



REGOLAMENTO DA TORNEO 2.0

FORMATO DEL TORNEO

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

Il formato di un esercito da torneo è 10/10/10 TATTICO (10 elementi Oro, 10 elementi Argento, 10 elementi Bronzo, di cui ALMENO 3 carte comando Oro, 3 carte comando Argento e 3 carte comando Bronzo).

Le partite si svolgono con modalità 1 vs. 1.

Il posizionamento delle Zone Vittoria è interamente casuale.

È obbligatorio per il giocatore presentare la lista del proprio esercito, compilata in maniera chiara. Giocatori senza lista del proprio esercito non potranno partecipare al torneo.

CONDIZIONI DI VITTORIA

La soglia di Punti Vittoria per vincere la partita è fissata a 30 punti.

1- Al termine di ogni round si verificano le condizioni di Vittoria: se uno dei giocatori raggiunge la condizione di 30 Punti Vittoria o più o la distruzione dell'esercito avversario, la partita finisce, e il punteggio in quel momento viene considerato come risultato finale della partita.

Se la differenza di Punti Vittoria tra i due giocatori è di 12 punti o più, al vincitore spettano 3 punti torneo e allo sconfitto 0 punti torneo.

In caso di differenza di Punti Vittoria inferiore a 12, al vincitore spettano 3 punti torneo e allo sconfitto 1 punto torneo.

2- Nel caso di partita finita per tempo senza raggiungere la condizione di 30 Punti Vittoria o più o la distruzione dell'esercito avversario, il punteggio in quel momento viene considerato come risultato finale della partita.

Se la differenza di Punti Vittoria tra i due giocatori sarà di 12 punti o più, al vincitore andranno 2 punti torneo, allo sconfitto 0 punti. In caso di differenza di Punti Vittoria inferiore a 12, al vincitore andranno 2 punti torneo, allo sconfitto 1 punto torneo.

3- In caso di parità di Punti Vittoria, si assegnerà 1PV aggiuntiva al Primo Giocatore.

SVOLGIMENTO DEL TORNEO

Il formato del torneo è 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
- vittorie riportate
- punti TORNEO avversari
- delta punti TORNEO fatti/subiti
- minor numero di punti TORNEO subiti
- delta punti vittoria fatti/subiti
- maggior numero di punti vittoria fatti
- minor numero di punti vittoria subiti

Le partite hanno una durata di 60 minuti; a 45 minuti verrà chiamata la fine del round in corso, e si disputerà ancora un ulteriore round completo.

Se al termine dei 60 minuti non si sarà concluso il round (successivo o quello chiamato), la partita finirà definitivamente, pareggiando i turni di gioco (se ha iniziato il giocatore A, finisce il giocatore B, sia che stia giocando A o sia che stia giocando B).

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

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

Le finali si disputano ad libitum fino al verificarsi della condizione di 30 Punti Vittoria o più o la distruzione dell'esercito avversario

ORARIO:

- fino alle 10.45 iscrizioni
- 10.45-11.00 controllo liste
- 11.00-12.00 primo turno
- 12.10-13.10 secondo turno
- 13.40-14.40 terzo turno
- 14.50-15.50 quarto turno
- 16.00-17.20 finali 1°-2° posto e 3°-4° posto
- 17.30 premiazione

I giocatori hanno un numero identificativo e sono abbinati ai tavoli da gioco.

Il giocatore che non si presenta al tavolo entro l'orario stabilito, avrà una penalità di 1 punto torneo.

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

CARTE COMANDO

E' consentito l'utilizzo di proxy delle carte Comando (duplicati fotocopati o stampati da scansione di una carta 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 o viene segnalato che un giocatore "sbaglia" spesso a proprio 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.

Un "warning" ricevuto durante una partita resta valido per tutto il corso del torneo.

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 in corso quando un giocatore viene squalificato è vinta a tavolino dal suo avversario con il punteggio di 30 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)

