

# Regolamentazione degli Eventi di Fantasy Flight Games

v.1.3

Ultimo aggiornamento 11/07/2025

Qualsiasi cambiamento rispetto alla versione precedente è evidenziato in rosso.

Il circuito di gioco organizzato di Fantasy Flight Games (“OP FFG”) assume molte forme in diversi giochi. Questo documento funge da base su cui possono essere innestati altri regolamenti di eventi di giochi specifici. Inoltre, esso serve anche da compendio delle regole da applicarsi a tutti gli eventi ufficiali OP FFG.

Questo documento è diviso in due parti: “**Linee Guida degli Eventi**” e “**Regole Comportamentali**”.

La **Parte I: Linee Guida degli Eventi** include alcune informazioni fondamentali su come gestire gli eventi OP FFG, oltre alle definizioni di diversi termini a cui si fa riferimento in tutta la documentazione OP FFG. **Tutti gli organizzatori di eventi ufficiali OP FFG devono avere familiarità con questa sezione.** Si consiglia comunque anche ai partecipanti di leggere questa sezione, al fine di comprendere meglio i dettagli del gioco organizzato.

La **Parte II: Regole Comportamentali** include il codice di condotta, le aspettative comportamentali e le linee guida delle infrazioni per gli eventi OP FFG. **Tutti i membri dello staff, i partecipanti e i frequentatori degli eventi OP FFG sono tenuti a rispettare le regole descritte in questa sezione.** Il mancato rispetto di tali regole può comportare la revoca dei privilegi OP FFG a un organizzatore o un giocatore.

Alla fine di questo documento è presente un’**appendice**. Essa serve come riferimento rapido durante un evento, ma non sostituisce le informazioni dettagliate contenute in questo documento.

**Importante:** Questo documento non può ovviamente prendere in considerazione le leggi e le normative locali ed è inteso come una guida e una regolamentazione degli eventi di gioco organizzato con regole comportamentali obbligatorie dedicate agli eventi OP FFG; pertanto, esso consente comunque un certo grado di discrezionalità. Ogni organizzatore di eventi deve conoscere le leggi e le normative locali e, in caso di conflitto con il presente documento, deve adeguarsi di conseguenza. FFG declina ogni responsabilità per un’eventuale inottemperanza.

FFG si riserva il diritto di aggiornare questo documento in qualsiasi momento.

# Indice

## Parte I: Linee Guida degli Eventi

1. Concetti Generali
  1. Profili di Evento
  2. Eventi Ufficiali, Non Ufficiali e Non Autorizzati
  3. Categorie di Evento
    - A. Categoria Amichevole
    - B. Categoria Competitiva
  4. Tipologie di Evento
    - A. Weekly Play
    - B. Torneo
  5. Distribuzione dei Premi
2. Ruoli dei Partecipanti all'Evento
  1. Partecipanti Ammissibili
  2. Responsabili
    - A. Organizzatore dell'Evento
    - B. Capoarbitro
    - C. Arbitro di Sala
    - D. Segnapunti
    - E. Staff Facoltativo
  3. Giocatori
  4. Spettatori
    - A. Spettatori in Loco
    - B. Spettatori Digitali
    - C. Influencer e Media
  5. Svolgere Più Ruoli
3. Tornei
  1. Struttura del Torneo
  2. Meccaniche dei Round del Torneo
    - A. Svizzera
    - B. Eliminazione
    - C. Top Cut
    - D. Bye

## Parte II: Regole Comportamentali

1. Filosofia e Linee Guida Generali
  1. Ruolo dell'Arbitro
  2. Penalità
    - A. Penalità in Punti
    - B. Game Loss e Match Loss
    - C. Squalifica
2. Infrazioni di Gioco
  1. Definizione di Infrazione di Gioco
  2. Capacità Obbligatorie Mancate
  3. Passi di Gioco Mancati
  4. Gioco Impreciso
  5. Errori di Manipolazione Carte

6. Infrazioni di Gioco Ripetute
3. Infrazioni di Evento
  1. Definizione di Infrazione di Evento
  2. Ritardi e Assenze
  3. Errori di Lista
  4. Carte Segnate
  5. Slow Play
  6. Igiene
  7. Condotta Antisportiva
    - A. Aspettative di Base
    - B. Condotta Antisportiva Lieve: Comportamento Inappropriato
    - C. Condotta Antisportiva Grave: Molestie
    - D. Comportamento Aggressivo
    - E. Corruzione e Collusione
    - F. Stallo
    - G. Furto e Atti Vandalici
    - H. Barare
4. Tempo Extra

**Appendice: Linee Guida delle Penalità**

# Parte I: Linee Guida degli Eventi

## 1. Concetti Generali

A seguire vengono presentati i termini e i concetti comunemente usati quando si partecipa a eventi di gioco organizzato di Fantasy Flight Games.

### 1.1 Profili di Evento

OP FFG progetta eventi e prodotti al fine di creare un'esperienza memorabile per la community di giocatori a cui essi sono destinati. Il profilo di un evento fornisce le indicazioni necessarie per gestire un evento che offra questa esperienza. Tutti gli eventi ufficiali OP FFG presentano un profilo fornito come parte dei kit di gioco organizzato associati a esso. Alcuni prodotti OP FFG hanno più di un profilo, offrendo agli organizzatori di eventi la possibilità di scegliere quale utilizzare.

Ogni profilo di un evento comprende le seguenti informazioni:

- Istruzioni per la distribuzione dei premi FFG.
- Categoria dell'evento (amichevole o competitiva).
- Struttura del torneo dell'evento (se presente).
- Requisiti per i ruoli dello staff.
- Descrizione delle regole della variante utilizzata (se applicabile).

### 1.2 Eventi Ufficiali, Non Ufficiali e Non Autorizzati

Gli eventi **ufficiali** sono quelli che presentano un profilo (vedi sopra) pubblicato e fornito da OP FFG. Essi includono il Weekly Play stagionale e gli eventi ufficiali amichevoli e competitivi.

Gli eventi **non ufficiali** sono quelli che non presentano un profilo. Essi includono sia gli eventi che non utilizzano prodotti OP FFG sia gli eventi che utilizzano prodotti OP FFG non di circuito e non hanno un profilo. FFG raccomanda vivamente agli organizzatori di eventi non ufficiali di comunicare i dettagli dell'evento ai partecipanti utilizzando le categorie e le strutture degli eventi definiti in questo documento.

Gli eventi **non sanzionati** sono eventi gestiti da qualcuno che non ha l'autorizzazione di FFG a creare un evento utilizzando il software ufficiale di FFG, o da qualcuno che gestisce un evento utilizzando un metodo o un luogo non approvato o supportato da FFG.

### 1.3 Categorie di Evento

Esistono due categorie per gli eventi OP FFG: **amichevole** o **competitiva**. Queste categorie servono a stabilire le aspettative dell'evento: non sono intese per disincentivare le persone a partecipare, ma piuttosto per comunicare ciò che i giocatori dovrebbero aspettarsi dall'evento. Gli eventi ufficiali, compresi i tornei, sono classificati secondo una di queste due categorie. Gli eventi non ufficiali sono sempre considerati di categoria amichevole.

### **1.3-A. Categoria Amichevole**

Gli eventi di questa categoria sono aperti a tutti i giocatori, indipendentemente dal livello di esperienza. L'obiettivo degli eventi amichevoli è dar vita a un ambiente piacevole in cui i nuovi giocatori possano imparare e divertirsi insieme ai giocatori più esperti. Gli eventi Weekly Play e quelli organizzati dai negozianti che non assegnano punti torneo sono considerati di categoria amichevole.

Anche nei tornei amichevoli che assegnano premi per le vittorie e/o i piazzamenti i partecipanti devono essere accoglienti e aiutarsi a vicenda per imparare e migliorare la loro abilità di gioco.

### **1.3-B. Categoria Competitiva**

Gli eventi di questa categoria prevedono che i giocatori abbiano una conoscenza e un'esperienza almeno moderata nel gioco: devono conoscere le regole di gioco e il regolamento dell'evento e devono essere in grado di giocare in maniera fluida. L'obiettivo di un evento di categoria competitiva è quello di dar vita a un ambiente piacevole, competitivo e corretto. Gli eventi ufficiali OP FFG su larga scala che assegnano punti torneo sono considerati di categoria competitiva.

## **1.4 Tipologie di Evento**

Gli eventi servono soprattutto a facilitare il gioco. Una comunicazione chiara dei dettagli dell'evento a tutti i partecipanti è il modo migliore per definire le aspettative nella maniera appropriata. Il primo passo nella progettazione di un evento è decidere che tipo di evento sia in base allo scopo che ci si prefigge.

### **1.4-A. Weekly Play**

Pensati per essere eventi invitanti e con una struttura organizzativa minima, tipicamente gli eventi Weekly Play presentano solo un orario e un luogo prestabiliti. L'organizzatore dell'evento mette a disposizione uno spazio per giocare e i giocatori sono invitati a partecipare e a giocare a loro piacimento con avversari di loro scelta. I premi messi in palio durante gli eventi Weekly Play si basano in genere sul coinvolgimento dei giocatori piuttosto che sulle loro prestazioni complessive.

### **1.4-B. Torneo**

Un torneo è un evento strutturato in cui i giocatori si affrontano in più round. Alcuni tornei prevedono una "top cut", in cui solo alcuni giocatori avanzano ai round successivi.

La categoria del torneo (amichevole o competitiva) e la sua struttura devono essere comunicate correttamente al momento dell'iscrizione e prima dell'inizio del primo round di gioco. I premi vengono assegnati in base alle prestazioni complessive dei giocatori.

## **1.5 Distribuzione dei Premi**

È importante che gli eventi con dei premi in palio definiscano chiaramente le modalità di distribuzione degli stessi e che tutte le leggi e le normative locali e statali vengano rispettate. Il profilo di un evento ufficiale include la distribuzione minima dei premi, la quale *deve* essere messa in pratica. Gli organizzatori possono integrare l'evento con premi aggiuntivi.

Gli organizzatori di eventi non ufficiali devono comunicare chiaramente il modo in cui verranno assegnati i premi prima di procedere con l'iscrizione dei giocatori, e devono assicurarsi che i premi vengano distribuiti esattamente in quel modo.

I premi per i tornei devono essere assegnati ai giocatori nel modo appropriato man mano che essi concludono la loro partecipazione all'evento, anche qualora il torneo non fosse ancora terminato. Per esempio, se un premio deve essere distribuito ai primi 32 giocatori e ne rimangono solo 32, bisogna dare quel premio a tutti i giocatori che abbandonano il torneo oltre quel momento. Allo stesso modo, se un premio deve essere distribuito ai primi 4 giocatori, lo si deve dare ai giocatori solo quando l'evento ha un numero di giocatori rimanenti pari o inferiore a 4. Alla fine dell'evento, tutti i giocatori rimasti devono ricevere i premi appropriati.

**Importante:** I giocatori che sono stati **squalificati** da un evento perdono tutti i premi che avrebbero guadagnato grazie al loro piazzamento (vedi **Parte II: Regole Comportamentali**).

## 2. Ruoli dei Partecipanti all'Evento

Ogni persona che prende parte a un evento è un partecipante. I partecipanti sono classificati in ruoli in base alle loro responsabilità. Il mancato adempimento da parte di un partecipante delle responsabilità del proprio ruolo può violare l'integrità di un evento compromettendo un ambiente equo, sicuro e inclusivo. Le sospette violazioni possono essere oggetto di indagine a discrezione di FFG. Tutti i partecipanti hanno la responsabilità di interagire con gli altri in modo corretto e rispettoso.

I diversi ruoli dei partecipanti sono:

- Responsabili
  - Organizzatore dell'evento
  - Arbitri ("judge")
    - Capoarbitro ("head judge")
    - Arbitri di sala ("floor judge")
  - Segnapunti ("scorekeeper")
  - Staff facoltativo
    - Coordinatore dell'evento ("event manager")
    - Addetti alla comunicazione
- Giocatori
- Spettatori
  - Spettatori in Loco
  - Spettatori Digitali
  - Influencer e Media

Tutti gli eventi ufficiali OP FFG devono avere esattamente 1 organizzatore dell'evento. Tutti gli eventi di categoria competitiva devono avere almeno 1 persona per ciascun ruolo di responsabile non facoltativo, ognuna delle quali deve avere una comprovata esperienza nelle regole di gioco e in quelle degli eventi. Alcuni profili degli eventi ufficiali potrebbero presentare ulteriori requisiti di staff.

### 2.1 Partecipanti Ammissibili

L'idoneità a partecipare a un evento di gioco organizzato ufficiale di Fantasy Flight Games (come giocatore, responsabile o qualsiasi altro ruolo) è un privilegio esteso a tutti, con le seguenti eccezioni:

- La policy di sospensione OP FFG include un elenco di soggetti a cui è stata revocata l' idoneità, e gli organizzatori ufficiali degli eventi sono tenuti a far rispettare tale revoca.
- I dipendenti di Fantasy Flight Games, Asmodee e delle loro sussidiarie e affiliate non possono partecipare come giocatori agli eventi ufficiali di categoria competitiva.
- Ad alcune persone potrebbe essere vietato partecipare in base alle leggi vigenti.
- I minorenni non possono partecipare agli eventi OP FFG a meno che non abbiano il permesso del loro tutore legale. Un minore e il suo tutore dichiarano che tale autorizzazione è stata data consentendo al minore di tentare di iscriversi a un evento; tuttavia, potrebbe essere richiesta una liberatoria scritta. È necessario rispettare tutte le leggi e le normative locali e statali, compresa l' ammissibilità ai premi.
- A discrezione di Fantasy Flight Games, altri individui potrebbero essere ritenuti non ammissibili.

Gli eventi ufficiali OP FFG non devono limitare l' ammissibilità in alcun modo diverso da quelli qui elencati, a meno che il profilo dell' evento non lo consenta esplicitamente.

## 2.2 Responsabili

I **responsabili** sono le persone che organizzano e gestiscono un evento. I ruoli da responsabile sono: **organizzatore dell' evento, capoarbitro, arbitro di sala, segnapunti, coordinatore dell' evento e addetto alla comunicazione.**

In caso di dubbi, i responsabili devono consultare le regole del gioco e i regolamenti dell' evento (vedi **Parte II: Regole Comportamentali**) forniti da FFG prima di prendere una decisione. I responsabili devono evitare qualsiasi azione che possa essere fraintesa e far pensare a delle scorrettezze, come favoritismi, nepotismo o in generale scarsa professionalità.

### 2.2-A. Organizzatore dell' Evento

Per tutti gli eventi deve essere designato un organizzatore dell' evento o del torneo ("tournament organizer" o "TO"). Questa persona è responsabile in ultima istanza dell' intero evento, sia per quanto riguarda la pianificazione che l' esecuzione. L' organizzatore dell' evento ha le seguenti responsabilità:

- Fornire o predisporre una sede per l' evento.
- Procurare tutti i materiali necessari per la realizzazione dell' evento.
- Pubblicizzare i dettagli dell' evento.
- Selezionare persone che ricoprano altri ruoli da responsabile, se necessario.
- Garantire la correttezza dell' evento.
- Supervisionare le prestazioni degli altri responsabili.
- Organizzare la distribuzione dei premi.
- Risolvere qualsiasi problema imprevisto che possa sorgere durante l' evento.
- Essere disponibile presso la sede dell' evento per tutta la durata dello stesso.
  - Se deve allontanarsi per qualsiasi motivo, l' organizzatore dell' evento deve designare un coordinatore dell' evento che lo sostituisca fino al suo ritorno (vedi **2.2-E. Staff Facoltativo**).
- Supervisionare l' andamento dell' evento e decidere come gestire gli errori di punteggio insieme al segnapunti (se presente). Nei tornei di categoria competitiva, i giocatori non devono essere coinvolti nel tracciamento del punteggio.

- Può negare l'ingresso a un partecipante se al giocatore è vietato l'accesso alla sede o se questo facesse sì che la capacità della sede venisse superata. Ciò si aggiunge alle regole elencate al punto **2.1 Partecipanti Ammissibili**.
- Può allontanare un partecipante dalla sede dell'evento e deve farlo se tale partecipante ha tenuto un comportamento antisportivo (vedi **Parte II: Regole Comportamentali**).
- Può designare uno o più individui come responsabili, come un capoarbitro, uno o più arbitri di sala, uno o più segnapunti, ecc.
- Può sempre modificare le persone designate per i ruoli da responsabile per preservare la correttezza dell'evento.
- Detiene anche le responsabilità di tutti i ruoli da responsabile non svolti da alcun soggetto.

## 2.2-B. Capoarbitro

Ogni evento può avere 1 solo capoarbitro. Un capoarbitro deve conoscere bene le regole di gioco e dell'evento e assume il ruolo di autorità suprema per l'interpretazione e l'applicazione di tali questioni. Le responsabilità del capoarbitro sono:

- Familiarizzare con la versione più aggiornata del regolamento.
- Applicare le regole corrette e le politiche del torneo.
- Identificare chiaramente sé stesso come capoarbitro nei confronti dei giocatori all'inizio di un evento.
- Rivedere le decisioni prese dagli arbitri di sala quando un giocatore lo richiede, e fornire una decisione definitiva.
- Prendere le decisioni definitive quando risponde personalmente alle domande sulle regole di gioco e dell'evento o nel caso in cui risolva personalmente le controversie tra i giocatori in merito allo stato di gioco.
- In un torneo, fare annunci informativi dopo aver completato l'iscrizione dei giocatori, poco prima dell'inizio del primo round di gioco. L'annuncio del capoarbitro descriverà brevemente la categoria del torneo, fornirà dettagli sulla struttura dell'evento e metterà in guardia da comportamenti antisportivi.
- Aiutare a determinare se si è verificata una condotta antisportiva e quale sia il rimedio appropriato per la situazione. Nei casi in cui la squalifica di un partecipante sia possibile, il capoarbitro deve informare l'organizzatore dell'evento prima di emettere la penalità.
  - Solo il capoarbitro ha l'autorità di squalificare i partecipanti da un evento (vedi **Parte II: Regole Comportamentali**).
- Garantire professionalità e cortesia durante l'organizzazione dell'evento.
  - Il capoarbitro deve astenersi dall'impegnarsi in scambi di carte, conversazioni personali, telefonate o altre attività che potrebbero distrarlo dai suoi compiti.
- Comunicare i risultati degli eventi competitivi a FFG OP, dove applicabile (vedi a seguire).
- Svolgere i compiti di un arbitro di sala e condividerne le responsabilità (facoltativo).

Il Capoarbitro è responsabile della comunicazione dei risultati degli eventi competitivi a FFG OP. Nella maggior parte dei casi, questa operazione viene gestita automaticamente dal software torneistico ufficiale di Melee.gg. Tuttavia, se la tecnologia disponibile impedisce la comunicazione automatica, il capoarbitro deve inviare un'e-mail a FFG OP entro una settimana dalla conclusione dell'evento. Questa e-mail deve contenere le seguenti informazioni:

- Risultati dell'evento
- Classifica finale dei giocatori

- Eventuali incidenti verificatisi
- Penalità, squalifiche e/o ban emessi
- Tutte le decisioni prese durante l'evento, comprese le descrizioni dettagliate della situazione, le giustificazioni delle decisioni prese e i motivi per cui il capoarbitro ha deciso di non seguire le regole scritte (vedi a seguire).

Le decisioni del capoarbitro in merito alla partita e all'evento sono definitive e assolute. Il capoarbitro deve sempre cercare di attenersi il più possibile alle regole scritte, ma in rare occasioni può decidere di discostarsene per garantire che l'evento si svolga senza intoppi per tutti i giocatori e che venga mantenuta la sua integrità. Qualsiasi decisione presa dal capoarbitro in merito a una carta specifica o a un'interazione tra carte durante un evento deve essere comunicata a tutti i giocatori partecipanti il prima possibile tra un round e l'altro. Tale decisione è valida solo durante quell'evento e solo per le partite che si svolgono durante quell'evento. In caso di conflitto, una decisione presa dal capoarbitro annulla quanto riportato sul Compendio delle Regole e sulle Regole da Torneo. Qualsiasi decisione presa da un capoarbitro deve essere comunicata a FFG OP via e-mail, includendo una chiara spiegazione della decisione presa e la giustificazione del motivo per cui è stata presa.

## **2.2-C. Arbitro di Sala**

Un evento può avere un numero qualsiasi di arbitri di sala (anche nessuno). Questi responsabili devono conoscere le regole di gioco e dell'evento. Le responsabilità dell'arbitro di sala includono:

- Assistere giocatori e spettatori, generalmente punendo le infrazioni e rispondendo alle domande sulle regole di gioco e dell'evento che dovessero presentarsi.
  - Gli arbitri di sala aiutano anche a risolvere le controversie tra i giocatori in merito allo stato di gioco. Le loro decisioni sono soggette a revisione da parte del capoarbitro.
- Muoversi nella sede dell'evento, osservando gli incontri e intervenendo quando dovesse notare un'infrazione.
- Eseguire dei controlli dei mazzi ("deck check") per garantire la correttezza dell'evento.
  - I deck check possono essere eseguiti in qualsiasi momento nel corso dell'evento, incluso durante una partita.
- Assistere i giocatori durante la consegna delle schede degli incontri al segnapunti.
- Garantire professionalità e cortesia durante l'organizzazione dell'evento.
  - Gli arbitri di sala devono astenersi dall'impegnarsi in scambi di carte, lunghe conversazioni personali, telefonate o altre attività che potrebbero distrarli dai loro compiti durante l'evento.
- Riferire all'organizzatore dell'evento e/o al capoarbitro eventuali problemi di condotta antisportiva.
- Rispettare l'autorità del capoarbitro e dell'organizzatore dell'evento e aiutarli a garantire che l'evento si svolga nel modo più fluido possibile.

## **2.2-D. Segnapunti**

Ogni evento torneistico (specialmente quelli di categoria competitiva) dovrebbe annoverare almeno 1 segnapunti. Questi responsabili aiutano a far funzionare al meglio l'evento e dovrebbero conoscere almeno il regolamento dell'evento stesso. Le responsabilità del segnapunti includono:

- Utilizzare il software del torneo per tenere traccia in modo accurato delle vittorie e delle sconfitte di ogni giocatore.
- Stampare, distribuire e raccogliere le schede degli incontri (“match slip”) per ogni round del torneo.
- Assicurarci che ogni giocatore sia abbinato all’avversario corretto.
  - Ciò include il fatto di rendere ben chiari gli abbinamenti ai giocatori.
  - Nei round di svizzera, l’avversario corretto è un giocatore che condivide lo stesso storico di vittorie/sconfitte o che si avvicina il più possibile a tale storico.
  - Durante i round a eliminazione diretta, l’avversario corretto è il giocatore successivo all’interno del girone.
- Correggere gli eventuali errori dei giocatori nelle schede degli incontri o negli abbinamenti del round.
  - Se la correzione di un errore altera in modo significativo gli abbinamenti attuali o influisce sulla struttura del round del torneo, il segnapunti deve discutere la linea d’azione corretta con il capoarbitro e/o l’organizzatore dell’evento.

**Nota:** Per gli eventi più grandi, è utile avere più di un segnapunti per suddividere le responsabilità di cui sopra e migliorare l’efficienza complessiva della gestione.

## 2.2-E. Staff Facoltativo

Esistono due ruoli da responsabile aggiuntivi e facoltativi che possono essere utilizzati in un evento: il **coordinatore dell’evento** e l’**addetto alla comunicazione**.

Il **coordinatore dell’evento** funge da secondo in comando nell’organizzatore dell’evento e si assume tutte le responsabilità dell’organizzatore quando quest’ultimo non è disponibile. Negli eventi più grandi, l’organizzatore può delegare alcune delle sue responsabilità al coordinatore per migliorare l’efficienza della gestione dell’evento stesso.

L’**addetto alla comunicazione** scatta foto, fornisce commenti, intervista i giocatori e/o utilizza l’attrezzatura per lo streaming in collaborazione diretta con l’organizzatore dell’evento. Solo le persone designate dall’organizzatore dell’evento come addetti alla comunicazione sono considerate tali; i terzi che forniscono la propria copertura mediatica (con il consenso dell’organizzatore dell’evento e dei giocatori coinvolti) non sono considerati addetti alla comunicazione dell’evento (vedi **2.4-C. Influencer e Media**).

## 2.3 Giocatori

I doveri di un giocatore sono numerosi, ma possono essere riassunti come segue: arrivare preparato e giocare con sportività. Ogni giocatore ha le seguenti responsabilità:

- Essere fisicamente presente all’evento e giocare almeno 1 round. Un giocatore che si iscrive ma non gioca alcun round dell’evento non è considerato un giocatore e non ha diritto ad alcun premio, nemmeno a quelli di partecipazione.
- Portare tutto il materiale necessario per giocare. Ciò include il materiale richiesto dall’organizzatore dell’evento e qualsiasi materiale definito nelle regole di gioco o dell’evento.
- Informare un segnapunti della propria intenzione di lasciare o abbandonare l’evento, verbalmente o per iscritto, se richiesto.
- Interagire con gli altri partecipanti in modo rispettoso e fornire informazioni oneste e complete ai responsabili.
- Prendere decisioni e giocare a un ritmo ragionevole (vedi **Parte II: Regole Comportamentali, Sezione 3.6 Slow Play**).

- Comunicare in modo sufficientemente chiaro con gli avversari e mantenere uno stato di gioco trasparente.
  - Questo include l'uso appropriato di gettoni, segnalini e indicatori che non lasciano spazio ad ambiguità. Per esempio, se un giocatore pone temporaneamente la sua mano di carte sul tavolo, è importante che quel giocatore collochi un indicatore su quelle carte per distinguerle da qualsiasi altra carta a faccia in giù che potrebbe trovarsi sul tavolo.
- Chiedere l'assistenza di un arbitro di sala qualora non si riesca a risolvere amichevolmente un'infrazione di gioco.
- Non avere condotte antisportive né minare la correttezza di un evento (vedi **Parte II: Regole Comportamentali, Sezione 3.8 Condotta Antisportiva**).
- Informare immediatamente un responsabile nel caso di un qualsiasi comportamento antisportivo o qualsiasi tentativo di minare la correttezza di un evento.
- Rispettare le restrizioni di ammissibilità di un evento (vedi **2.1 Partecipanti Ammissibili**).
- Essere consapevole del contenuto di questo documento: non ci si aspetta che i giocatori lo imparino a memoria, ma che agiscano in conformità con il suo contenuto, in particolare con quello della **Parte II: Regole Comportamentali**.

## 2.4 Spettatori

Tutti gli spettatori sono partecipanti facoltativi di un evento. Possono essere di tre tipi: **spettatori in loco**, **spettatori digitali** e **influencer e media**.

### 2.4-A. Spettatori in Loco

Tutte le persone presenti a un evento partecipano come spettatori in loco quando non sono attivamente impegnate in un altro ruolo. Essi comprendono gli osservatori occasionali che non hanno mai sentito parlare del gioco in oggetto e i giocatori che assistono a un'altra partita tra una sessione di gioco e l'altra. Gli spettatori in loco hanno le seguenti responsabilità:

- Astenersi dal fornire assistenza ai giocatori durante le partite.
- Non disturbare i giocatori discutendo della partita in oggetto, facendo rumori eccessivamente forti o invadendo fisicamente la loro area di gioco.
  - **Se uno spettatore nota un errore di gioco**, deve informare rispettosamente un **arbitro di sala**. **Lo spettatore può far sapere ai giocatori che pensa di aver visto un errore, ma dovrebbe evitare di specificare l'errore o dare dettagli prima di parlare con l'arbitro.**
- Rispettare la richiesta di un giocatore o di un responsabile di non assistere a una partita o a tutte le partite.

### 2.4-B. Spettatori Digitali

Tutte le persone che assistono a uno streaming, a una registrazione o ad altre riprese digitali di un evento sono considerati spettatori digitali. Il video in questione non deve essere necessariamente recente per essere considerato un video dell'evento; pertanto, ogni volta che uno spettatore digitale assiste da remoto a una partita deve attenersi alle seguenti responsabilità:

- Astenersi dal fornire assistenza ai giocatori durante le partite.
- Evitare conversazioni offensive, inappropriate o irrilevanti nella chat.

- Mostrare rispetto per gli altri spettatori digitali e per le persone all'interno del video stesso (esprimere opinioni sulle scelte di gioco di una persona è lecito, assegnarle dei nomignoli o prenderla in giro per le sue scelte non lo è).

### 2.4-C. Influencer e Media

Tutte le persone che forniscono commenti durante una partita, intervistano i giocatori tra una partita e l'altra o registrano/trasmettono video di una partita (senza essere ufficialmente designati come addetti alla comunicazione) sono considerati parte della categoria influencer e media. Indipendentemente dal lavoro che svolgono, tutti gli influencer e i media devono attenersi alle seguenti responsabilità:

- Ottenere il consenso esplicito dell'organizzatore dell'evento e di qualsiasi giocatore o staff dell'evento coinvolto nell'intervista, nella registrazione, nello streaming, ecc.
  - La fotografia è una forma di registrazione e quindi richiede il consenso come tutte le altre forme mediatiche.
  - I minorenni non possono essere intervistati e le loro partite non possono essere registrate né trasmesse in streaming da persone diverse dagli addetti ufficiali alla comunicazione, senza eccezioni.
- Astenersi dal fornire assistenza ai giocatori durante le partite.
- Non disturbare i giocatori discutendo della partita in oggetto, facendo rumori eccessivamente forti o invadendo fisicamente la loro area di gioco.
  - Chiunque fornisca commenti su una determinata partita deve farlo da una distanza rispettosa in modo da non disturbare i giocatori.
  - **Se una persona categorizzata come influencer o media nota un errore di gioco, deve informare rispettosamente un arbitro senza disturbare o interrompere la partita.**
- Rispettare la richiesta di un giocatore o di un responsabile di non assistere a una partita o a tutte le partite.

### 2.5 Svolgere Più Ruoli

Alcuni partecipanti potrebbero svolgere più ruoli in un evento. Anche quando una persona smette di svolgere un ruolo in un determinato evento, deve comunque osservare queste restrizioni nel rispetto dei ruoli svolti precedentemente:

- In qualsiasi evento, indipendentemente dal fatto che sia di categoria amichevole o competitiva, i giocatori non possono svolgere alcun ruolo da responsabile.
- L'organizzatore dell'evento deve svolgere ogni altro ruolo da responsabile richiesto per il quale non abbia designato qualcuno in particolare. L'organizzatore dell'evento non può svolgere attivamente alcun ruolo non da responsabile, tranne quello di spettatore in loco.
- Un capoarbitro designato dall'organizzatore dell'evento non può svolgere attivamente alcun altro ruolo, tranne quello di spettatore in loco.

## 3. Tornei

Molti eventi ufficiali OP FFG, soprattutto quelli di categoria competitiva, assumono la forma di torneo. Questa sezione illustra gli elementi di base di un torneo, che dovrebbero essere comunicati chiaramente dall'organizzatore durante il periodo promozionale di un evento in calendario.

### 3.1 Struttura del Torneo

La struttura di un torneo determina il modo in cui il torneo si svolge dall'inizio alla fine. Essa include:

- Il numero di round di svizzera da giocare. Ciò può dipendere dal numero di partecipanti.
- La durata di ogni round di gioco.
- Il formato di gioco e/o le eventuali varianti.
- Il numero di giocatori di qualsiasi top cut.
- Se una top cut è seguita da dei round di svizzera, a eliminazione diretta o a doppia eliminazione.
- Ciò che determina la fine del torneo.

### 3.2 Meccaniche dei Round del Torneo

In un torneo, ogni volta che a un giocatore viene assegnato un avversario contro cui giocare (o più avversari nei formati multiplayer), si gioca un round. I tipi di round di un gioco sono definiti nelle sue regole da torneo. I diversi tipi di round sono descritti di seguito:

#### 3.2-A. Svizzera

Un round di svizzera è quello in cui un giocatore viene abbinato casualmente a un altro giocatore con lo stesso rapporto vittorie/sconfitte nell'evento attuale (o un rapporto simile, se non ci sono altri giocatori non abbinati con lo stesso rapporto). I risultati di ogni round di svizzera vengono comunicati al segnapunti. I giocatori possono partecipare a tutti i round di svizzera di un torneo che si svolgono prima di una top cut.

#### 3.2-B. Eliminazione

Un round a eliminazione è quello in cui il giocatore sconfitto è potenzialmente eliminato dal torneo. Sono più frequentemente utilizzati in seguito a una top cut dopo un certo numero di round di svizzera. Ogni gioco definisce un metodo per determinare il vincitore di un round a eliminazione. I round a eliminazione possono essere a eliminazione diretta o a doppia eliminazione. I giocatori possono essere inseriti casualmente in un girone o classificati in base alla loro posizione attuale nel torneo.

Nei round a **eliminazione diretta**, una volta che un giocatore ha perso un incontro viene eliminato dal torneo. La posizione finale nel torneo è determinata dal numero di avversari dei round a eliminazione diretta che ha affrontato prima di essere eliminato.

Nei round a **doppia eliminazione**, un giocatore deve perdere 2 incontri prima di essere eliminato. Dopo la prima sconfitta, il giocatore viene accoppiato con altri giocatori che hanno perso 1 incontro e continua a giocare in un girone separato finché non perde di nuovo o vince il torneo. La posizione finale del giocatore nel torneo è determinata dal numero di giocatori che sono arrivati più avanti nel "girone dei perdenti" rispetto a lui.

#### 3.2-C. Top Cut

La top cut è un processo utilizzato per separare i giocatori che hanno raggiunto una certa soglia di prestazioni o di classifica e consentire loro di continuare a partecipare al torneo. La maggior parte dei tornei che prevedono una topcut ne utilizza un tipo specifico: una top cut per i round a eliminazione diretta o doppia eliminazione dopo i round di svizzera.

Esistono due metodi diversi per effettuare una top cut:

- **Top Cut di Classifica:** Dopo un certo numero di round, viene generata una classifica per tutti i giocatori del torneo, utilizzando vari modi per dirimere le parità e assegnare così a ciascun giocatore un piazzamento specifico. Una top cut di classifica elimina dal torneo tutti i giocatori al di sotto di un certo piazzamento. Il torneo continua con i giocatori rimasti, di solito con round a eliminazione.
- **Top Cut di Rapporto:** Dopo un certo numero di round, i giocatori vengono classificati in base al loro rapporto vittorie/sconfitte. Una top cut di rapporto elimina dal torneo tutti i giocatori che non hanno raggiunto uno specifico rapporto vittorie/sconfitte. Il torneo continua con i giocatori rimasti, di solito con round a eliminazione.

### **3.2-D. Bye**

Un bye è una vittoria automatica concessa a un giocatore per un round del torneo. A quel giocatore non viene assegnato un avversario per quel round. I bye vengono generalmente assegnati quando il numero di giocatori è dispari e un giocatore non è quindi in grado di giocare il round.

# Parte II: Regole Comportamentali

## Introduzione

Affinché la competizione insita in una partita abbia un significato, i contendenti si impegnano implicitamente a giocare la partita con correttezza, sfidandosi a vicenda limitatamente alla struttura della partita in corso. Questo documento fornisce agli arbitri del gioco organizzato ("OP") di Fantasy Flight Games ("FFG") le procedure appropriate, le linee guida e le penalità coinvolte nella gestione delle violazioni regolistiche e comportamentali che possono insorgere in un torneo. Inoltre, queste linee guida spiegano la filosofia generale dietro alcune normative del gioco organizzato. I punti descritti in questo documento sono da intendersi finalizzati alla promozione di un'esperienza di gioco equa e piacevole per tutti i giocatori in ogni evento FFG.

## Come Utilizzare Queste Regole Comportamentali

Queste linee guida procedurali riguardano due macrocategorie: **infrazioni di gioco** e **infrazioni di evento**.

È dovere dei giocatori assicurarsi che tutte le fasi e le sequenze del gioco siano osservate ed eseguite accuratamente e che l'esperienza sia piacevole per entrambe le parti coinvolte. È compito degli arbitri (sia del capoarbitro che degli arbitri di sala) determinare la corretta risoluzione di qualsiasi problema che possa verificarsi nel corso di un evento, sia esso legato al gioco che all'evento stesso. **La capacità di giudizio è una delle abilità principali di un arbitro.** La capacità di valutare i dettagli di una situazione specifica e di prendere la decisione che meglio rispetti sia il testo che lo spirito delle regole è una delle ragioni più importanti per avere arbitri ufficiali agli eventi. Se necessario, un arbitro può rivolgersi al capoarbitro per ottenere assistenza.

Questo documento consente ai responsabili degli eventi OP FFG di prendere queste decisioni cruciali. Ogni infrazione che potrebbe verificarsi presenta uno spettro di possibili risoluzioni, e queste linee guida esistono per aiutare gli arbitri regolari e i capoarbitri a determinare la risoluzione più adatta alla situazione in questione. Quando si emette una penalità maggiore di un avvertimento (leggere questo documento per maggiori dettagli sui diversi tipi di penalità), il capoarbitro deve approvare la penalità. Se viene emessa una squalifica, anche l'organizzatore dell'evento deve esserne informato (si tenga presente che solo un capoarbitro può emettere squalifiche). In caso di controversia su una particolare penalità emessa, la decisione finale spetta al capoarbitro in base alla rispettiva conoscenza dell'evento e dell'infrazione in questione.

Eventuali controversie, discussioni o altri problemi riguardanti una squalifica o un'altra penalità devono essere segnalati direttamente all'OP FFG all'indirizzo [OrganizedPlay@FantasyFlightGames.com](mailto:OrganizedPlay@FantasyFlightGames.com).

## 1. Filosofia e Linee Guida Generali

Gli eventi di gioco organizzato di Fantasy Flight Games hanno l'obiettivo di offrire un'esperienza divertente e aperta a chiunque voglia partecipare. Questa filosofia è valida per tutte le linee FFG, indipendentemente dall'età o dal retaggio di un gioco.

Le penalità intendono educare i giocatori che hanno commesso errori riguardanti la partita o il comportamento. Le penalità vengono applicate per permettere ai giocatori di apprendere dai loro sbagli, fungendo da deterrente per loro e per gli altri giocatori dal ripetere errori simili in futuro.

## 1.1 Ruolo dell'Arbitro

In qualità di mediatore e risolutore dei conflitti, è dovere dell'arbitro (sia del capoarbitro che dell'arbitro di sala) rimanere imparziale e obiettivo, indipendentemente dalle situazioni che si possono presentare. Gli arbitri non devono intervenire in un particolare incontro a meno che non abbiano motivo di credere che si sia verificata una violazione delle regole o delle linee guida dell'evento. Se un arbitro di sala nota un errore commesso da un giocatore, può avvicinarsi al tavolo e spiegare ai giocatori l'errore commesso e correggerlo di conseguenza. Un arbitro deve essere in grado di identificare un problema e determinare la risposta corretta in base alle linee guida stabilite in questo documento.

Un arbitro deve essere in grado di capire se una situazione può mettere in discussione la sua imparzialità. Quando se ne accorge, deve informare il capoarbitro dell'evento e far prendere la decisione a un altro arbitro di sala o al capoarbitro.

Tutti gli arbitri sono esseri umani, il che significa che possono commettere errori. Quando commette un errore, l'arbitro deve riconoscerlo e scusarsi, cercando di rimediare se ancora possibile. Se un giocatore commette un'infrazione di gioco a causa di informazioni errate da parte di un arbitro, il capoarbitro è autorizzato a ridurre la penalità che il giocatore potrebbe ricevere per questo motivo.

Se un giocatore ritiene che un arbitro di sala abbia emesso una decisione o una penalità errata, può appellarsi al capoarbitro. Il capoarbitro deve ascoltare sia l'arbitro di sala che il giocatore, prima di decidere. Una volta presa, **la decisione del capoarbitro è definitiva.**

Gli arbitri regolari sono tenuti a seguire le linee guida di questo documento. Se un arbitro ritiene necessario infrangerle, deve prima consultarsi con il capoarbitro. **Il capoarbitro di un evento ha l'ultima parola sulle decisioni e le penalità.**

## 1.2 Penalità

Ci sono quattro tipi di penalità utilizzati per applicare le linee guida contenute in questo documento: **penalità in punti**, **game loss** (partita persa), **match loss** (incontro perso) e **squalifica**.

### 1.2-A. Penalità in Punti

Le penalità in punti sono la forma più comune di penalità. Il loro scopo è di notificare al giocatore che il suo comportamento è andato al di fuori delle regole, di indurlo a correggerlo e di educarlo affinché non ripeta l'errore. Quando a un giocatore viene assegnata una penalità in un evento **ufficiale**, l'arbitro coinvolto deve annotare il nome del giocatore e il motivo per cui gli è stata assegnata la penalità, oltre a quanti **punti penalità** riceve il giocatore (come spiegato di seguito). Alcune penalità legate al gioco potrebbero (e dovrebbero) essere ridotte durante gli eventi di *categoria amichevole*.

Ci sono quattro tipi di penalità in punti: **penalità di avvertimento**, **penalità moderata**, **penalità grave** e **penalità massima**.

- La **penalità di avvertimento** ("warning") è la forma più elementare di penalità e viene assegnata quando un giocatore commette un'infrazione di gioco minore che si risolve rapidamente e facilmente. Questa penalità vale **1 punto penalità**.
- La **penalità moderata** viene assegnata quando un giocatore causa un'infrazione di gioco intermedia o un'infrazione minore di evento, come un semplice errore nella lista del mazzo o uno slow play non intenzionale. Questa penalità vale **2 punti penalità**.
- La **penalità grave** viene assegnata quando un giocatore ripete un'infrazione o causa un'infrazione di gioco significativa o un'infrazione di evento intermedia, come un'accesa discussione tra giocatori o un atteggiamento scorretto nei confronti di un arbitro. Questa penalità vale **4 punti penalità**.

- La **penalità massima** viene assegnata quando un giocatore causa un'infrazione di evento significativa che non giustifichi una squalifica, come ad esempio un comportamento aggressivo nei confronti di un avversario o aver proferito bestemmie e volgarità. Questa penalità vale **8 punti penalità**.

**Se un giocatore accumula 10 o più punti penalità, viene squalificato.**

Come accennato in precedenza, negli eventi di categoria amichevole le infrazioni di gioco e infrazioni di evento non comportamentali dovrebbero valere 1 punto penalità in meno. Questo perché, negli eventi in cui i nuovi giocatori stanno ancora imparando a giocare, è più appropriato essere permissivi nei confronti di infrazioni commesse in buona fede. Tuttavia, le penalità dovute a comportamento scorretto, condotta antisportiva o imbrogli non dovrebbero mai essere ridotte.

Negli eventi che prevedono un tavolo per lo streaming, un arbitro può, a sua discrezione, aumentare il valore dei punti penalità per le infrazioni comportamentali che avvengono in diretta streaming, in particolare per quelle che comportano una condotta antisportiva.

Nel comunicare i risultati di un evento a FFG, il capoarbitro deve assicurarsi che lo storico dei punti penalità di ogni giocatore che ha ricevuto penalità sia incluso nel rapporto dell'evento. Inoltre, se il capoarbitro ha preso delle decisioni che si discostano dalle regole scritte del gioco, deve includere una spiegazione di tali decisioni e del perché sono state prese.

Per una chiara panoramica delle infrazioni che possono portare a una penalità in punti, vedi **Appendice: Linee Guida delle Penalità**.

## 1.2-B. Game Loss e Match Loss

Un **game loss** rappresenta la penalità standard quando un giocatore commette un'infrazione più grave per la quale una penalità in punti da sola non è sufficiente, oppure un'infrazione che ha reso una partita non più recuperabile. Al giocatore viene assegnata una sconfitta, come se avesse perso la partita (o come se fosse arrivato ultimo in un tavolo multiplayer), mentre all'altro giocatore viene assegnata una vittoria. Il game loss viene assegnato insieme a una penalità in punti appropriata (in genere grave o massima a seconda dell'infrazione).

Un **match loss** è simile a un game loss, ma più avanzato. Per i round di torneo in cui un incontro comprende più di una partita (per esempio, un incontro al meglio delle tre), ricevere un match loss significa perdere l'intero incontro, non solo una singola partita. Si tratta di una penalità più severa che deve essere applicata se un game loss non è sufficiente. Un match loss viene assegnato insieme a una penalità in punti appropriata, in genere una penalità grave o massima a seconda dell'infrazione.

Ogni penalità di game loss e match loss deve essere approvata dal capoarbitro prima di poter essere inflitta. Nel comunicare i risultati di un evento a FFG, il capoarbitro deve **includere i nomi di tutti i giocatori che hanno ricevuto una penalità di game/match loss durante l'evento** e il motivo per cui hanno ricevuto tale penalità.

**Se entrambi i giocatori di un incontro ricevono un game loss allo stesso tempo, le sconfitte vengono registrate ma non influiscono sul punteggio dell'incontro.**

## 1.2-C. Squalifica

La squalifica rappresenta la penalità standard se un giocatore ha ricevuto **10 o più punti penalità in un singolo evento**. Il giocatore riceve automaticamente un match loss per il round in corso e viene eliminato dall'evento **senza ricevere alcun premio associato alla sua posizione finale**.

**Solo il capoarbitro ha l'autorità di squalificare un giocatore da un evento.** Gli arbitri di sala possono raccomandare al capoarbitro la squalifica di un determinato giocatore, per esempio

quando questo riceve più penalità in punti, ma solo il capoarbitro stesso può effettivamente squalificarlo.

A discrezione dell'organizzatore dell'evento, un giocatore può essere allontanato dalla sede dell'evento, soprattutto se è stato squalificato.

Nell'inviare i risultati di un evento a FFG, l'organizzatore dell'evento deve **includere i nomi di tutti i giocatori che hanno ricevuto una squalifica durante l'evento** e il motivo per cui hanno ricevuto tale penalità. Se un giocatore riceve costantemente dei game/match loss o delle squalifiche in più eventi, anche questa informazione deve essere condivisa con OP FFG. Gli eventi di gioco organizzato dovrebbero concedere a tutti i giocatori il beneficio del dubbio; ciò detto, i comportamenti di disturbo non devono essere ignorati.

## 2. Infrazioni di Gioco

### 2.1 Definizione di Infrazione di Gioco

Un'**infrazione di gioco** si verifica ogni volta che una fase, una sequenza o un'istanza obbligatoria del gioco vengono involontariamente trascurate o eseguite in modo errato (per le questioni relative ad abusi o violazioni ripetute o intenzionali delle regole, vedi **3.8-H. Barare**).

È responsabilità di ogni partecipante giocare con precisione e risolvere tutte le capacità obbligatorie delle carte e le fasi di gioco necessarie per mantenere un corretto stato di gioco. La possibilità che uno dei due giocatori ottenga un vantaggio ignorando una fase o un evento obbligatorio è estremamente verosimile, ed è per questo motivo che tali infrazioni vengono prese seriamente in considerazione. Anche se un giocatore non avesse intenzione di ignorare una regola, potrebbe comunque trarne un vantaggio tale da volgere la partita in suo favore. Pertanto, è imperativo che queste infrazioni vengano affrontate per ripristinare l'integrità del gioco. A questo scopo, gli arbitri di sala sono incoraggiati a usare una delle due soluzioni principali: **risolvere ora** o **riavvolgere**.

La soluzione **risolvere ora** viene utilizzata quando la regola o la capacità ignorata in questione può ancora essere applicata retroattivamente senza dare ad alcuno dei due giocatori un eccessivo vantaggio.

La soluzione **riavvolgere** viene utilizzata quando la soluzione risolvere ora non può essere utilizzata senza dare un vantaggio significativo a un giocatore rispetto all'altro. Con questa soluzione, i giocatori "riavvolgono" le loro azioni e tornano indietro al punto in cui è stato commesso l'errore, lo correggono e poi proseguono normalmente da quel punto. L'arbitro di sala deve condurre un'indagine appropriata sulla situazione, sullo stato di gioco, sulle azioni passate, sulla potenziale presenza di intenti malevoli o di condotte antisportive e su chi sta ottenendo informazioni e/o vantaggi dalla situazione. Tale indagine deve idealmente durare soltanto pochi minuti; se dura più di due minuti, i giocatori devono avere del tempo extra per finire la loro partita. Dopo aver eseguito il riavvolgimento, la traccia dell'intervento dell'arbitro di sala deve essere più invisibile possibile: l'obiettivo dell'arbitro è quello di assicurarsi che la partita continui come dovrebbe sotto ogni aspetto, come se la situazione problematica non si fosse mai verificata, e anche la più piccola interruzione del flusso di gioco deve essere evitata, quando possibile.

Si noti che quanto più una partita è proseguita rispetto a una svista, tanto più complicata diventa la procedura di riavvolgimento. Se la partita è proseguita a un punto tale per cui riavvolgere annullerebbe una parte significativa della partita stessa, l'arbitro può decidere, a suo giudizio, che la partita non possa essere riavvolgere. In tal caso, il capoarbitro deve essere informato e il giocatore che ha commesso l'infrazione deve subire un game loss.

Come regola generale, spetta all'arbitro decidere quale azione sia necessaria per risolvere un problema. Se un arbitro di sala è incerto sul da farsi, deve chiamare il capoarbitro affinché lo aiuti a trovare una soluzione.

I **quattro** tipi di infrazione di gioco sono: **capacità obbligatorie mancate**, **passi di gioco mancati**, **errori di manipolazione carte** e **gioco impreciso**. In genere, se un'infrazione di gioco è relativamente poco importante e si verifica una sola volta, il giocatore riceve solamente una penalità di avvertimento. Se un'infrazione è più grave (cioè se impatta significativamente sul flusso del round del torneo) o se un giocatore commette la stessa infrazione di gioco più di una volta, la penalità può essere inasprita di conseguenza.

## 2.2 Capacità Obbligatorie Mancate

Una capacità obbligatoria mancata si verifica quando la capacità automatica di una carta che avrebbe dovuto verificarsi viene invece saltata o ignorata. Anche una capacità obbligatoria che non dovrebbe verificarsi ma viene invece risolta per errore conta come capacità obbligatoria mancata.

Esempi di capacità obbligatorie sono i testi condizionali delle carte ("quando si verifica X, fai Y", ecc.) e le capacità di parola chiave non facoltative. Le capacità facoltative spesso includono il termine "puoi" (o una sua variante nel testo della capacità).

È responsabilità dei giocatori assicurarsi che sia loro che i loro avversari siano pienamente consapevoli di tutte le capacità (sia obbligatorie che facoltative) di ogni carta che giocano, sia quando la carta viene giocata che quando viene richiesto in qualsiasi momento. Questo include una chiara distinzione di chi controlla ogni capacità e di chi ne beneficia. Questa responsabilità è doppiamente importante in un ambiente internazionale in cui i giocatori possono avere carte scritte in lingue diverse.

Allo stesso modo, è responsabilità del giocatore risolvere ogni capacità al momento opportuno e sapere quando si verificano inneschi e risoluzioni. La sportività è incoraggiata e i giocatori possono ricordare agli avversari le loro capacità facoltative, anche se non è obbligatorio.

Tutti i giocatori hanno la responsabilità di verificare se un giocatore può o non può effettuare una determinata azione o risolvere una determinata capacità, così come se ha terminato azioni e capacità a disposizione.

## 2.3 Passi di Gioco Mancati

Un passo di gioco (o effetto di gioco) mancato si verifica quando un'istanza automatica di gioco che avrebbe dovuto verificarsi viene saltata o ignorata. Anche un'istanza di gioco forzata che non dovrebbe verificarsi, ma che viene risolta per errore, è considerata un passo di gioco mancato.

Esempi di passi di gioco sono: approntare le carte alla fine del round, pescare le carte o rimuovere carte/segnalini alla fine del round.

## 2.4 Gioco Impreciso

Il gioco impreciso si verifica ogni volta che una capacità o un passo di gioco viene risolto in maniera errata o imprecisa.

Esempi di gioco impreciso sono quando un giocatore esegue un'azione illegale (per esempio, se gioca una carta mentre un effetto glielo impedisce) o risolve in modo errato una capacità di azione (per esempio, se legge un numero per un altro).

## 2.5 Errori di Manipolazione Carte

Può capitare che un giocatore peschi una carta in più di quelle necessarie, riveli il numero sbagliato di carte mentre risolve un effetto di gioco o peschi distrattamente una carta quando non gli è permesso. Questa sezione descrive le infrazioni dove un giocatore *accidentalmente* pesca carte in eccesso, rivela carte in eccesso o compromette in qualsiasi altro modo e involontariamente l'integrità della partita mentre manipola carte, mazzi o altri aspetti di gioco relativi alle carte (da qui in avanti definiti "errori di carta"). Se l'arbitro ha motivo di credere che il gesto sia invece intenzionale, deve indagare su un'eventuale intenzione di barare.

L'arbitro deve indagare a fondo sullo stato di gioco e sulla sequenza di eventi che si sono verificati prima dell'errore di carta. Qualsiasi azione o effetto che abbia influenzato il mazzo (o altre pile di carte) deve essere tracciato mentalmente, per quanto possibile. Una volta completata l'indagine, l'arbitro deve effettuare le azioni necessarie per risolvere il problema, con l'obiettivo di non lasciare un chiaro vantaggio al giocatore che ha commesso l'errore e lasciare che la partita continui come avrebbe dovuto fare prima che si verificasse l'errore di carta. Dopo aver raggiunto una soluzione, l'arbitro assegna una penalità moderata al giocatore che ha commesso l'errore.

È importante ricordare che, la parte casuale di un mazzo è costituita da tutte le carte di quel mazzo ancora sconosciute a entrambi i giocatori. Qualsiasi carta che sia stata legalmente posizionata in una posizione specifica del mazzo (come in cima o in fondo) o che la cui posizione specifica sia legalmente nota (per esempio, perché rivelata da una capacità) non appartiene alla parte casuale di quel mazzo. L'arbitro deve assicurarsi che quelle carte rimangano al loro posto una volta completata la risoluzione.

**Esempio 1:** *il giocatore A deve pescare 2 carte e accidentalmente ne pesca 3.*

In questa situazione, l'arbitro deve innanzitutto verificare se le carte pescate erano informazioni note al giocatore (per esempio, se il giocatore ha usato in precedenza una capacità per guardare le prime X carte del suo mazzo). Se tutte le carte erano note, l'arbitro rimette la carta extra nella sua posizione originale nel mazzo. Se alcune carte non erano note, l'arbitro dovrà identificare la carta extra nel miglior modo possibile e mescolarla nella parte casuale del mazzo. Se la carta extra non può essere identificata, l'arbitro deve scegliere una carta casuale dalla mano del giocatore A, escludendo qualsiasi carta di cui entrambi i giocatori sono a conoscenza (per esempio, una carta che è stata rimessa nella mano del giocatore A dal gioco a causa un effetto di gioco) e mescolarla nella parte casuale del mazzo. Dopo aver risolto questo problema, l'arbitro assegna una penalità moderata al giocatore A.

**Nota:** Un arbitro che mescola una carta nella parte casuale del mazzo *non* innesca capacità ed effetti che interagiscono con un mescolamento.

**Esempio 2:** *Il giocatore A innesca una capacità che gli permette di guardare 2 carte dalla cima del suo mazzo. Tuttavia, guarda accidentalmente 3 carte.*

In questa situazione, l'arbitro deve verificare se le carte guardate erano tutte o in parte già note al giocatore che ha commesso l'errore. Le carte conosciute devono rimanere dove si trovavano prima dell'errore, mentre le altre devono essere rimescolate nella parte casuale del mazzo. Poi l'arbitro assegna una penalità moderata al giocatore A.

**Esempio 3:** *Il giocatore A ha una mano di 2 carte e, dopo averla messa brevemente da parte, prende accidentalmente altre carte che aveva messo a faccia in giù durante il gioco, scambiandole per la sua mano.*

In questa situazione, l'arbitro deve indagare per assicurarsi che tutte le carte coinvolte nell'incidente possano essere identificate, oltre a identificare lo stato (pronta o esaurita) in cui si trovavano le carte a

faccia in giù prima di essere raccolte. Se tutto può essere identificato correttamente, l'arbitro deve semplicemente ricollocare le carte nella loro posizione e nel loro stato originale, permettere al giocatore di recuperare la propria mano e continuare a giocare. Se le carte coinvolte non possono essere identificate, la partita è stata irrimediabilmente compromessa e il giocatore A riceve un game loss e una penalità moderata. Se le carte possono essere identificate correttamente ma non è possibile determinare lo stato delle carte a faccia in giù (pronte o esaurite), allora l'arbitro deve considerare quelle carte come esaurite e il giocatore A riceve una penalità moderata.

## 2.6 Infrazioni di Gioco Ripetute

Le linee guida esposte in questa sezione si riferiscono alla **prima volta** che un giocatore commette involontariamente una di queste infrazioni nel corso di un evento. Anche i giocatori più esperti possono commettere occasionalmente errori, pertanto, la prima volta che uno di questi incidenti si verifica durante un evento, una penalità di livello basso è spesso sufficiente (a meno che non porti a un'infrazione di evento ben più grave). Tuttavia, se un giocatore ripete lo stesso errore una seconda o una terza volta nel corso dello stesso evento, si tratta di un'infrazione più seria.

Come già detto in precedenza, lo scopo di un sistema di penalità è quello di informare un giocatore quando ha commesso un'infrazione e di educarlo affinché non si ripeta. Se un giocatore non tiene conto di questo avvertimento e commette di nuovo lo stesso errore, il responsabile coinvolto deve indagare su un'eventuale intenzione di barare.

Indipendentemente dal motivo, un'infrazione ripetuta deve essere presa sul serio e quindi merita come minimo una penalità moderata.

## 3. Infrazioni di Evento

### 3.1 Definizione di Infrazione di Evento

Un'**infrazione di evento** si verifica quando un partecipante commette un errore o si comporta in modo tale da minacciare la correttezza, l'ospitalità o la sicurezza generale dell'evento stesso. Mentre le infrazioni di gioco possono compromettere una singola partita, le infrazioni di evento possono influenzare l'intero evento e quindi non devono essere prese alla leggera. Le infrazioni di evento possono essere intenzionali o non intenzionali: spetta agli arbitri di sala, al capoarbitro e all'organizzatore dell'evento interpretare una situazione e determinare la migliore linea d'azione.

L'obiettivo del gioco organizzato FFG è quello di promuovere un ambiente sicuro e accogliente per tutti i tipi di giocatori che vogliono divertirsi con i giochi che amano. Le infrazioni di evento, anche quelle minori, possono diminuire o addirittura rovinare il divertimento dei partecipanti. Tutti i partecipanti sono tenuti a trattare ogni altra persona con educazione, rispetto e cortesia. Coloro che violano questa aspettativa rischiano di essere considerati sgraditi all'evento e, a discrezione dell'organizzatore dell'evento, possono essere allontanati. A discrezione di FFG, i recidivi possono essere sospesi dalla partecipazione agli eventi ufficiali OP FFG.

### 3.2 Ritardi e Assenze (Penalità Moderata, Game/Match Loss)

Ogni giocatore in un evento di gioco organizzato ha la responsabilità di essere presente al tavolo corretto all'inizio di un round di torneo. Se un giocatore non si trova al proprio posto entro l'ora prevista per l'inizio del round, allora è in **ritardo** e l'avversario può chiamare un arbitro di sala e chiedergli di far partire il timer. In questo caso, il giocatore ritardatario riceve una **penalità moderata**.

Un giocatore è in ritardo se tarda di un tempo compreso **tra 1 e 5 minuti**. Dopo 5 minuti, se il giocatore in ritardo non si è ancora presentato, è considerato **assente** e gli viene assegnato un **game loss**. Se il giocatore assente non si presenta entro **10 minuti dall'inizio del round**, gli viene assegnato un **match loss**, riceve una **penalità grave** e viene **escluso dall'elenco del torneo**. Non si tratta di una squalifica: se, dopo essere stato escluso dal torneo, il giocatore assente si presenta di nuovo prima dell'inizio del round successivo, su sua richiesta può essere riammesso nell'elenco del torneo.

Un giocatore deve far attenzione ad arrivare al posto giusto e giocare contro l'avversario giusto. **Se un giocatore si siede al tavolo sbagliato e gioca contro l'avversario sbagliato, questo conta come ritardo/assenza** alla partita effettivamente programmata. Il giocatore che si è seduto al tavolo sbagliato riceve un game loss ed **entrambi i giocatori** ricevono una penalità moderata: questo perché *entrambi i* giocatori in una partita hanno la responsabilità di prestare attenzione agli abbinamenti e di assicurarsi di giocare contro l'avversario corretto.

Per gli eventi che prevedono un tavolo e/o posti a sedere per lo streaming, questi tavoli sono trattati come qualsiasi altro tavolo per quanto riguarda i ritardi e le assenze.

**Le penalità assegnate ai ritardi si applicano anche per altre azioni che i giocatori devono effettuare entro un certo limite di tempo (come la consegna delle liste del mazzo).**

### 3.3 Errori di Lista (Penalità Moderata, Game/Match Loss)

Le liste del mazzo mazzi sono strumenti utilizzati dai responsabili per garantire la validità di un particolare mazzo e per verificare, nel corso di un torneo, se un giocatore ha alterato o meno il contenuto dello stesso. In qualsiasi momento tra un round e l'altro, un arbitro di sala può effettuare un deck check a un giocatore per assicurarsi che il suo mazzo corrisponda alla lista.

Se viene riscontrato un errore o un'illegalità nella lista di un giocatore prima dell'inizio di un round (per esempio in presenza di un mazzo con un numero di carte inferiore a quello valido), l'arbitro deve spiegare l'errore al giocatore e chiedergli di correggerlo prima dell'inizio del round. Se l'errore viene scoperto prima del primo round del torneo, il giocatore lo corregge e riceve solo una penalità di avvertimento. Se invece l'errore viene scoperto tra un round e l'altro, il giocatore riceve una penalità maggiore (descritta nella tabella a seguire) oltre a dover correggere il proprio mazzo o la propria lista. ~~Se l'arbitro ritiene che l'errore sia stato commesso intenzionalmente dal giocatore per ottenere un qualche vantaggio, allora deve indagare su un'eventuale intenzione di barare.~~

**Se un giocatore ripete questa infrazione nello stesso evento, deve essere subito squalificato.**

La tabella seguente fornisce un riferimento rapido sui tipi più comuni di errori di mazzo e di lista e sul tipo di penalità da assegnare in risposta a ciascuno di essi, nonché sulle modalità di correzione dell'errore. **Indipendentemente dalla penalità assegnata, il giocatore deve correggere immediatamente l'errore di lista** nella maniera appropriata in base alla situazione specifica (come spiegato nella colonna "Risoluzione" della tabella sottostante). **Qualsiasi correzione apportata a un mazzo o a una lista del mazzo deve essere apportata sotto l'attenta supervisione di un arbitro di sala o di un altro responsabile.**

**Tabella: Errori di Mazzo e di Lista**

<u>Errore</u>	<u>Risoluzione</u>	<u>Momento della Scoperta</u>	<u>Penalità</u>
Lista valida Mazzo valido		Prima dell'inizio del Round 1	Penalità di avvertimento

	Far corrispondere il mazzo alla lista (o viceversa).	Tra un round e l'altro	Penalità moderata, game loss per il round seguente
		Durante un round	Penalità moderata, game loss
Lista invalida Mazzo valido	Far corrispondere la lista al mazzo.	Prima dell'inizio del Round 1	Penalità di avvertimento
		Tra un round e l'altro	Penalità moderata, game loss per il round seguente
		Durante un round	Penalità moderata, game loss
Lista valida Mazzo invalido	Far corrispondere il mazzo alla lista.	Prima dell'inizio del Round 1	Penalità di avvertimento
		Tra un round e l'altro	Penalità moderata, game loss per il round seguente
		Durante un round	Penalità moderata, game loss
Lista invalida Mazzo invalido	Creare un mazzo valido e far corrispondere la lista, con l'approvazione di un arbitro.	Prima dell'inizio del Round 1	Penalità moderata, match loss per il primo round
		Il giocatore è squalificato.	
			Tra un round e l'altro
		Durante un round	Squalifica

**Nota:** Se un giocatore non ha abbastanza carte nel mazzo principale per soddisfare il requisito minimo di dimensioni del mazzo in base al formato (vedi **Sezione 2.3.1.1** delle **Regole da Torneo**), considerando eventuali modifiche a tale requisito apportate dalle carte stesse, un arbitro può prendere carte casuali dal sideboard del giocatore e aggiungerle al mazzo principale (senza aggiungere altre carte al sideboard dopo che le carte sono state trasferite al mazzo principale).

Se un giocatore ha più copie di una carta nel proprio mazzo rispetto a quelle consentite, rimuovere le copie in eccesso e assegnare la penalità appropriata in base a quanto indicato sopra.

### 3.4 Carte Segnate (Penalità Moderata)

Ogni oggetto presenta segni di usura dopo un po' di tempo, e le carte e le bustine protettive non fanno eccezione. Nel corso di uno o più tornei, una bustina protettiva può diventare segnata in modo tale da permetterne il riconoscimento dalle altre. Se un arbitro lo nota, deve effettuare un "deck check" (ovvero un controllo del mazzo) su quel mazzo; poi, se il segno sembra non intenzionale, deve chiedere al giocatore di cambiare la bustina protettiva in modo che risulti indistinguibile dalle altre. Se risulta evidente che un giocatore non aveva intenzione di ottenere vantaggio dalla marcatura (o che non si era accorto del segno), allora una penalità di avvertimento è sufficiente. L'arbitro deve assicurarsi che il giocatore comprenda l'importanza del mantenere integre le proprie bustine protettive.

Se in un evento di categoria amichevole una carta di un mazzo senza bustine protettive diventa riconoscibile in modo marcato, l'arbitro può assegnare una penalità di avvertimento e chiedere al giocatore di sostituire la carta con una copia non segnata della stessa carta o di utilizzare bustine opache in modo da coprire il segno.

I giocatori sono responsabili del corretto mantenimento dei materiali di gioco; se un arbitro ritiene che un giocatore stia utilizzando intenzionalmente carte o bustine segnate per ottenere un vantaggio, può indagare su un'eventuale intenzione di barare.

Se un arbitro lo ritiene necessario, può creare una “proxy arbitrale”, ovvero un elemento sostitutivo per una o più carte che diventano segnate o danneggiate nel corso di un evento (vedi **Regole da Torneo**).

### 3.5 Slow Play (Penalità Moderata)

Anche negli eventi amichevoli, i giocatori sono tenuti a giocare a un ritmo che non metta il loro avversario in una posizione di svantaggio a causa del limite di tempo. Lo “slow play” (ovvero giocare lentamente) è una problematica che insorge quando un giocatore utilizza più tempo del necessario per effettuare una o più azioni di gioco. Esiste una sottile linea tra lo slow play, che non è intenzionale, e lo stallo, che è un tentativo di barare. I giocatori devono comunicare apertamente se ritengono che il proprio avversario stia giocando troppo lentamente: spesso un semplice “ho bisogno che giochi più velocemente” da parte dell’arbitro è sufficiente a sanare la situazione.

In genere, un giocatore non dovrebbe impiegare più di 10-15 secondi (20-25 secondi in un evento amichevole) per ogni azione di gioco. In questo contesto, per “azione di gioco” si intende qualsiasi singola azione eseguita durante il gioco, come giocare una carta o attivare una capacità. Un turno occasionalmente più lungo non è considerato slow play, ma se un giocatore impiega costantemente più tempo per prendere una decisione, soprattutto quando le azioni valide che può intraprendere sono poche, allora ciò è considerato slow play.

Se un arbitro di sala nota uno slow play, può intervenire intimando di “giocare più velocemente” e assegnare una penalità moderata. Se il giocatore continua a giocare lentamente anche dopo l’intervento diretto dell’arbitro, quest’ultimo deve assegnare un’altra penalità, aumentando la severità a ogni infrazione ripetuta (penalità grave alla seconda infrazione, penalità massima alla terza). Le infrazioni ripetute, soprattutto dopo aver ricevuto avvertimenti e penalità, possono anche giustificare un game loss se l’arbitro lo ritiene opportuno.

Se un arbitro ritiene che il giocatore stia stallando intenzionalmente il gioco per avvantaggiarsi dello scadere del tempo, deve indagare su un’eventuale intenzione di barare.

### 3.6 Igiene (Varie)

Gli eventi di gioco organizzati sono eventi pubblici e prevedono quindi che tutti i partecipanti seguano i normali standard di igiene. Pratiche ricorrenti come lavarsi le mani dopo aver usato la toilette o coprirsi la bocca quando si tossisce dovrebbero rappresentare la normalità. In termini di igiene generale, è responsabilità dei giocatori prendersi cura di sé stessi per non compromettere l’evento e commettere infrazioni. Se un giocatore sceglie di non farlo e di rovinare quindi l’esperienza agli altri partecipanti, i responsabili dell’evento possono chiedere al giocatore di correggere il proprio comportamento. Se il giocatore si rifiuta, può essere assegnata una penalità a discrezione del responsabile.

In generale, le infrazioni legate all’igiene possono rientrare nelle seguenti categorie:

- *Odore Corporeo Eccessivo* – Non ci si aspetta che i giocatori profumino come un mazzo di rose. Tuttavia, se l’odore di un giocatore è abbastanza intenso da distrarre l’avversario o i suoi vicini, il responsabile può chiedergli di applicare un deodorante o una misura correttiva del genere. La mancata collaborazione può comportare una penalità di avvertimento o una moderata, a seconda della severità della puzza.
- *Malattia* – Nell’interesse di mantenere tutti in salute, i giocatori devono evitare di tossire o starnutire su altre persone o sui loro componenti di gioco. Indossare una mascherina o almeno coprirsi la bocca quando si tossisce/starnutisce non è solo cortese, ma è quello che ci si aspetta da qualsiasi partecipante all’evento che dovesse presentare anche solo lievi sintomi di una

qualche malattia. Se un giocatore è contagioso o chiaramente sintomatico, non deve partecipare. La mancata collaborazione può comportare una penalità moderata o grave.

- *Ferite Aperte e Piaghe* – Per motivi di salute, se un partecipante all'evento presenta una o più ferite aperte o piaghe su una parte esposta del corpo (come il braccio o il viso), deve provvedere a coprirle prima di partecipare all'evento. La mancata osservanza di questa prescrizione può comportare una penalità grave.
- *Mani e Corpo Non Lavati* – Gli eventi di gioco pubblici spesso coinvolgono molte persone che condividono uno spazio limitato. Per questo motivo, è responsabilità dei giocatori mantenere sé stessi e la propria area di gioco relativamente pulita, come gesto di cortesia nei confronti degli altri partecipanti all'evento. I giocatori devono avere cura di lavarsi le mani prima di ogni round del torneo, quando possibile. Se un giocatore lascia una quantità notevole di sudore, capelli o altri residui corporei nel suo spazio di gioco o sui componenti di un altro giocatore, è sua responsabilità pulire il più rapidamente e accuratamente possibile. La mancata collaborazione può comportare una penalità grave.

### 3.7 Condotta Antisportiva (Varie)

La condotta antisportiva si verifica quando una persona si comporta in maniera inappropriata nei confronti di un altro partecipante, quando sfrutta un accadimento esterno per trarne vantaggio in gioco o se bara durante la partita. La condotta antisportiva viola direttamente l'obiettivo che si prefigge FFG per quanto riguarda gli eventi di gioco organizzato e quindi non è tollerata, indipendentemente dal fatto che l'evento sia di categoria amichevole o competitiva.

#### 3.7-A. Aspettative di Base

Le persone che partecipano a un evento di gioco organizzato di Fantasy Flight Games sono tenute a rispettare le stesse aspettative comportamentali di base, indipendentemente dal background, dall'esperienza con il gioco o dal grado di influenza all'interno della community. Non importa se si tratta di un giocatore, di uno spettatore o di un responsabile; tutti coloro che partecipano a un evento di gioco organizzato, in qualsiasi forma, hanno la responsabilità di mantenere la decenza umana di base e di trattare tutti con educazione e rispetto.

Il mancato rispetto di queste aspettative di base può comportare una penalità per il trasgressore, a discrezione dei responsabili.

#### 3.7-B. Condotta Antisportiva Lieve: Comportamento Inappropriato

Questo tipo di condotta antisportiva comporta azioni che mettono a disagio gli altri partecipanti all'evento (siano essi giocatori, spettatori o responsabili) nei confronti della persona che le commette. Spetta per lo più all'arbitro decidere quali atti possono essere classificati come violazioni di condotta "lievi"; come regola generale, qualsiasi situazione che provochi sul momento disagio sociale può essere considerata un'infrazione lieve. La pena tipica per una condotta antisportiva lieve è una **penalità grave**, ma il capoarbitro può aumentare la penalità a massima su richiesta di un arbitro di sala, se lo ritiene opportuno. **È bene ricordare che solo il capoarbitro è autorizzato a squalificare un giocatore da un evento e solo l'organizzatore dell'evento può allontanarlo dalla sala.** Se un arbitro ritiene che un giocatore debba essere allontanato da un evento, deve richiedere al capoarbitro la squalifica di quel giocatore.

A seguire alcuni esempi di comportamento inappropriato che ricadono sotto la condotta antisportiva lieve:

1. Un giocatore usa un linguaggio volgare, bestemmia o fa gesti offensivi al prossimo.

2. Un giocatore richiede inappropriatamente a un arbitro di assegnare una penalità al suo avversario.
3. Un giocatore richiede assistenza esterna a uno spettatore, oppure uno spettatore fornisce assistenza esterna non richiesta a un giocatore.
  - a. Se è un giocatore ad attuare questa condotta, dovrebbe ricevere un game loss in aggiunta ai punti penalità stabiliti. Quel giocatore non deve essere necessariamente iscritto al torneo nel quale ha fornito assistenza esterna per ricevere questa penalità.
  - b. Un giocatore che viola le regole sui dispositivi elettronici (vedi **Sezione 3.1.6 delle Regole da Torneo**) dovrebbe ricevere una penalità di tracciamento da 0 punti penalità. Se ripete questa condotta, viene considerata assistenza esterna e riceve un game loss.
4. Un giocatore insulta un'altra persona (giocatore, spettatore o responsabile).
5. Un giocatore non segue le istruzioni di un arbitro o dell'organizzatore dell'evento.
6. Un giocatore lascia troppi rifiuti sul tavolo o sull'area di gioco dopo aver abbandonato il tavolo.
7. Un giocatore sbatte i piedi, lancia il proprio mazzo a terra o si sfoga in altri modi eccessivi per la frustrazione di aver perso una partita. Se un giocatore si comporta in maniera troppo aggressiva, si tratta di un'infrazione più seria (vedi **3.7-D. Comportamento Aggressivo**).
8. Un giocatore gioisce per la vittoria a voce alta superando i limiti del buonsenso, o rivolgendosi con sdegno e scortesia verso l'avversario sconfitto.
9. Un partecipante indossa abbigliamento offensivo o presenta immagini offensive sul materiale di gioco (per esempio, sul playmat). Il giocatore deve rimuovere o coprire l'immagine offensiva per evitare un aumento della penalità. Per "offensivo" si intende:
  - a. Frasi o immagini razziste, sessiste o discriminatorie in qualsiasi modo.
  - b. Immagine graficamente violenta/truci.
  - c. Materiale con allusioni sessuali velate o esplicite.
  - d. Linguaggio esplicito (o comunque tutto ciò che non potrebbe essere ascoltato da un bambino).

**È possibile che un malinteso provochi disagio a una persona.** Un giocatore può fare un commento o agire in modo da offendere o disturbare un'altra persona senza che ne abbia l'intenzione. Se, dopo aver valutato la situazione, l'arbitro di sala stabilisce che il giocatore che ha commesso l'infrazione non aveva intenzione di offendere, e il giocatore si scusa *sinceramente*, può chiedere al capoarbitro di ridurre la penalità a una semplice penalità moderata, a sua discrezione. Tuttavia, se lo stesso giocatore commette una seconda infrazione di questo tipo nel corso dell'evento, deve essere immediatamente squalificato. È importante che l'arbitro di sala lo comunichi chiaramente al giocatore e, se necessario, gli faccia chiaramente capire in cosa il suo comportamento era sbagliato.

### **3.7-C. Condotta Antisportiva Grave: Molestie**

Questo tipo di condotta antisportiva coinvolge azioni con intento malevolo o di grande sconsideratezza che potrebbero rovinare l'esperienza di un partecipante o spingerlo ad abbandonare l'evento. **Nessuna forma di molestia è assolutamente consentita negli eventi di gioco organizzato FFG** e sarà perseguita severamente. Le molestie includono (ma non sono limitate a) linguaggio e/o comportamento ostili, minacce, umiliazioni, oggettivazioni, ecc.

**Far sì che una persona non si senta a suo agio o si senta sgradita a un evento contraddice direttamente l'obiettivo di FFG per i suoi eventi di gioco organizzato.** I giocatori che molestano altre persone anche una sola volta riceveranno una **squalifica** immediata. Un giocatore che continua a molestare qualcuno o commette azioni particolarmente offensive deve essere immediatamente allontanato dalla sede dell'evento.

A seguire alcuni esempi di comportamento molesto che ricadono sotto la condotta antisportiva grave:

1. Una persona si rivolge al prossimo con offese razziali o altri termini dispregiativi.
2. Una persona scatta foto inappropriate a un'altra persona senza un consenso esplicito.
3. Una persona fa proposte amorose o sessuali non desiderate e non smette dopo il rifiuto.
4. Una persona intralcia di proposito un'altra persona con lo scopo di causare un contatto fisico.
5. Una persona tocca intenzionalmente un'altra persona in maniera indesiderata o minacciosa (per esempio, afferrandola per le spalle o per la camicia, toccandole la testa o la faccia, palpeggiando, ecc.).
6. Una persona bullizza un'altra persona attraverso social media o linguaggio manipolatorio.

### **3.7-D. Comportamento Aggressivo**

Un evento OP FFG deve essere un posto sicuro dove i giocatori possono divertirsi giocando senza preoccupazioni. Qualsiasi persona (giocatore, spettatore o responsabile) che interrompe questo senso di sicurezza con comportamenti aggressivi o violenti non sarà tollerata. L'organizzatore del torneo può negare l'ingresso a un giocatore che mostra tale atteggiamento e può richiederne l'allontanamento dalla sala se necessario.

A seguire alcuni esempi di comportamento aggressivo:

1. Una persona colpisce un'altra persona o minaccia di farlo.
2. Una persona sfilta la sedia su cui è seduta un'altra persona, facendola cadere.
3. Una persona lancia componenti del gioco o altri oggetti in preda a rabbia o frustrazione.
4. Una persona ribalta il tavolo intenzionalmente.
5. Una persona urla con rabbia contro un'altra persona.
6. Una persona porta un'arma all'evento o minaccia di portarne una.

Nessun comportamento simile a quelli elencati sarà tollerato in alcun modo. Se un giocatore agisce aggressivamente, il capoarbitro deve **squalificarlo** immediatamente, per poi richiederne l'allontanamento dalla sala. Al termine dell'evento dovrà essere inviato un report a FFG con il nome della persona squalificata e la descrizione dell'accaduto.

### **3.7-E. Corruzione e Collusione**

I giocatori partecipano agli eventi di gioco organizzato con l'intenzione di divertirsi giocando al gioco che amano mentre competono in un ambiente accogliente. Corruzione e collusione possono violare la correttezza di tale ambiente enfatizzando o manipolando il modo di giocare, il che è ben lontano da ciò che vuole promuovere FFG nei suoi eventi.

La **corruzione** riguarda un giocatore che offre qualche forma di ricompensa o incentivo al suo avversario per convincerlo ad arrendersi, terminare in parità o alterare il risultato. Una corruzione può arrivare sotto forma di denaro, materiale promo, premi o favori personali. La

corruzione di qualsiasi genere che coinvolge un partecipante agli eventi di gioco organizzato FFG è severamente vietata e prevede una **squalifica** immediata da parte del capoarbitro al giocatore che offre l'accordo. Se l'avversario accetta la proposta, è altrettanto colpevole e subirà la stessa penalità.

La **collusione** si verifica quando due o più giocatori discutono dell'esito della loro partita prima del termine della stessa e ne determinano il risultato in maniera artificiosa o casuale sulla base della discussione. La collusione può avvenire in qualsiasi momento, anche tra i round di torneo, e non è mai tollerata. La collusione viola la correttezza del torneo stesso invalidando gli sforzi di chi si è guadagnato la propria posizione esclusivamente tramite le proprie abilità di gioco. Tale evento può compromettere seriamente la considerazione positiva dell'evento, pertanto prevede una **squalifica** per ogni giocatore coinvolto.

**Si noti che l'atto di dividere i premi tra uno o più giocatori (spesso definito "prize splitting") è considerato una forma di collusione e di conseguenza non è accettato a qualsiasi livello del circuito di gioco organizzato.**

Si prega inoltre di notare che **concedere la partita non è collusione**. I giocatori possono concedere la partita in qualsiasi momento **prima della fine** della stessa, fintanto che non ci siano stati accordi né discussioni. Ad ogni modo, convincere o manipolare un avversario affinché conceda al fine di ottenere un vantaggio è un comportamento disonesto equiparabile a barare. Chiedere a un avversario di concedere in qualsiasi forma ricade sotto la collusione ed è materia di **squalifica**.

A seguire alcuni esempi di collusione:

1. *Un giocatore offre la concessione al suo avversario in cambio di premi per la sua vittoria.*

In questo caso, si tratta anche di corruzione.

2. *Due giocatori si rendono conto che entrambi supereranno la top cut a prescindere dall'esito di questo round. Dopo aver discusso, decidono di determinare casualmente il risultato della loro partita invece di giocare il match.*

Dal momento in cui avviene una discussione, la correttezza della partita è compromessa. Se i giocatori non vogliono giocare la partita, uno dei due può concedere.

3. *I giocatori A e B sono amici. Il giocatore A sa già di superare la top cut, mentre il giocatore B ha bisogno di un'altra vittoria per riuscirci. Dopo averne discusso, A offre la concessione affinché anche B possa superare la top cut; B concorda.*

Dal momento in cui avviene una discussione, la correttezza della partita è compromessa. Il giocatore A può concedere la partita in qualsiasi momento, ma deve farlo *senza* un accordo o un invito.

Ai fini della collusione, per "discussione" si intende la negoziazione tra i giocatori coinvolti che piloti l'esito della partita. È ampiamente a discrezione dell'arbitro determinare se una conversazione specifica tra giocatori sia una discussione finalizzata alla collusione.

**Se un giocatore tenta di colludere con un altro giocatore e l'altro rifiuta**, si tratta di "**tentata collusione**". Il giocatore che ha tentato di colludere riceve una penalità moderata, mentre il giocatore che ha rifiutato non riceve alcuna penalità.

### **3.7-F. Stallo**

**Lo stallo avviene quando un giocatore gioca intenzionalmente in maniera lenta** al fine di sfruttare un vantaggio dallo scadere del tempo; **se lo fa in maniera non intenzionale**, ricade nella sezione **3.7 Slow Play**.

Per stabilire se un giocatore sta attivamente stallando, considerare quanto segue:

- Il giocatore impiega un tempo estremamente lungo per eseguire ogni azione di gioco (1 minuto o più), anche quando le azioni che può eseguire legalmente allo stato di gioco attuale sono poche.
  - Per “azione di gioco” si intende qualsiasi singola azione legata al gioco, come giocare una carta o innescare una capacità.
- Il giocatore continua a giocare lentamente anche dopo aver ricevuto una penalità per slow play ed essere stato invitato da un arbitro ad accelerare i tempi.
- Un giocatore sta giocando a un ritmo normale, poi rallenta improvvisamente quando si rende conto che sta scadendo il tempo per il round di torneo in corso.

Stallare è un tentativo di barare, e quindi merita lo stesso grado di penalità. Se un arbitro è certo che un giocatore stia stallando, deve informare il capoarbitro, che deve **squalificare** il giocatore colpevole.

### 3.7-G. Furto e Atti Vandalici

La sicurezza durante gli eventi non riguarda solo le persone ma anche i loro averi. FFG non tollererà il danneggiamento o il furto di oggetti di altre persone durante i propri eventi OP. Se una persona rompe o rende inutilizzabile qualsiasi materiale da torneo o componente di gioco appartenente a un'altra persona, l'autore del gesto sarà allontanato immediatamente dalla sede. Se si tratta di un giocatore, il capoarbitro dovrà **squalificarlo** immediatamente dall'evento.

Se una persona ruba gli averi di un'altra persona, dovrà riconsegnarli al proprietario e lasciare la sede dell'evento. Se la persona in questione è un giocatore, il capoarbitro deve anche **squalificarlo** immediatamente dall'evento.

### 3.7-H. Barare

Se un giocatore tenta di ottenere vantaggio in torneo violando intenzionalmente una regola, alterando un risultato o riportandolo in modo inesatto, mentendo a un responsabile o abusando di qualsiasi parte del sistema per trarne un beneficio, è considerato colpevole di aver barato. I giocatori partecipano agli eventi di gioco organizzato FFG per giocare al gioco che amano con altre persone con la stessa mentalità. Non c'è niente di più frustrante per un giocatore che vedere i propri risultati vanificati da qualcuno che ha raggiunto una posizione simile o migliore tramite violazioni e disonestà.

Se un arbitro di sala verifica che un giocatore ha barato o sta barando, **deve immediatamente riportarlo al capoarbitro, il quale deve squalificare il giocatore coinvolto** per preservare la correttezza del torneo e tutelare le altre persone. Alla fine dell'evento dovrà riportare a FFG il nome del giocatore che ha barato e in che termini ha agito.

**Come regola generale, affinché si possa affermare che un giocatore stia barando, devono essere soddisfatti due criteri:** in primo luogo, il giocatore deve ottenere un vantaggio o mettere qualcun altro in una posizione di svantaggio; in secondo luogo, la persona deve essere consapevole che ciò che sta facendo è contro le regole. Se entrambi i criteri non sono soddisfatti, l'infrazione potrebbe rientrare in una categoria diversa e deve essere gestita come tale. **Ogni caso dipende comunque in larga misura dall'interpretazione e dal giudizio del capoarbitro.** Se un responsabile non è sicuro che un giocatore stia barando o abbia barato, deve consultarsi con un altro responsabile per decidere l'azione migliore da intraprendere.

## 4. Tempo Extra

Ogni volta che si verifica un'infrazione (indipendentemente dal fatto che si tratti di un'infrazione di gioco o di un'infrazione di evento) o anche solo di un deck check di routine, l'intervento dell'arbitro può sottrarre tempo ai giocatori per completare il loro incontro. Per questo motivo, l'arbitro che risolve la questione dovrebbe concedere del tempo extra ai giocatori a seconda della situazione verificatasi:

- **Infrazioni di Gioco:** L'incontro dovrebbe ricevere tempo extra pari al tempo perso, arrotondando al minuto più vicino.
- **Infrazioni di Evento:** Solo nei seguenti casi:
  - **Ritardo:** Se un giocatore arriva in ritardo (sia di 1-5 minuti senza game loss, sia di 6-10 minuti con game loss per la prima partita), l'incontro dovrebbe ricevere tempo extra pari al tempo perso, arrotondando al minuto più vicino.
  - **Slow Play:** Se un giocatore riceve una penalità per slow play involontario, l'incontro dovrebbe ricevere tempo extra pari al tempo perso, arrotondando al minuto più vicino. Si noti che lo slow play intenzionale (stallo) ricade sotto barare: di conseguenza, un giocatore deve essere squalificato e l'incontro non riceve tempo extra.
- **Deck Check:** L'incontro dovrebbe ricevere tempo extra pari al tempo perso, arrotondando al minuto più vicino, più 3 minuti extra per permettere ai giocatori di preparare la loro partita.

**Appendice: Linee Guida delle Penalità**

<b>Infrazione</b>	<b>Penalità</b>	<b>Note</b>
<i>Infrazioni di Gioco</i>		
<b>Errore di Gioco Segnalato</b> Un giocatore segnala un errore di gioco dell'avversario che richiede meno di 2 minuti per la correzione.	Penalità di tracciamento (0 punti penalità)	Usato principalmente come sistema di tracciamento. Spetta al giudice stabilire se si tratta di comportamento scorretto.
<b>Errore di Gioco Lieve</b> Errore semplice e ingenuo che richiede meno di 2 minuti per la correzione.	Penalità di avvertimento (1 punto penalità)	In caso di stesso errore reiterato, assegnare una penalità moderata. Se la correzione dell'errore richiede più di 3 minuti, considerare invece l'assegnazione di una penalità moderata.
<b>Errore di Gioco Intermedio</b> Errore serio o tanti piccoli errori che richiedono alcuni minuti per la correzione (eventualmente assegnando tempo extra alla partita).	Penalità moderata (2 punti penalità)	Se la correzione dell'errore richiede più di 5 minuti, considerare invece l'assegnazione di una penalità grave.
<b>Errore di Gioco Significativo</b> Errore significativo con ripercussioni a lungo termine o tanti errori seri che richiedono molto tempo di correzione (se la correzione è possibile).	Penalità grave (4 punti penalità)	Se l'integrità della partita è compromessa, considerare l'assegnazione di un game/match loss in aggiunta alla penalità grave.
<i>Infrazioni di Evento</i>		
<b>Ritardo</b> Giocatore in ritardo senza aver preallertato un arbitro.	Penalità moderata (2 punti penalità)	Il ritardo va da 1 a 5 minuti.
<b>Assenza</b> Giocatore che non si presenta in tempo ragionevole per l'incontro.	Game/Match loss, penalità grave (4 punti penalità)	Il giocatore in ritardo di 5 o più minuti è considerato assente e riceve un game loss. Se il ritardo è di 10 minuti, il giocatore riceve un match loss, una penalità grave ed è escluso dal torneo.
<b>Errori di Mazzo e/o di Lista</b> Il mazzo o la lista di un giocatore contengono un errore non intenzionale o un elemento illegale.	(vedi <b>3.3 Errori di Lista</b> )	La penalità dipende dal tipo di errore e dal momento in cui viene scoperto. Indipendentemente dalla penalità assegnata, risolvere immediatamente il problema.
<b>Carte Segnate</b> Segni distintivi su una o più carte/bustine protettive.	Penalità moderata (2 punti penalità)	In aggiunta alla penalità, richiedere la sostituzione delle carte/bustine segnate.
<b>Errore di Manipolazione Carte</b> Un giocatore accidentalmente pesca carte in eccesso, rivela carte in eccesso o compromette in qualsiasi altro modo l'integrità della partita mentre manipola carte, mazzi o altri aspetti di gioco relativi alle carte.	Penalità moderata (2 punti penalità)	In aggiunta alla penalità, l'arbitro indaga e risolve la situazione cercando di permettere alla partita di proseguire come avrebbe dovuto fare prima dell'incidente, se possibile (vedi <b>2.5 Errori di Manipolazione Carte</b> ). Un arbitro che mescola carte in un mazzo non innesca capacità ed effetti che interagiscono con un mescolamento.
<b>Slow Play</b> Azioni di gioco svolte involontariamente in più tempo del necessario.	Penalità moderata (2 punti penalità)	Questa infrazione si riferisce allo slow play <u>involontario</u> . Lo slow play <u>intenzionale</u> (stallo) ricade sotto barare e come tale deve essere penalizzato.

<p><b>Condotta Antisportiva Lieve</b> Tensione ai vicini causata da un giocatore, trascurabile con un intervento relativamente breve.</p>	<p>Penalità grave (4 punti penalità)</p>	<p>Valutare caso per caso: a seconda delle circostanze, la penalità può essere aumentata a massima o diminuita a moderata.</p>
<p><b>Condotta Antisportiva Grave</b> Disturbi importanti che minacciano di rovinare l'esperienza a molti partecipanti con intervento necessario da parte di più arbitri, oppure evento rovinato per i partecipanti.</p>	<p>Squalifica</p>	<p>Tutti i tipi di molestie ricadono in questa categoria, indipendentemente dalla loro apparente gravità. In caso di offese particolarmente gravi, allontanare anche il giocatore dalla sede.</p>
<p><b>Comportamento Aggressivo</b> Comportamento aggressivo di qualsiasi tipo (o semplice minaccia) verso un'altra persona o i suoi oggetti durante l'evento.</p>	<p>Squalifica</p>	<p>Minacce o comportamenti aggressivi non sono tollerati agli eventi OP FFG. Chiunque commetta un'infrazione di questo tipo deve essere squalificato e allontanato dalla sede dell'evento.</p>
<p><b>Corruzione e Collusione</b> Offerta di ricompensa o favori a un altro giocatore in cambio dell'alterazione dei risultati di una partita (corruzione), oppure due o più giocatori si mettono d'accordo su un risultato della partita favorevole e poi causano quel risultato senza giocare la partita (collusione).</p>	<p>Squalifica</p>	<p>Per informazioni più dettagliate sulla definizione di corruzione e/o collusione e per determinare se si è verificata una delle due situazioni, vedi <b>3.8-E. Corruzione e Collusione</b>.</p>
<p><b>Furto e Atti Vandalici</b> Un giocatore danneggia o ruba gli oggetti di un altro giocatore.</p>	<p>Squalifica</p>	<p>Furto e vandalismo non sono tollerati agli eventi OP FFG. Chiunque commetta un'infrazione di questo tipo deve essere squalificato e allontanato dalla sede dell'evento.</p>
<p><b>Barare</b> Vantaggio ottenuto con disonestà, alterazione dei risultati o violazione delle regole.</p>	<p>Squalifica</p>	<p>Azioni <u>intenzionali</u> al fine di ottenere un <u>vantaggio disonesto</u>. Lo slow play inconsapevole o carte pescate accidentalmente in eccesso non ricadono sotto barare (ma farlo due volte potrebbe ricadervi).</p>
<p><b>Infrazione Reiterata</b> "Seconda infrazione" nello stesso evento, necessaria un'ulteriore penalità.</p>	<p>Stessa penalità precedente, ma aumentata di 1 grado</p>	<p>Penalità di avvertimento aumentata a moderata. Penalità moderata aumentata a grave. Penalità grave aumentata a massima. Penalità massima aumentata a squalifica.</p> <p>Durante gli eventi di <b>categoria amichevole</b>, un arbitro può decidere di non aumentare la penalità quando un giocatore ripete un <b>errore di gioco lieve</b>. La penalità per le <b>infrazioni comportamentali</b> ripetute viene <i>sempre</i> aumentata, indipendentemente dalla categoria dell'evento.</p>
<p><b>Eccesso di Punti Penalità</b> 10 o più punti penalità accumulati nel corso dell'evento.</p>	<p>Squalifica</p>	<p>Punti penalità: avvertimento 1; moderata 2; grave 4; massima 8.</p>