve essere proposta dall'Arbitro al Gioco Organizzato MM25 la quale, svolti gli accertamenti che riterrà più opportuni, deciderà se dare seguito alla proposta oppure no. Dopo la seconda cancellazione della taglia il giocatore verrà ritenuto persona sgradita.

**Persona sgradita:** Viene inflitta esclusivamente dalla dirigenza Gioco Organizzato MM25, dopo gli accertamenti ritenuti opportuni, a seguito di doppia cancellazione della taglia 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 ONE PIECE per un periodo di tempo, stabilito dalla dirigenza Gioco Organizzato MM25, variabile da 1 a 10 anni. Tale provvedimento diventerà ufficiale dalla data di pubblicazione sul sito internet del Gioco Organizzato MM25.