



REGOLAMENTO GIOCO ORGANIZZATO

Ver. 3.02

MAGIC MARKET & TWENTY FIVE (MM25)

www.mm25.it



EVENTO UFFICIALE

1. Un evento per essere ritenuto ufficiale deve essere stato approvato dal Gioco Organizzato MM25 in seguito alla richiesta di ufficializzazione da parte dell'Organizzatore.
2. Ad ogni evento ufficiale devono partecipare almeno 4 giocatori regolarmente registrati. Tali giocatori devono fornire il loro numero di iscrizione al Gioco Organizzato MM25 oppure compilare l'apposito modulo per l'assegnazione del numero di iscrizione al Gioco Organizzato MM25. I moduli con i numeri di registrazione vengono dati in dotazione agli organizzatori che ne possono fare richiesta agli uffici di MM25 qualora dovessero esaurirli.
3. Un evento ufficiale deve essere gestito dalla persona indicata dall'Organizzatore nel momento della richiesta di ufficializzazione del torneo. Tale persona, che assume il ruolo di Coordinatore, deve gestire il torneo e svolgere le funzioni di arbitro. Pertanto la persona è tenuta a conoscere dettagliatamente il contenuto dei documenti prodotti da MM25 relativi a One Piece Cardgame e al Gioco Organizzato.
4. Non è possibile organizzare più di un evento ufficiale a settimana

ORGANIZZATORE

1. Si definisce Organizzatore la persona che ha l'incarico di:
 - inoltrare le richieste di ufficializzazione dei tornei attraverso gli strumenti messi a disposizione dal Gioco Organizzato MM25;
 - individuare la figura del coordinatore;
 - raccogliere le iscrizioni dei giocatori al Gioco Organizzato MM25, inserire i dati del giocatore attraverso il sito del Gioco Organizzato MM25 e inviare i moduli di registrazione debitamente compilati a MM25 entro e non oltre due mesi dalla data di registrazione;
 - provvedere alla preparazione degli elementi necessari al corretto svolgimento di un evento ufficiale, dal luogo in cui si deve svolgere l'evento all'allestimento dello stesso;
 - inoltrare il report dell'evento con la classifica dei giocatori attraverso gli strumenti messi a disposizione dal Gioco Organizzato MM25;
 - fungere da referente per lo staff del Gioco Organizzato MM25;
 - conoscere in maniera approfondita il regolamento relativo all'organizzazione dei tornei e l'utilizzo degli strumenti messi a disposizione dal Gioco Organizzato MM25.
2. L'Organizzatore non ha l'incarico di gestire e arbitrare il torneo. Questo compito spetta al Coordinatore. L'Organizzatore può svolgere le funzioni del Coordinatore se ne possiede i requisiti.



COORDINATORE / ARBITRO

1. Si definisce Coordinatore la persona che ha l'incarico di:
 - sovrintendere il corretto svolgimento dell'evento;
 - gestire i risultati degli incontri, i punteggi, gli accoppiamenti, le classifiche provvisorie e fornire la classifica finale all'Organizzatore;
 - svolgere le funzioni di Arbitro
2. Si definisce Arbitro la persona che ha l'obbligo di:
 - prendere decisioni secondo la corretta applicazione delle regole del gioco se interpellato dai giocatori;
 - intervenire di propria iniziativa nel caso di tentativi di frode o comportamento antisportivo da parte di un giocatore;
 - avere un grado approfondito di conoscenza del regolamento comprese le più recenti modifiche.
 - non partecipare come giocatore ai tornei nei quali esercita la funzione di Arbitro
3. L'Arbitro è l'autorità più alta in sede d'evento, nessuno può modificare le sue decisioni, neppure l'Organizzatore del torneo. È l'unico soggetto che può prendere decisioni sulle situazioni di gioco.

GIOCATORI

1. Ai giocatori di eventi ufficiali di One Piece Cardgame viene richiesto ciò che segue:
 - Conoscere e seguire le più aggiornate regole di gioco applicabili all'evento.
 - Seguire le istruzioni del Coordinatore / Arbitro e dell'Organizzatore
 - Comportarsi in maniera sportiva e rispettosa nei confronti di giocatori, arbitri, organizzatori e pubblico presente all'evento.
 - Comunicare in maniera sufficientemente chiara e tempestiva le proprie azioni durante le partite.
 - Informare l'avversario in caso non sia stata seguita una regola di gioco indipendentemente da chi si avvantaggerebbe dall'errore.
 - Evitare di parlare agli spettatori durante un incontro.
 - Evitare di utilizzare gesti o linguaggio improprio.
 - Evitare commenti offensivi nei confronti di avversari o arbitri.
 - 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.
 - Molto importante, ogni giocatore deve sempre cercare di divertirsi!



MAZZO

1. Il Mazzo di gioco deve essere composto esattamente da 32 carte.
2. Le carte che compongono il mazzo devono essere esclusivamente in lingua italiana
3. Tutte le carte originali in lingua italiana possono essere utilizzate, a meno che l'Arbitro decida diversamente per proporre formati particolari. Non ci sono limiti alle possibilità date dall'Organizzatore o dal Coordinatore / Arbitro circa la creazione di formati particolari, ma si richiede comunicazione al Gioco Organizzato MM25 per eventi di questo tipo.
4. In aggiunta al Mazzo, ogni giocatore ha diritto ad avere 10 carte come *sideboard*, che può utilizzare per modificare il proprio Mazzo tra una partita e l'altra. La prima partita di ogni incontro deve essere giocata con il Mazzo originale.
5. Il Mazzo e il *sideboard* possono in totale contenere 4 carte per ogni codice, escluse le carte riportanti *Cappelli di paglia*.
6. La lista del mazzo compilata in maniera precisa e riportante l'elenco delle carte contenute nel mazzo e nel *sideboard* deve essere consegnata al Coordinatore / Arbitro prima dell'inizio del torneo.

SIDEBOARD

1. Un *sideboard* è costituito da 10 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.
2. Un giocatore non è obbligato ad avere un *sideboard*, ma se decide di averlo deve contenere esattamente 10 carte.
3. 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 10 carte.
4. Le carte del *sideboard* rimangono esterne al gioco durante la partita.

TORNEO

1. Si definisce Torneo un evento da svolgersi in un'unica giornata costituito da 3 o più *turni di svizzera* a seconda del numero di partecipanti (vedi tabella al punto 5) seguiti da eventuali turni ad eliminazione diretta.
2. Nel primo *turno di svizzera* i giocatori vengono accoppiati casualmente ed ogni coppia giocherà un *incontro* al meglio delle 3 *partite*.
3. Nei *turni di svizzera* successivi al primo i giocatori vengono accoppiati secondo il loro punteggio (punteggi alti si scontreranno contro punteggi alti e punteggi bassi contro punteggi bassi), avendo l'avvertenza di non far reincontrare giocatori che si sono già sfidati. Nel caso non siano possibili accoppiamenti nella stessa fascia di punteggio i giocatori di questa fascia si scontrano con quelli della fascia immediatamente inferiore (o immediatamente superiore se trattasi di giocatori con 0 punti). Ogni coppia gioca un *incontro* al meglio delle 3 *partite*.



4. Gli *incontri* si svolgono nel seguente modo:
 - Un *incontro* deve avere un vincitore
 - Ogni *incontro* si svolge al meglio delle 3 *partite* e avrà una durata massima di 35 minuti, al termine dei quali l'*incontro* viene interrotto dall'Arbitro lasciando concludere il turno di gioco in corso. Se durante l'ultimo turno di gioco non si ottiene un vincitore della *partita*, l'esito della *partita* viene stabilito in base ai seguenti criteri:
 - In caso di parità, il giocatore il cui Capitano ha la minor differenza fra i Punti Vita indicati sulla carta del personaggio e i Punti Vita presenti nello Spazio Punti Vita è il vincitore.
 - In caso di parità, si prosegue la *partita*. Il vincitore della *partita* è il primo giocatore che riesce a ridurre di 1 i Punti Vita del Capitano avversario.
 - Se alla fine dell'ultima *partita* il punteggio dell'*incontro* è in parità, i giocatori iniziano una *partita* aggiuntiva. Il vincitore della *partita* aggiuntiva è il primo giocatore che riesce a ridurre di 1 i Punti Vita del Capitano avversario. Il vincitore della *partita* aggiuntiva è il vincitore dell'*incontro*.
5. Alla fine di ogni *turno di svizzera* verranno assegnati 3 punti al giocatore vincente, 0 punti al giocatore sconfitto
6. 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 (*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 (*bye*).
7. I turni ad eliminazione diretta (ove previsti) si svolgeranno nel seguente modo:
 - Alla fine dei *turni di svizzera* si dovrà stilare una classifica degli ammessi alle fasi successive in ordine di punteggio; in caso di parimerito si valuterà lo *score sfidanti* maggiore (somma dei punteggi degli avversari incontrati e battuti). In caso di ulteriore parimerito si procederà a sorteggio casuale.
 - I giocatori verranno accoppiati in modo che il primo in classifica giochi contro l'ultimo in classifica, il secondo contro il penultimo e così via;
 - Nello stesso modo si formeranno le coppie per il secondo e successivi turni ad eliminazione diretta (es. vincitore della prima coppia contro vincitore dell'ultima coppia).
 - Ogni coppia disputa un *incontro* come indicato al punto 4.
8. Se viene utilizzato per comodità dall'arbitro un programma di gestione dei *turni di svizzera*, si può ignorare quanto scritto sopra e appoggiarsi a tale programma per gli accoppiamenti. È importante tuttavia che gli accoppiamenti avvengano sempre nella maniera più casuale possibile
9. Tabella dei *turni di svizzera* e dei turni ad eliminazione diretta

| Numero di Giocatori | Turni di Svizzera | Turni eliminazione diretta |
|---------------------|-------------------|----------------------------|
| Fino a 6 | 3 | / |
| 7 – 15 | 4 | Finale |
| 16 - 23 | 5 | Semifinali |
| 23 - 31 | 5 | Quarti di Finale |
| 32 - 63 | 6 | Quarti di Finale |
| 64 - 127 | 7 | Quarti di Finale |
| 128 - 255 | 7 | Ottavi di finale |

TAGLIA

1. In tutti gli eventi ufficiali ai giocatori che partecipano viene riconosciuto un particolare punteggio chiamato *bonus Taglia* che va ad aumentare un punteggio associato al giocatore chiamato *Taglia*. L'unità di misura di questi punteggi è il Berry, la moneta del mondo di One Piece.
2. Ogni tipo di torneo assegna i *bonus taglia* in maniera differente, fermo restando che ad ogni partecipante viene riconosciuto un *bonus taglia* di almeno 100.000 berry.
3. Ai primi classificati di un torneo vengono riconosciuti *bonus taglia* maggiori in base al tipo di evento e al numero di partecipanti. Il valore dei *bonus taglia* è specificato nella descrizione dei tipi di torneo
4. La *Taglia* è un punteggio in base al quale è possibile stilare una classifica nazionale. Tale classifica può essere usata dal Gioco Organizzato MM25 per l'assegnazione di premi, quali le qualificazioni ad eventi ad invito.
5. La *Taglia* può essere diminuita solo in occasione di penalità particolari oppure durante lo svolgimento di eventi particolari.

FORMATI

1. I formati di gioco dei tornei ufficiali sono:
 - Costruito
 - Sealed (8 buste)
 - Draft (6 buste)