

MUTANT CHRONICLES

GIOCO DI MINIATURE COLLEZIONABILI

REGOLAMENTO DA TORNEO 1.0

FORMATO DEL TORNEO

Si possono utilizzare solo miniature ufficiali del gioco "Mutant Chronicles - Gioco di miniature collezionabili" della FFG-Nexus.

Il formato da torneo è 7/7/7 (7 elementi Oro, 7 elementi Argento, 7 elementi Bronzo).

Le partite saranno 1 vs. 1.

Si utilizzano le Zone Vittoria, mettendo la Zona Vittoria "TORRE DI CONTROLLO" al centro.

Le altre (eccetto "LA RELIQUIA") sono messe a caso dagli arbitri su ogni tavolo.

CONDIZIONI DI VITTORIA

La soglia di Punti Vittoria per vincere la partita è fissata a 21 punti.

Al termine di ogni round si verificano le condizioni di Vittoria: se uno dei giocatori raggiunge la condizione di 21 Punti Vittoria, la partita finisce, e il punteggio in quel momento è il punteggio della partita.

Se la differenza di Punti Vittoria tra i due giocatori sarà di 10 punti o più, al vincitore andranno 3 punti torneo, allo sconfitto 0 punti. In caso di differenza di Punti Vittoria inferiore a 10, al vincitore andranno 3 punti torneo, allo sconfitto 1 punto torneo.

Nel caso di partita finita per tempo senza raggiungere la condizione di 21 Punti Vittoria, il punteggio in quel momento è il punteggio finale della partita.

Se la differenza di Punti Vittoria tra i due giocatori sarà di 10 punti o più, al vincitore andranno 2 punti torneo, allo sconfitto 0 punti. In caso di differenza di Punti Vittoria inferiore a 10, al vincitore andranno 2 punti torneo, allo sconfitto 1 punto torneo.

SVOLGIMENTO DEL TORNEO

Il torneo sarà alla svizzera, con primo turno random. Dal secondo turno in poi si procederà agli abbinamenti 1°-2°, 3°-4° e così via, tenendo conto nell'ordine di:

- Punti Torneo
- differenza Punti Vittoria Fatti-Subiti
- Punti Vittoria Fatti

Le partite avranno una durata di 45 minuti, tempo in cui verrà chiamata la fine del round in corso.

Al termine del round, si verificheranno le condizioni di vittoria.

Al termine dei quattro turni alla svizzera, si disputeranno le finali 1°-2° posto tra i primi due in classifica e 3°-4° posto tra il 3° e il 4° in classifica.

Le finali andranno avanti fino al verificarsi della condizione di 21 Punti Vittoria.

Orario:

- fino alle 10.45 iscrizioni
- 10.45-11.00 controllo liste
- 11.00-11.50 primo turno
- 12.00-12.50 secondo turno
- 13.00-13.50 terzo turno
- 14.30-15.20 quarto turno
- 15.30-16.50 finali 1°-2° posto e 3°-4° posto
- 17.00 premiazione

I giocatori avranno un numero identificativo, e saranno abbinati ai tavoli da gioco.

Chi non si presenta al tavolo entro l'orario di cui sopra, avrà una penalità di 1 punto torneo.

Se il ritardo supera i 5 minuti, avrà partita presa 3 a 0, oltre alla penalità di 1 punto torneo.

E' obbligatorio presentare la lista del proprio esercito, compilata in maniera chiara.

Giocatori senza lista non potranno partecipare.

CARTE COMANDO

E' consentito l'utilizzo di proxy (duplicati fotocopati o stampati da scansione) delle carte comando, purché si posseda almeno una copia in originale da tenere in gioco come riferimento di "conformità" del proxy all'originale. Chi vuole giocare più copie della stessa Carta Comando, deve quindi avere una copia dell'originale e fotocopie/stampe per le eventuali copie oltre alla prima.

ERRORI DI GIOCO E COMPORTAMENTO SCORRETTO

Non si accettano selezioni retroattive.

Quando i giocatori si accorgono di un errore, lo devono segnalare immediatamente all'arbitro.

Se un arbitro si accorge che un giocatore "sbaglia" spesso a suo favore, contando sul fatto che l'avversario non se ne accorga, può assegnare una "ammonizione" (warning) al giocatore che ha sbagliato se, a suo avviso, è in malafede.

Se l'evento si ripete, può emettere un secondo "warning" e squalificare il giocatore, dando partita vinta all'avversario.

Non è comunque possibile in alcun caso modificare retro-attivamente il corso di una partita.

E' facoltà dell'arbitro sanzionare i giocatori i cui comportamenti siano scorretti sia sul piano del gioco che della sportività sotto forma di "warning" (ammonizioni) o squalifiche dal torneo.

Il giocatore che riceva due warning nel corso del torneo è automaticamente e immediatamente squalificato.

La partita che si stava giocando quando un giocatore viene squalificato è vinta a tavolino dal suo avversario con il punteggio di 21 Punti Vittoria a 0 per il suo avversario, che diventa 3 Punti Torneo a 0.

Il giudizio dell'arbitro sulla somministrazione delle sanzioni è insindacabile.

A cura di Nexus Games (www.nexusgames.com) e Mutant Chronicles Italian Club (www.mcic.it)