Regole da Torneo di *Star Wars*[™]: Unlimited

v.1.4

Ultimo Aggiornamento 11/07/2025

Qualsiasi cambiamento rispetto alla versione precedente è evidenziato in **rosso**.

Indice dei Contenuti

1. Introduzione
2. Informazioni Generali
 1. Unlimited Identification Number
 2. Categorie di Eventi
 1. Categoria Amichevole
 2. Categoria Competitiva
 3. Formati
 1. Formati Constructed
 1. Premier
 2. Twin Suns
 2. Formati Limited
 1. Draft
 2. Sealed
3. Preparazione del Torneo
 1. Responsabilità del Giocatore
 1. Identificazione
 2. Mazzo Valido
 3. Liste del Mazzi Valide
 4. Bustine Protettive
 5. Segnalini e Gettoni Danno
 6. Prendere Appunti
 2. Validità
 1. Carte
 2. Bustine Protettive
 3. Playmat
 4. Materiali in Altre Lingue
4. Concetti Base dei Tornei
 1. Tipi di Round
 1. Svizzera
 2. Eliminazione Diretta
 2. Partita Singola
 1. Tempo del Round
 2. Risoluzione dell'Incontro
 3. Al Meglio delle Tre Partite
 1. Tempo del Round
 2. Risoluzione dell'Incontro
 4. Pareggio Intenzionale
 5. Numero di Round
 6. Liste del Mazzo
 1. Esame della Lista del Mazzo
 2. Sideboard e Modifiche al Mazzo

5. Partite del Torneo

1. **Determinare l'Iniziativa**
2. Stato di Gioco
3. Informazioni Pubbliche
4. Informazioni Nascoste
5. **Informazioni di Gioco**
6. Randomizzazione Sufficiente
7. Spareggi

1. Calcolo delle Percentuali di Partite Vinte e Incontri Vinti

1. Calcolo della Percentuale di Incontri Vinti degli Avversari (OMW)
2. Calcolo della Percentuale di Partite Vinte del Giocatore (PGW)
3. Calcolo della Percentuale di Partite Vinte degli Avversari (OGW)

8. Riportare i Risultati degli Incontri

6. Esame del Mazzo

1. Carte Segnate
2. Proxy Arbitrali
3. Carte Contraffatte

7. Logistica

1. Pubblicazione delle Informazioni sul Torneo
2. Comunicazione dei Risultati del Torneo

1. Introduzione

Per garantire che tutti gli eventi di *Star Wars*™: Unlimited siano gestiti in modo uniforme, questo documento ha lo scopo di fornire le regole che tutti gli organizzatori, gli arbitri, lo staff, i giocatori e gli spettatori sono tenuti a rispettare in ogni torneo ufficiale.

Ogni partecipante a un torneo di *Star Wars*: Unlimited è tenuto a leggere e comprendere il presente documento e i documenti elencati a seguire, nonché a rispettare le norme in essi contenute.

Utilizzare la tabella sottostante per assicurarsi di avere la versione più aggiornata di questo documento, insieme a tutti gli altri documenti utilizzati insieme a esso per gli eventi di *Star Wars*: Unlimited:

Regolamento da Torneo di <i>Star Wars</i> : Unlimited (questo documento)	https://starwarsunlimited.com/it/organized-play
Compendio delle Regole di <i>Star Wars</i> : Unlimited	https://starwarsunlimited.com/it/how-to-play?chapter=rules
Regolamentazione degli Eventi di Fantasy Flight Games	https://starwarsunlimited.com/it/organized-play

2. Informazioni Generali

2.1 Unlimited Identification Number

L'identificazione e le classifiche dei giocatori di *Star Wars*: Unlimited saranno legate al loro Unlimited Identification Number (UID). Per partecipare agli eventi ufficiali di *Star Wars*: Unlimited è necessario registrare il proprio UID su [StarWarsUnlimited.com](https://starwarsunlimited.com). È responsabilità di ogni giocatore fornire il proprio UID in ogni eventi ufficiali. Ogni UID è strettamente personale e non può essere utilizzato da altri individui per alcun motivo.

***Nota:** L'UID è direttamente collegato all'account AsmoConnect. Le informazioni su come registrarne uno (o come accedervi qualora si disponga già di un account AsmoConnect) sono descritte su <https://starwarsunlimited.com/it/support>.

Ogni utente è responsabile di mantenere aggiornate le informazioni del proprio UID. Ciò include (ma non si limita a) il nome, le informazioni di contatto e la revisione dello storico dei tornei per verificare l'accuratezza dei risultati. Per ulteriori domande o dubbi sul proprio UID, contattare StarWarsUnlimited@fantasyflightgames.com.

2.2 Categorie di Eventi

2.2.1 Categoria Amichevole

Quelli di categoria amichevole sono eventi semplici e accessibili a cui può partecipare chiunque sia interessato al circuito di gioco organizzato. I seguenti eventi sono considerati eventi di categoria amichevole:

- Prerelease
- Weekly Play
- Store Showdown
- Side event (contestualmente ad altri eventi maggiori)

Anche se il Prerelease e lo Store Showdown sono legati a dei tornei, sono considerati eventi introduttivi al gioco di carte collezionabili di *Star Wars: Unlimited* e devono essere trattati come tali. L'obiettivo di tutti gli eventi amichevoli è offrire un ambiente divertente e accessibile in cui i nuovi giocatori possano imparare e divertirsi insieme ai veterani.

Se da un lato gli arbitri devono far rispettare le regole e assegnare penalità ai giocatori in caso di errori e altre infrazioni, dall'altro devono usare questi eventi come un modo per educare i giocatori e affinché possano imparare le meccaniche di gioco e del circuito. Avere arbitri ufficiali non è obbligatorio negli eventi di categoria amichevole (ma lo è negli eventi di categoria competitiva).

Gli Store Showdown si svolgono utilizzando le regole del formato Premier (vedi **2.3.1 Formati Constructed**). I Prerelease utilizzano le regole del formato Sealed (vedi **2.3.2.2 Sealed**).

Nota: Anche se esiste un regolamento unico e universale per il formato Premier, gli organizzatori e gli arbitri che gestiscono un evento amichevole sono incoraggiati a farlo secondo le esigenze specifiche della loro community di giocatori. Questo include le regole, le penalità, la distribuzione dei premi, il tipo e la struttura del torneo, ecc. Le esigenze e il divertimento dei giocatori devono essere al centro di qualsiasi variazione rispetto al formato Premier standard.

2.2.2 Categoria Competitiva

A differenza degli eventi amichevoli, quelli di categoria competitiva sono progettati per giocatori con una conoscenza intermedia o superiore delle regole e delle meccaniche di gioco di *Star Wars: Unlimited*. I giocatori devono possedere un mazzo constructed valido per il torneo (vedi **3.3 Validità**). Questi eventi offrono punti torneo ai primi classificati e premi aggiuntivi a seconda dell'evento. I seguenti eventi sono considerati eventi di categoria competitiva:

- Planetary Qualifier
- Sector Qualifier
- Regional Qualifier
- Galactic Championship

Tutti i Qualifier sono aperti al pubblico e non richiedono un invito per partecipare. Il Galactic Championship è un evento su invito in cui i partecipanti che hanno guadagnato un numero sufficiente di punti torneo durante la "stagione" di gioco organizzato hanno l'opportunità di sfidare i migliori giocatori provenienti da tutto il mondo e di competere per ottenere il titolo di Campione Galattico.

2.3 Formati

I giocatori possono partecipare a eventi in diversi formati, suddivisi in due tipologie principali: **formati constructed** e **formati limited**. Mentre tutti gli eventi competitivi utilizzeranno il formato constructed Premier, esistono regole per gli altri formati per rendere le loro partite divertenti ed emozionanti.

2.3.1 Formati Constructed

Esistono due formati constructed: **Premier** e **Twin Suns**. Negli eventi che utilizzano questi formati, ogni giocatore deve comporre il proprio mazzo in anticipo e portarlo con sé per utilizzarlo durante l'evento. Ogni formato constructed ha regole di composizione del mazzo leggermente diverse, descritte nelle rispettive sezioni a seguire.

2.3.1.1 Premier

Il formato Premier è il formato standard per tutti gli eventi *Star Wars: Unlimited* di categoria competitiva. Un mazzo valido in Premier include:

- Esattamente 1 leader ed esattamente 1 base.
- Un mazzo di pesca di almeno 50 carte.
- Una sideboard di un massimo di 10 carte (Nota: leader e basi non possono essere inclusi nella sideboard).
- Ogni carta deve appartenere a un set “valido in Premier” (attualmente, tutti i set lo sono).

Negli eventi Premier, tra il mazzo di pesca e la sideboard **non possono esserci più di 3 copie della stessa carta**. A tal fine, per “copia” si intende qualsiasi carta che condivide nome e sottotitolo con un’altra carta, a prescindere dal fatto che abbiano illustrazione, foilazione o elementi grafici diversi.

2.3.1.2 Twin Suns

Il formato Twin Suns utilizza le regole multiplayer presenti nelle Sezioni 11 e 12 del [Compendio delle Regole di Star Wars: Unlimited](#). Un mazzo valido in Twin Suns include:

- Esattamente 2 leader, che devono condividere l’aspetto Eroismo (bianco) oppure Malvagità (nero).
- Esattamente 1 base.
- Un mazzo di pesca di almeno 50 carte (Nota: dopo l’uscita del quarto set, il numero di carte minimo per questo formato aumenterà a 80).
- Nessuna sideboard.

Negli eventi Twin Suns, un mazzo di pesca **non può avere più di 1 copia della stessa carta**.

2.3.2 Formati Limited

Esistono due formati limited: **Draft** e **Sealed**. Negli eventi che utilizzano questi formati, la composizione del mazzo avviene all’inizio dell’evento utilizzando i prodotti distribuiti dall’organizzatore; i giocatori non possono comporre il proprio mazzo in anticipo. Un mazzo valido in entrambi i formati limited include:

- Esattamente 1 leader ed esattamente 1 base.
- Un mazzo di pesca di almeno 30 carte.
- Una sideboard composta da tutte le carte fornite dall’organizzatore e non incluse nel mazzo di pesca (con l’eccezione di leader e basi).

I giocatori hanno 30 minuti per comporre il proprio mazzo. Possono includere tutte le copie di ogni carta che desiderano, a patto che siano state fornite dall’organizzatore in quello specifico evento.

Nota: Nelle partite limited, i giocatori possono cambiare la composizione del proprio mazzo in qualsiasi momento tra una partita e l’altra.

2.3.2.1 Draft

Durante un evento Draft, i giocatori si siedono in gruppo attorno a un tavolo (si consigliano 8 giocatori per gruppo, ma l’organizzatore può scegliere di rendere il gruppo più piccolo o più grande a seconda delle necessità).

Ogni giocatore apre 3 booster pack* e rimuove le carte leader, tenendo le carte rimanenti di ogni bustina in pile separate senza guardarle. Ogni giocatore sceglie 1 dei suoi 3 leader da tenere e passa gli altri 2 a **destra**. Poi, ogni giocatore sceglie 1 dei 2 leader che gli sono stati appena passati e passa l’altro a **destra**. A questo punto, ogni giocatore dovrebbe avere 3 carte leader: 1 con cui ha iniziato e 2 che gli sono state passate da altri giocatori.

Successivamente, ogni giocatore sceglie 1 booster pack che ha aperto. La carta base/segnalino comune viene messa in una pila al centro del tavolo, poi ogni giocatore

sceglie 1 carta da tenere prima di passare le altre carte al giocatore alla sua **sinistra**. Poi, i giocatori scelgono 1 carta da tenere dalle carte che hanno ricevuto dal giocatore alla loro destra.

Questa procedura continua fino a quando tutte le carte del primo booster pack non sono state pescate. Dopodiché, il procedimento si ripete per il secondo booster pack, ma questa volta i giocatori passano le carte alla loro **destra**.

Dopo che tutte le carte del secondo booster pack sono state pescate, il processo viene ripetuto un'altra volta con il terzo pack, passando ancora una volta le carte a **sinistra**.

Questa procedura continua fino a quando tutte le carte del primo booster pack sono state pescate. Poi, il processo si ripete per il secondo booster pack, ma questa volta i giocatori si passano le carte a **destra**.

Dopo che tutte le carte del secondo booster pack sono state pescate, il processo viene ripetuto un'altra volta con il terzo pacchetto, passando ancora una volta le carte a **sinistra**.

Prima di scegliere la prima carta di un booster pack, i giocatori hanno **1 minuto** di tempo per esaminare l'intero contenuto del booster pack e fare la loro **prima** scelta. **Negli eventi amichevoli**, i giocatori possono rivedere le carte già scelte, ma devono fare attenzione a non perdere troppo tempo; **negli eventi competitivi**, i giocatori **non possono rivedere le carte già scelte mentre stanno draftando da un booster pack, ma hanno 30 secondi per farlo tra un booster pack e l'altro**.

In un evento Draft competitivo, i giocatori dovrebbero rispettare le seguenti tempistiche durante il draft:

- **Leader**
 - 3 carte rimanenti: 15 secondi
 - 2 carte rimanenti: 10 secondi
- **Carte del Booster Pack**
 - 14 carte rimanenti: 60 secondi
 - 12-13 carte rimanenti: 40 secondi ciascuna
 - 10-11 carte rimanenti: 30 secondi ciascuna
 - 8-9 carte rimanenti: 25 secondi ciascuna
 - 7 carte rimanenti: 20 secondi
 - 6 carte rimanenti: 15 secondi
 - 4-5 carte rimanenti: 10 secondi ciascuna
 - 2-3 carte rimanenti: 5 secondi ciascuna

Durante il draft, i giocatori devono contare quante carte ci sono in ogni "blocco di carte" che ricevono e di quante carte passano al giocatore successivo. Questo assicura che tutti i giocatori ricevano il numero appropriato di carte a ogni passaggio.

Durante il draft, i giocatori devono seguire un sistema a "tre zone". In ciascuna di queste zone deve essere presente 1 solo blocco di carte: la Zona #1 è quella con il blocco di carte nella mano del giocatore da cui sta per scegliere la carta; la Zona #2 è quella con il blocco di carte che sta passando al giocatore successivo; la Zona #3 è quella con il blocco di carte che sta per essergli passato.

Per comporre il mazzo, i giocatori devono seguire le linee guida descritte precedentemente (vedi **2.3.2 Formati Limited**). Sebbene siano limitati a utilizzare un leader draftato da uno dei loro booster pack, possono includere una qualsiasi base comune **del set utilizzato**. I giocatori non possono scambiare le carte che hanno draftato o utilizzare carte esterne a quelle draftate (basi comuni escluse).

* **Nota:** I booster pack usati per un Draft non sono di proprietà di alcun giocatore. Una carta diventa di proprietà di un giocatore quando egli la sceglie dai suoi leader o dal blocco di carte nella sua Zona #2.

2.3.2.2 Sealed

I Prerelease, così come molti eventi Weekly Play, utilizzano il formato Sealed.

All'inizio di un evento sealed, ogni giocatore apre 6 booster pack. Dovrà utilizzare le carte contenute in quei pack per comporre un mazzo.

Per comporre il mazzo, i giocatori devono seguire le linee guida descritte precedentemente (vedi **2.3.2 Formati Limited**). Sebbene siano limitati a utilizzare un leader trovato in uno dei loro booster pack, possono includere una qualsiasi base comune **del set utilizzato** (Nota: negli eventi Prerelease, i giocatori possono anche scegliere di usare uno dei leader promo inclusi nel loro prerelease box).

I giocatori non possono scambiare le carte che hanno trovato nei loro booster pack o utilizzare carte esterne a quelle trovate (basi comuni escluse).

3. Preparazione del Torneo

Quando si partecipa a un evento *Star Wars: Unlimited*, tutti i partecipanti devono seguire una serie di misure per garantire la conformità a questo documento. Le sezioni seguenti illustrano i requisiti richiesti a ciascun tipo di partecipante.

3.1 Responsabilità del Giocatore

3.1.1 Identificazione

Se richiesto dai leader dell'evento, i giocatori devono essere in grado di fornire un documento di identità con foto al momento dell'iscrizione a tutti gli eventi di categoria competitiva. Le forme di identificazione valide sono la patente di guida, la carta di identità statale, il passaporto, la carta di identità scolastica e il codice fiscale (per i minori che non hanno altri documenti di identità validi). Ogni giocatore è tenuto a far coincidere il nome associato al proprio UID con quello riportato sul proprio documento di identità. Se un giocatore sta cambiando il proprio nome e il suo documento di identità non è ancora aggiornato, deve contattare l'organizzatore prima dell'inizio dell'evento.

Per potersi iscrivere a un evento, i giocatori di età inferiore ai 16 anni devono presentare il proprio documento di identità accompagnati da un tutore legale. Anche il tutore deve presentare un proprio documento d'identità valido durante la registrazione del giocatore.

3.1.2 Mazza Valido

Negli eventi che utilizzano un formato constructed, è responsabilità di ogni giocatore arrivare all'evento preparato con un mazzo valido seguendo le linee guida stabilite (vedi **2.3.1 Formati Constructed** e **3.2 Validità**).

Negli eventi competitivi, i giocatori devono conservare unicamente il loro mazzo e il loro sideboard all'interno di un singolo portamazza. Ogni carta aggiuntiva conservata in un portamazza sarà considerata parte del suo sideboard, con le seguenti eccezioni:

- Basi comuni usate come segnalini.
- Carte distribuite ai giocatori durante il torneo.

- Carte conservate in una sezione del portamazzo separata e che non viene aperta durante la partita.
- Ogni carta nel portamazzo, se il giocatore ha presentato il suo sideboard a faccia in giù all'inizio dell'incontro.

Nel caso un giocatore stia usando un portamazzo capace di conservare più di un mazzo completo, è sempre consigliato inserirvi un solo mazzo negli eventi competitivi per evitare spiacevoli penalità.

Negli eventi che utilizzano un formato limited, i giocatori sono tenuti a seguire le regole di composizione dei mazzi prestabilite (vedi **2.3.2 Formati Limited**).

3.1.3 Liste del Mazzo Valide

Negli eventi competitivi, è responsabilità di ogni giocatore fornire **1 lista del mazzo valida**. Una lista del mazzo valida è composta dai seguenti elementi:

- Nome e cognome del giocatore.
- UID del giocatore.
- Leader.
- Base.
- Composizione del mazzo di pesca e della sideboard.

Le carte elencate in una lista del mazzo devono essere identificabili univocamente semplicemente leggendo la lista. Le carte uniche devono essere elencate con il proprio sottotitolo e/o il loro numero di carta e set.

I giocatori sono tenuti a presentare la lista del mazzo all'organizzatore prima dell'inizio dell'evento (per maggiori informazioni, vedi **4.4.1 Esame della Lista del Mazzo**). Negli eventi amichevoli, le liste del mazzo non sono richieste.

3.1.4 Bustine Protettive

Negli eventi competitivi, le bustine protettive sono obbligatorie per tutte le carte nel mazzo di pesca di un giocatore. Tutte le bustine protettive del mazzo di pesca e della sideboard devono essere della stessa dimensione e dello stesso colore (o con la stessa illustrazione).

Negli eventi competitivi, se una bustina protettiva si rompe o è danneggiata a tal punto rendere una carta riconoscibile come carta segnata, è responsabilità del giocatore sostituire immediatamente quella bustina protettiva con una identica.

Negli eventi amichevoli, le bustine protettive non sono obbligatorie ma sono altamente consigliate, poiché proteggono le carte dei giocatori e riducono la possibilità di rendere una carta riconoscibile come carta segnata (per ulteriori informazioni sulle carte segnate e le relative penalità, vedi **Parte 2, Sezione 3.4** della Regolamentazione degli Eventi di Fantasy Flight Games).

3.1.5 Segnalini e Gettoni Danno

È responsabilità di ogni giocatore fornire un numero sufficiente di gettoni danno e segnalini per supportare il proprio lato del gioco. Questo include (ma non si limita a) gettoni danno per unità e base, gettone iniziativa, segnalini esperienza, segnalini scudo e gettoni azione epica. Sono consentiti altri metodi di rilevamento dei danni, come l'uso di dadi al posto dei gettoni, purché lo stato di gioco sia sempre chiaro a tutti i giocatori. È importante ricordare che è obbligatorio tenere traccia dei danni partendo da 0.

3.1.6 Prendere Appunti

In qualsiasi categoria di evento, i giocatori possono prendere appunti e consultarli mentre la partita è in corso. Se un giocatore sceglie di prendere appunti durante una partita, ci sono dei requisiti che devono essere rispettati:

- Gli appunti devono essere presi rapidamente, senza disturbare il flusso di gioco.
- All'inizio di ogni partita, i giocatori devono usare un foglio di carta nuovo (di qualsiasi tipo, incluso a righe o millimetrato) su cui non siano stati scritti appunti in precedenza. Ogni giocatore deve mostrare il foglio all'avversario, che deve confermare che non vi sia scritto niente.
- I giocatori possono piegare il proprio foglio di appunti, se lo desiderano, ma deve essere sempre visibile all'avversario.
- I giocatori non sono tenuti a rivelare i loro appunti agli altri giocatori in nessun momento.
- Se richiesto da un arbitro, i giocatori devono mostrargli e spiegargli i loro appunti.
- I giocatori non possono trascrivere la lista del mazzo dell'avversario nei loro appunti.
- I giocatori non possono far riferimento ad appunti di partite precedenti durante un'altra partita.
- I giocatori possono utilizzare dispositivi elettronici per prendere appunti, a patto che siano rispettate le seguenti condizioni:
 - Non è possibile ricevere messaggi durante la partita (il dispositivo dovrebbe essere in modalità aereo o comunque impossibilitato a connettersi a internet).
 - Lo schermo del dispositivo deve essere visibile a entrambi i giocatori per l'intera partita.
- Negli eventi che utilizzano il formato Draft, i giocatori non possono prendere appunti né utilizzare appunti esterni durante il processo di draft.

Nota: È pratica comune che i giocatori tengano traccia nei propri appunti dei danni subiti sia dalla propria base sia da quella dell'avversario. Secondo le regole di gioco, se c'è una discrepanza tra i danni registrati sulla base stessa tramite componenti fisici e quelli registrati negli appunti di un singolo giocatore, si considerano validi i danni registrati sulla base stessa.

3.2 Validità

3.2.1 Carte

Star Wars: Unlimited include nuovi set rilasciati regolarmente. Le carte sono valide per i tornei a partire dalla data di uscita ufficiale del set a cui appartengono. Le carte ottenute in un evento Pre-release sono valide esclusivamente per l'evento in cui sono state ottenute e non sono valide per nessun altro evento fino all'uscita ufficiale del set. Le carte appartenenti a un set precedente che sono state ristampate in un set più recente possono essere utilizzate anche se il resto di quel set non è valido.

I seguenti set sono validi per gli eventi in formato Premier:

- *Scintilla di Ribellione*
- *Ombre sulla Galassia*
- *Il Crepuscolo della Repubblica*
- *Salto nell'Iperspazio*
- *Leggende della Forza*

A partire dall'8 novembre 2024, *Boba Fett (Riscuote Taglie)* è sospesa dagli eventi Premier.

A partire dall'11 aprile 2025, *Jango Fett (Copre la Cospirazione)*, *Assalto al Triplo Oscuro e DJ (Ladro Sfacciato)* sono sospese dagli eventi Premier.

Se una carta ufficiale ha lo stesso nome e lo stesso sottotitolo (dove applicabile) di una carta appartenente a un set valido per il formato Premier, quella carta è anch'essa valida per il formato Premier.

Le versioni demo e beta delle carte (identificate dalla dicitura "demo" o "beta") non sono valide in alcuna circostanza, anche se sono identiche alle versioni finali e rilasciate ufficialmente di quelle stesse carte.

I giocatori possono utilizzare carte autografate (per esempio da un membro dello staff FFG, da un artista, da una celebrità, ecc), purché l'autografo sia sul fronte della carta (o su uno qualsiasi dei due lati se la carta è a due lati). Se l'autografo copre una qualsiasi parte del testo della carta, il giocatore deve avere a portata di mano una copia aggiuntiva e non segnata della carta, in modo che l'avversario possa farvi riferimento. Non sono ammesse altre alterazioni, indipendentemente dal fatto che l'evento sia amichevole o competitivo.

Esempi di alterazioni illegali includono (ma non si limitano a) le seguenti modifiche:

- Adesivi applicati su qualsiasi parte della carta.
- Pieghe o sgualciture, intenzionali o meno.
- Varianti personalizzate con layout o illustrazioni alternative non ufficiali.
- Scarabocchi o disegni.

Le carte alterate non sono considerate valide per gli eventi ufficiali di gioco organizzato. Se un giocatore include una carta alterata nel proprio mazzo, è tenuto a sostituirla con una versione ufficiale non alterata e gli verrà inflitta una penalità in conformità con le linee guida (vedi **Parte 2, Sezione 3.4** della Regolamentazione degli Eventi di Fantasy Flight Games).

3.2.2 Bustine Protettive

Come già detto, le bustine protettive sono obbligatorie per il mazzo di pesca dei giocatori in tutti gli eventi competitivi e sono altamente consigliate negli eventi amichevoli. I giocatori sono tenuti a rispettare le seguenti linee guida:

- Tutte le bustine protettive del mazzo di pesca devono essere opache, della stessa dimensione e dello stesso colore (o con la stessa illustrazione), e non devono esserci bustine segnate.
 - Nel caso in cui le carte nella sideboard abbiano bustine protettive, anch'esse devono essere identiche a quelle del mazzo di pesca.
- Tutte le carte del mazzo di pesca devono essere inserite nelle bustine protettive con il medesimo orientamento.
- Non è possibile inserire più di 1 carta per bustina protettiva.
- Non sono ammesse bustine protettive con dorso altamente riflettente o fronte olografico.
- Non sono ammesse bustine protettive con layout sul fronte che impediscano di vedere il testo della carta.
- Le bustine protettive con illustrazioni sono consentite. Tuttavia, in eventi particolarmente significativi (per esempio, durante una diretta streaming) le bustine protettive possono essere di due soli tipi: a tinta unita (senza layout o illustrazioni) oppure dotate della licenza ufficiale *Star Wars: Unlimited*.

Un arbitro può, a sua discrezione, ritenere inappropriate certi tipi di bustine protettive con illustrazioni e chiedere ai giocatori di sostituirlle con una valida alternativa.

- Le carte possono avere una doppia o tripla imbustatura (con 2 o 3 bustine protettive sulla stessa carta), purché le bustine protettive extra siano completamente trasparenti e non presentino segni aggiuntivi.

3.2.3 Playmat

I giocatori possono utilizzare playmat (tappetini di gioco) durante le partite. In eventi particolarmente significativi (per esempio, durante una diretta streaming) i playmat possono essere di due soli tipi: a tinta unita (senza layout o illustrazioni) oppure dotati della licenza ufficiale *Star Wars: Unlimited*.

Un arbitro può, a sua discrezione, ritenere inappropriati certi tipi di playmat e chiedere ai giocatori di sostituirli con una valida alternativa.

3.2.4 Materiali in Altre Lingue

Il mazzo di un giocatore può includere carte in qualsiasi numero di lingue, purché ogni carta sia una carta valida e rilasciata ufficialmente di *Star Wars: Unlimited*.

Durante la partita, se un giocatore chiede chiarimenti sulle capacità di una carta in una lingua che non capisce, è la versione originale in inglese di quella carta a essere usata come riferimento.

Ogni volta che un arbitro prende una decisione relativa agli effetti di una carta, lo fa basandosi sulla versione originale in inglese di quella carta.

4. Concetti Base dei Tornei

4.1 Tipi di Round

4.1.1 Svizzera

Durante ogni round di svizzera, i giocatori sono abbinati con avversari che hanno lo stesso rapporto vittorie/sconfitte (per quanto possibile), impedendo ai giocatori di affrontare lo stesso avversario più di una volta. I round di svizzera possono essere giocati a partita singola (vedi **4.2 Partita Singola**) o al meglio delle tre partite (vedi **4.3 Al Meglio delle Tre Partite**).

Nel primo round di svizzera, gli abbinamenti vengono effettuati casualmente. Dal secondo round in poi, ogni giocatore viene abbinato casualmente a un altro giocatore con lo stesso rapporto vittorie/sconfitte. Per determinare gli abbinamenti, l'organizzatore abbina casualmente tra loro ogni giocatore appartenente al gruppo con il miglior rapporto vittorie/sconfitte. Se il numero di giocatori in quel gruppo è dispari, abbina il giocatore rimanente con un giocatore casuale appartenente al gruppo di giocatori con il secondo miglior rapporto vittorie/sconfitte. Proseguire con questa procedura fino a quando tutti i giocatori non saranno stati abbinati. **Nota:** Se un evento utilizza Melee.gg, il software gestirà quel processo per l'organizzatore.

Al termine dei round di svizzera, le posizioni in classifica dei giocatori sono determinate dal loro rapporto vittorie/sconfitte. Se due o più giocatori hanno lo stesso rapporto vittorie/sconfitte, la loro posizione in classifica è determinata da una serie di spareggi (vedi **5.6 Spareggi**).

Se il numero di giocatori del torneo è dispari, un giocatore a caso riceve un bye per il primo round: si considera come se abbia vinto quel round. Nei round successivi, se il numero di giocatori è dispari, il bye viene conferito al giocatore nella posizione più bassa in classifica che non ha ancora ricevuto un bye.

4.1.2 Eliminazione Diretta

I round a eliminazione diretta si verificano generalmente dopo che tutti i round di svizzera sono stati completati. In un round a eliminazione diretta, il vincitore passa alla fase successiva, mentre chi non vince viene eliminato dal torneo. I round a eliminazione diretta vengono generalmente utilizzati dopo una top cut di 4, 8, 16, 32 o 64 giocatori e proseguono finché non rimane un solo giocatore, che viene dichiarato vincitore del torneo. Durante i round a eliminazione diretta, i giocatori giocano incontri al meglio delle tre partite (vedi **4.3 Al Meglio delle Tre Partite**).

Nel primo round a eliminazione diretta, se il numero di giocatori della top cut è divisibile per 4, il giocatore più in alto in classifica deve affrontare il giocatore più in basso in classifica, il secondo giocatore più in alto deve affrontare il secondo più in basso e così via finché tutti i giocatori non saranno accoppiati.

Esempio: Nel primo round a eliminazione diretta dopo una top cut da 8 giocatori, il 1° classificato gioca contro l'8°, il 2° gioca contro il 7°, il 3° gioca contro il 6° e il 4° gioca contro il 5°. Se un giocatore abbandona il torneo dopo l'inizio dei round a eliminazione diretta, l'attuale avversario di quel giocatore (o il successivo, se il giocatore abbandona tra un round e l'altro) riceve un bye per il round.

4.2 Partita Singola

I round a partita singola vengono utilizzati esclusivamente negli eventi amichevoli, a seconda delle esigenze individuali dell'organizzatore. Tutti gli eventi Prerelease sono a partita singola. Gli eventi Store Showdown possono essere a partita singola o al meglio delle tre partite. In ognuno di questi round, ogni giocatore gioca una singola partita: se la vince, è considerato il vincitore dell'incontro. Nei round a partita singola, i giocatori non possono usare una sideboard.

Nota: Sebbene anche il formato Twin Suns utilizzi round a partita singola, dispone delle proprie regole per quanto riguarda la durata dei round, la risoluzione degli incontri e il numero di round. Pertanto, le sezioni seguenti si riferiscono solo ai round a partita singola dei formati testa a testa (Premier, Draft e Sealed).

4.2.1 Tempo del Round

Nei round a partita singola, i giocatori avranno a disposizione 25 minuti per completare l'incontro.

4.2.2 Risoluzione dell'Incontro a Partita Singola

Nei round a partita singola, il primo che vince la partita (distruggendo la base dell'avversario) è il vincitore dell'incontro.

Se il tempo termina prima che uno dei due giocatori abbia vinto la partita, i giocatori continuano a giocare fino alla fine della Fase di Azione **successiva** (se la partita è nella Fase di Riorganizzazione quando il tempo termina, la Fase di Azione successiva sarà l'ultima fase giocata). Se nessuno dei due giocatori è riuscito a vincere entro la fine dell'ultima Fase di Azione, allora nessuno dei due è considerato il vincitore e l'incontro termina in pareggio.

È importante ricordare che ogni giocatore può arrendersi e concedere in qualsiasi momento.

4.3 Al Meglio delle Tre Partite

I round al meglio delle tre partite vengono utilizzati in tutti gli eventi competitivi. Anche gli Store Showdown possono essere al meglio delle tre partite, in base alle esigenze individuali dell'organizzatore.

In ognuno di questi round, ogni giocatore gioca fino a tre partite: se ne vince due, è considerato il vincitore dell'incontro; se ne perde due, il suo avversario è considerato il vincitore dell'incontro.

Nota sull'Iniziativa: All'inizio della prima partita di un incontro al meglio delle tre partite, scegliere casualmente un giocatore. Quel giocatore sceglie chi ha l'iniziativa. Per ogni partita successiva alla prima, il giocatore che ha perso la partita precedente sceglie chi ha l'iniziativa.

All'inizio di una partita che segue una partita priva di un vincitore (per esempio, una partita terminata con un pareggio), il giocatore che aveva l'iniziativa nella partita precedente sceglie il giocatore che inizia la partita con l'iniziativa.

4.3.1 Tempo del Round

Nei round al meglio delle tre partite, i giocatori avranno a disposizione 55 minuti per completare l'incontro. Durante un round di top cut, questo limite di tempo è esteso a 75 minuti.

4.3.2 Risoluzione dell'Incontro al Meglio delle Tre Partite

Nei round al meglio delle tre partite, il primo che vince due partite (distruggendo la base dell'avversario) è il vincitore dell'incontro. Tuttavia, ci sono alcune situazioni dove questa regola non basta a stabilire un vincitore, come quando il tempo termina prima che uno dei due giocatori abbia vinto due partite. A seguire è illustrato come gestire queste situazioni.

Se entrambe le basi sono distrutte simultaneamente, la partita termina con un pareggio e non è considerata vinta da nessuno dei due giocatori, che continuano a giocare finché uno dei due non vince due partite o finché il tempo non termina.

Se il tempo termina durante una partita, i giocatori terminano il round di gioco in corso (Fase di Azione e/o Fase di Riorganizzazione) e poi giocano un'ultima Fase di Azione. A quel punto, la partita termina immediatamente senza procedere con la Fase di Riorganizzazione. Se a quel punto non c'è ancora un vincitore, la partita termina con un pareggio: consultare la tabella a seguire per determinare il vincitore dell'incontro.

Se il tempo termina tra una partita e l'altra, i giocatori non iniziano una nuova partita e l'incontro è concluso: consultare la tabella a seguire per determinare il vincitore dell'incontro.

La tabella descrive come gestire le situazioni che possono originarsi al termine del tempo:

Tipo di Round	Situazione al Termine del Tempo	Risoluzione
Svizzera	I giocatori hanno vinto lo stesso numero di partite nell'incontro.	L'incontro termina con un pareggio e nessuno dei due giocatori riceve una vittoria
Svizzera	Il giocatore A ha vinto più partite del giocatore B nell'incontro.	Il giocatore A vince l'incontro e il giocatore B riceve una sconfitta.
Eliminazione Diretta	I giocatori hanno vinto lo stesso numero di partite nell'incontro.	Il giocatore con più PF rimanenti sulla propria base alla fine della partita è il vincitore dell'incontro. In caso di pareggio, il giocatore che aveva l'iniziativa alla fine della partita è il vincitore dell'incontro. Se il tempo termina tra una partita e l'altra, i giocatori non iniziano una nuova partita ma verificano chi avrebbe iniziato la partita successiva con l'iniziativa: quel giocatore è il vincitore dell'incontro.
Eliminazione Diretta	Il giocatore A ha vinto più partite del giocatore B nell'incontro.	Il giocatore A vince l'incontro e il giocatore B riceve una sconfitta ed è eliminato dal torneo.

È importante ricordare che ogni giocatore può arrendersi e concedere la partita in qualsiasi momento.

4.4 Pareggio Intenzionale (solo round di svizzera)

Alcuni incontri svolti durante i round di svizzera di un torneo potrebbero terminare in pareggio. **Prima di giocare la prima partita di un incontro**, se entrambi i giocatori desiderano che l'incontro termini in pareggio, possono accordarsi. Questo viene definito "pareggio intenzionale": l'incontro termina immediatamente ed è considerata un pareggio per entrambi i giocatori.

I pareggi intenzionali sono **consentiti solo durante i round di svizzera** e possono **avvenire solo se entrambi i giocatori sono d'accordo**. Se uno dei due giocatori non desidera optare per un pareggio intenzionale, l'incontro deve proseguire normalmente.

I giocatori non possono scegliere il pareggio intenzionale dopo aver effettuato la preparazione della prima partita di un incontro. Se i giocatori pescano le loro mani di apertura (prima di effettuare qualsiasi mulligan), l'incontro deve procedere normalmente fino alla fine.

I giocatori non possono offrire o accettare un pareggio intenzionale (o una resa) in cambio di una ricompensa o di un incentivo. Ciò è considerato corruzione o collusione e ai giocatori potrebbe essere inflitta una penalità (per ulteriori informazioni, vedi **Parte 2, Sezione 3.8-D** della Regolamentazione degli Eventi di Fantasy Flight Games).

È importante ricordare che i giocatori possono arrendersi in qualsiasi momento durante una partita.

4.5 Numero di Round

Il numero di round giocati è determinato dal numero totale di giocatori iscritti e presenti all'inizio del primo round. I giocatori aggiunti all'evento dopo l'inizio del primo round non dovrebbero influire sul numero di round giocati. Gli eventi competitivi includono round di svizzera, generalmente seguiti da una top cut con round a eliminazione diretta. La top cut è costituita dai migliori giocatori classificati nei round di svizzera, che si qualificano per una fase a eliminazione diretta con l'intento di proclamare un unico campione finale. Il numero totale di round dell'evento deve essere annunciato a tutti i giocatori prima dell'inizio del primo round e non può essere cambiato in seguito.

Giocatori	Round	Top Cut
3-4	2	-
5-8	3	-
9-16	4	4
17-32	5	4
33-64	6	8
65-128	7	8
129-227	8	8
228-409	9	8

Le top cut si verificano solo durante gli eventi competitivi. Per informazioni su come classificare i giocatori con lo stesso rapporto di vittorie/sconfitte al momento della definizione della top cut, vedi **5.6 Spareggi**.

4.6 Liste del Mazzo

4.6.1 Esame della Lista del Mazzo

Negli eventi competitivi, prima dell'inizio di ogni incontro dei round a eliminazione diretta di top cut, i giocatori mostrano la propria lista del mazzo all'avversario. I giocatori hanno 3 minuti per esaminare la lista del mazzo avversario.

Nota: Ai giocatori non è permesso prendere appunti in questo momento, poiché l'esame della lista del mazzo avversario avviene prima dell'inizio dell'incontro.

4.6.2 Sideboard e Modifiche al Mazzo

Tra una partita e l'altra di un round al meglio delle tre partite, i giocatori possono aggiungere/scambiare carte nel proprio mazzo di pesca con carte della loro sideboard. Dopo aver effettuato le modifiche, i giocatori devono assicurarsi che le dimensioni di mazzo e sideboard siano ancora valide, ovvero 50 o più carte nel mazzo di pesca e massimo 10 carte nella sideboard (vedi **2.3.1 Formati Constructed** e **3.2 Validità**). I giocatori devono effettuare le modifiche e prepararsi alla partita successiva entro 3 minuti dalla fine della partita precedente. Dopo aver effettuato le modifiche, i giocatori devono mostrare all'avversario che nella sideboard è presente un numero di carte pari o inferiore a quello specificato nella lista del mazzo.

Nota: Ai giocatori non è permesso usare i loro sideboard prima dell'inizio della prima partita "reale" di un incontro, ovvero la prima partita in cui vengono effettuate azioni di gioco. Per esempio, se un giocatore riceve un game loss prima dell'inizio dell'incontro, ai giocatori non è permesso utilizzare i loro sideboard nella seconda partita dell'incontro, poiché la seconda partita sarà la prima a essere effettivamente giocata.

5. Partite del Torneo

5.1 Determinare l'Iniziativa

All'inizio di un round di torneo i giocatori devono stabilire chi inizia con l'iniziativa. Per farlo, **i giocatori si accordano su un metodo per scegliere casualmente un giocatore**, che decide se iniziare con l'iniziativa o cederla all'avversario.

Negli incontri a eliminazione diretta di un evento con una top cut, è il giocatore piazzatosi più alto nella top cut a determinare chi inizia con l'iniziativa nella prima partita di ogni incontro.

5.2 Stato di Gioco

Quando si parla di "stato di gioco" ci si riferisce a tutti gli aspetti della partita. Questo include (ma non si limita a) le carte, i mazzi dei giocatori, le risorse, le pile degli scarti, le azioni, le azioni epiche, l'area di gioco e così via. È responsabilità di entrambi i giocatori mantenere lo stato di gioco e comunicare chiaramente le azioni effettuate all'avversario e agli arbitri dell'evento. I giocatori sono tenuti a essere onesti riguardo a tutte le informazioni necessarie per mantenere uno stato di gioco valido.

5.3 Informazioni Pubbliche

Con "informazioni pubbliche" si intendono le informazioni che ogni giocatore o arbitro ha il diritto di conoscere, se richieste. I giocatori non possono rifiutarsi di rispondere a una domanda relativa a un'informazione pubblica. A un giocatore che mente o si rifiuta di rispondere a una domanda relativa a

un'informazione pubblica potrebbe essere inflitta una penalità (vedi **Parte 2, Sezione 1.2** della Regolamentazione degli Eventi di Fantasy Flight Games).

Le seguenti informazioni sono considerate pubbliche:

- Il numero di carte nella mano di un giocatore
- Il numero di carte nel mazzo di pesca e nella sideboard di un giocatore.
- Il numero e lo stato delle risorse nella zona delle risorse di un giocatore.
- La quantità di danni / PF rimanenti della base e delle unità di un giocatore.
- Le azioni precedenti intraprese da un giocatore durante la Fase di Azione attuale.
- Il testo di una carta rivelata grazie a un effetto di gioco.
- Le carte nella pila degli scarti di un giocatore e il loro ordine.
- Se un'azione epica è già stata effettuata durante la partita.
- La lista di un mazzo (solo per la top cut e non può essere esaminata durante la partita).

5.4 Informazioni Nascoste

Con “informazioni nascoste” si intendono le informazioni dotate di restrizioni su quando possono essere conosciute e da chi. I giocatori non devono rispondere a una domanda sullo stato di gioco relativa a un'informazione nascosta.

Le seguenti informazioni sono considerate nascoste:

- Le carte attualmente nel mazzo di pesca e nella sideboard di un giocatore.
- Le carte che sono state rese risorse (anche se prima erano informazioni pubbliche).
- Le carte nella mano dell'avversario.
- **Le carte che un giocatore ha selezionato e collocato a faccia in giù durante un draft.**
- **Le carte che si trovano in un booster pack che sta venendo draftato.**

5.5 Informazioni di Gioco

Alcune informazioni non sono né di dominio pubblico né private, ma riguardano il gioco stesso. I giocatori hanno il diritto di conoscerle, ma non è necessario che le sappiano a memoria. Non possono mentire su queste informazioni, ma non sono nemmeno obbligati a rispondere alle domande dei loro avversari al riguardo.

Le seguenti informazioni sono considerate di gioco:

- **Gli attributi delle carte non in gioco che non sono state rivelate precedentemente.**
- **Le informazioni contenute nel Compendio delle Regole, nel Regolamento da Torneo, nella Regolamentazione degli eventi e qualsiasi altra informazione ufficiale sul gioco o sul torneo.**

Gli arbitri possono fornire assistenza riguardo a questo genere di informazioni.

5.6 Randomizzazione Sufficiente

I mazzi devono essere sufficientemente randomizzati all'inizio di ogni partita e ogni volta che un giocatore deve mescolare un qualsiasi numero di carte. Affinché un mazzo sia sufficientemente randomizzato, deve essere mescolato non meno di 7 volte. Dopo l'ultimo mescolamento, indipendentemente dal metodo utilizzato (“riffle” o “mash”), il mazzo deve essere tagliato.

Il metodo “pile shuffling” (distribuire le carte in un qualsiasi ammontare di pile e poi unire quelle pile) non è considerato una forma valida di randomizzazione, ma è consentito per contare il numero di carte nel mazzo. Questa tecnica può essere effettuata 1 volta all'inizio di ogni nuova partita: il giocatore che la effettua deve completarla in modo rapido ed essere pronto per la partita entro i limiti di tempo stabiliti da questo documento.

Una volta mescolato, il mazzo deve essere presentato a un avversario per indicare che è stato sufficientemente randomizzato. L'avversario può quindi tagliare o mescolare il mazzo. Le carte e le bustine protettive non devono rischiare di essere danneggiate durante questo processo. Se l'avversario non ritiene che il giocatore abbia sufficientemente randomizzato il mazzo, deve informare un arbitro. Se un mazzo viene mescolato dall'avversario, il proprietario del mazzo può successivamente tagliarlo.

Se un giocatore ha avuto l'opportunità di vedere uno qualsiasi dei fronti delle carte del mazzo che viene mescolato, il mazzo non è più considerato sufficientemente randomizzato e il processo deve essere ripetuto dall'inizio.

5.7 Spareggi

Per determinare la posizione di un giocatore nella classifica di un torneo durante i round di svizzera, vengono utilizzati i seguenti spareggi:

1. **Punti Incontro del Giocatore:** Il numero di punti ottenuti dal giocatore nei suoi incontri: 3 punti per ogni vittoria e 1 punto per ogni pareggio.
2. **Percentuale di Incontri Vinti degli Avversari (OMW):** Il numero di incontri vinti dagli avversari del giocatore diviso per il numero totale di incontri possibile.
3. **Percentuale di Partite Vinte del Giocatore (PGW):** Il numero di partite vinte dal giocatore diviso per il numero totale di partite possibile.
4. **Percentuale di Partite Vinte degli Avversari (OGW):** Il numero di partite vinte dagli avversari del giocatore diviso per il numero totale di partite possibile.
5. **Spareggio Casuale:** In casi estremamente rari, i giocatori potrebbero essere ancora in pareggio dopo aver considerato tutti gli spareggi precedenti. In questi casi, sarà utilizzato uno spareggio randomico standard gestito dal software torneistico.

Per questi spareggi vengono usate delle **percentuali minime**. Come già detto, la percentuale di partite vinte o di incontri vinti di un giocatore è determinata dal totale di punti partita/incontro accumulati da quel giocatore diviso per il numero totale di punti partita/incontro possibili. Se questa percentuale è inferiore al 33%, sarà considerata pari a 33%.

Ricorrere a una percentuale minima minimizza l'impatto che i giocatori con scarse prestazioni hanno nel determinare gli spareggi degli altri giocatori, dando invece più valore ai risultati dei giocatori con prestazioni più elevate.

5.7.1 Calcolo delle Percentuali di Partite Vinte e Incontri Vinti

Durante un torneo, è il **software torneistico ufficiale** a gestire gli spareggi. Le informazioni contenute in questa sezione spiegano in dettaglio come vengono determinati i risultati degli spareggi e devono essere utilizzate solo in assenza del software torneistico ufficiale, come durante un torneo amichevole.

Ai fini degli spareggi #2, #3 e #4 (e *solo* per questi tre), una vittoria vale 3 punti, una sconfitta vale 0 punti e un pareggio vale 1 punto. Le statistiche di un giocatore vengono elencate nel formato "Vittorie-Sconfitte-Pareggi": per esempio, se il giocatore A ha vinto 3 partite, ne ha perse 2 e ne ha pareggiata 1, le sue statistiche saranno "3-2-1".

La percentuale di incontri vinti di un giocatore è pari ai punti incontro guadagnati divisi per il numero totale di punti incontro possibile. Nell'esempio precedente, il giocatore A avrebbe 10 punti partita (3 per ogni vittoria e 1 per il pareggio) su un totale possibile di 18, quindi la sua percentuale di incontri vinti sarebbe di circa il 56%.

5.7.1.1 Calcolo della Percentuale di Incontri Vinti degli Avversari (OMW)

Per calcolare la percentuale di incontri vinti degli avversari (OMW) di un giocatore, è necessario calcolare prima le percentuali di incontri vinti relative agli avversari di quel

giocatore e poi fare la media di quelle percentuali sommandole e dividendole per il numero di avversari.

Per esempio, in un torneo di due round, i due avversari del giocatore A, il giocatore B e il giocatore C, hanno ottenuto rispettivamente i risultati di 1-1-0 e 2-0-0. Il giocatore B ha ottenuto 3 punti incontro su un totale possibile di 6, quindi la sua percentuale di vittorie è del 50%; il giocatore C ha ottenuto tutti i 6 punti incontro possibili, quindi la sua percentuale di vittoria è pari al 100%. Sommando le percentuali di vittoria del giocatore B e del giocatore C si ottiene 150%. Dividendo questo valore per il numero di avversari (2), il risultato finale è 75%. Quindi, la OMW del Giocatore A è del 75%.

5.7.1.2 Calcolo della Percentuale di Partite Vinte del Giocatore (PGW)

La percentuale di partite vinte di un giocatore è calcolata allo stesso modo della sua percentuale di incontri vinti, con la differenza che misura i punti partita anziché i punti incontro. Come nel caso della percentuale di incontri vinti, ogni partita vinta dal giocatore nel corso del torneo vale 3 punti, ogni sconfitta vale 0 punti e ogni pareggio vale 1 punto.

Per esempio, se il giocatore A ha vinto 8 partite, ne ha perse 7 e ne ha pareggiate 3, avrà 27 punti su 54 possibili. Ciò significa che il suo PGW è del 50%.

5.7.1.3 Calcolo della Percentuale di Partite Vinte degli Avversari (OGW)

Per calcolare la percentuale di partite vinte degli avversari (OGW) di un giocatore, è necessario calcolare prima le percentuali di partite vinte relative agli avversari di quel giocatore e poi fare la media di quelle percentuali sommandole e dividendole per il numero di avversari.

Per esempio, se i due avversari del giocatore A, il giocatore B e il giocatore C, hanno una PGW rispettivamente dell'80% e del 60%, la OGW del giocatore A sarà del 70% (80 + 60, diviso per 2 avversari).

5.8 Riportare i Risultati degli Incontri

Al termine di ogni incontro, è responsabilità di entrambi i giocatori assicurarsi che il risultato esatto dell'incontro sia stato comunicato al segnapunti. Ciò può essere fatto in vari modi, per esempio utilizzando il software torneistico sul proprio dispositivo mobile o compilando manualmente una scheda degli incontri ("match slip"). Negli eventi di categoria amichevole, può anche essere accettabile comunicarlo direttamente al segnapunti.

Se il risultato di un incontro viene riportato in modo errato, è necessario intraprendere le seguenti azioni:

- Se il risultato errato viene scoperto prima dell'inizio del round successivo, il risultato dell'incontro deve essere corretto all'interno del software torneistico.
- Se il risultato errato viene scoperto dopo gli abbinamenti del round successivo ma prima che questo abbia inizio, il risultato dell'incontro deve essere corretto all'interno del software torneistico e gli abbinamenti devono essere ricalcolati.
- Se il risultato dell'incontro errato viene scoperto durante un round già iniziato, il risultato dell'incontro deve essere corretto all'interno del software torneistico ma i giocatori completeranno il round contro i loro attuali avversari.

6. Esame del Maggio

Gli esami del mazzo (“deck check”) dovrebbero essere effettuati solo sui mazzi che un giocatore ha presentato per un incontro. Possono essere svolti prima della prima partita di un incontro, tra una partita e l'altra dopo che i giocatori hanno scambiato le carte con i loro sideboard oppure dopo che un incontro è finito, prima che il mazzo e il sideboard siano stati riportati alla normalità o rimessi nel portamazzo.

Gli arbitri devono stare attenti al tempo del round quando iniziano un esame del mazzo e assicurarsi di non iniziare i controlli troppo tardi nel round. Questo riduce al minimo l'impatto sullo svolgimento del torneo. A ogni incontro che ha un esame del mazzo deve essere concessa una proroga pari al tempo trascorso tra il momento in cui l'arbitro ha iniziato a interagire con i giocatori e quello in cui i mazzi sono stati restituiti, più 3 minuti aggiuntivi per consentire ai giocatori di mescolare i loro mazzi.

Se durante un esame del mazzo alla fine di un incontro viene assegnato un game loss, questo si applica all'incontro appena concluso.

Gli arbitri dovrebbero cercare di esaminare circa il 10% dei mazzi nel corso di un torneo. Per esempio, in un evento con 128 giocatori, dovrebbero essere esaminati 12 mazzi.

6.1 Carte Segnate

Durante il torneo, è responsabilità del giocatore assicurarsi che le proprie carte e/o le loro bustine protettive non siano segnate. Una carta o una bustina protettiva è considerata segnata se presenta qualcosa che rende possibile l'identificazione della carta senza vederne il fronte: ciò include (ma non si limita a) graffi, scolorimenti e pieghe.

L'uso di carte segnate può comportare una penalità (per ulteriori informazioni, vedi **Parte 2, Sezione 3.4** della Regolamentazione degli Eventi di Fantasy Flight Games).

6.2 Proxy Arbitrale

Durante il torneo, una proxy arbitrale viene utilizzata per rappresentare una carta di *Star Wars: Unlimited* altrimenti valida, spesso per sostituire una carta che non può più essere inclusa in un mazzo senza che questo venga considerato segnato. Una proxy arbitrale può essere fornita solo dal capoarbitro (“head judge”) o da un arbitro di sala (“floor judge”) con l'approvazione del capoarbitro, e solo se una o più delle seguenti condizioni sono soddisfatte:

- La carta è stata accidentalmente danneggiata o eccessivamente usurata durante il torneo in corso (questo include i prodotti danneggiati o stampati male degli eventi limited).
- La carta presenta un difetto di fabbricazione per il quale non esistono ricambi privi di difetti.
- **La carta è stata persa durante l'evento.**

Le proxy arbitrali non possono essere utilizzate per sostituire carte che il proprietario ha danneggiato intenzionalmente o a causa di altre forme di negligenza, **né per sostituire carte che il giocatore non possiede all'evento.**

I giocatori non possono creare o utilizzare carte proxy autonomamente. Una proxy arbitrale deve essere creata dal capoarbitro che, a sua discrezione, determinerà se tale creazione è appropriata. Quando il capoarbitro crea una proxy arbitrale, deve firmarla o siglarla e includere la data in cui è stata fatta. La proxy arbitrale viene inserita nel mazzo del giocatore e deve essere contrassegnata come tale in modo chiaro e visibile. La carta originale deve essere tenuta a portata di mano durante la partita per essere consultata come carta di riferimento. Una proxy arbitrale è valida solo per la durata del torneo in cui è stata originariamente prodotta.

6.3 Carte Contraffatte

Nei tornei ufficiali, le carte contraffatte (carte false create da aziende terze che possono assomigliare a carte rilasciate ufficialmente) non possono essere usate come base o come leader, né possono essere incluse in un mazzo o in un sideboard.

Un giocatore non può usare o includere in questo modo carte contraffatte nemmeno se possiede copie originali di quelle carte.

L'uso intenzionale di carte contraffatte è considerato barare (vedi **Parte 2, Sezione 3.8-H** della Regolamentazione degli Eventi di Fantasy Flight Games). L'uso involontario di carte contraffatte è considerato errore di lista del mazzo (vedi **Parte 2, Sezione 3.3** della Regolamentazione degli Eventi).

7. Logistica

7.1 Pubblicazione delle Informazioni sul Torneo

Fantasy Flight Games e/o l'organizzatore dell'evento si riservano il diritto di pubblicare informazioni sull'evento: ciò include (ma non si limita a) liste del mazzo, fotografie, interviste e altri prodotti video direttamente collegati ai tornei ufficiali di *Star Wars: Unlimited*.

7.2 Comunicazione dei Risultati del Torneo

È responsabilità dell'organizzatore dell'evento riportare i risultati ufficiali del torneo competitivo a Fantasy Flight Games caricando i risultati sul software Melee.gg entro 3 giorni lavorativi dal completamento del torneo.