



INDICE

Regolamento di Gioco.....	2
L'Organizzatore.....	15
Regole per lo svolgimento degli eventi.....	16
L'Arbitro.....	17
Come Diventare Arbitri Lv1.....	19
Giocatori.....	20
Il Mazzo.....	21
Torneo.....	22
Tornei di Selezione dei Chunin.....	24
Novità OP 2008.....	25
Premi: Punteggio.....	28
Infrazioni e Penalità.....	29
Appendice 1: Tabella Turni.....	42
Appendice 2: Contatti.....	43
Lista del Mazzo Naruto CG.....	44

Costruzione del Mazzo

Ciascun giocatore prepara un Mazzo di Carte tenendo a mente quanto segue:

- Il Mazzo deve contenere esattamente 40 carte (né di più né di meno).
- Si possono includere fino a 3 carte con lo stesso Nome nel Mazzo, non di più. Non importa il codice della carta, ma il nome stesso (ad esempio Naruto Uzumaki, Iruka oppure Tecnica dell'Omicidio Silenzioso).
- Il numero massimo di carte Ninja senza la caratteristica Plotone presenti nel Mazzo non deve superare 25.
- E' possibile predisporre di un sideboard, ovvero carte addizionali, che possono essere sostituite tra una partita e l'altra dello stesso incontro. Tali carte, se utilizzate, devono essere in numero esatto di 12, e devono essere mostrate all'avversario. La prima partita di ogni incontro deve sempre essere disputata con il Mazzo originale.
- Alcune carte sono molto potenti, e vengono definite Leggendarie. Per ciascuna di queste carte si può avere nel mazzo 1 sola copia. La lista delle carte leggendarie è alla fine del regolamento di gioco.
- Esistono altre carte limitate ad una copia in un dato mazzo, anche se non rientrano nella categoria delle "Leggendarie". Si tratta di adattamenti ad hoc per l'ambiente torneistico Italiano e si trovano a pag 14 di questo regolamento.

Plancia di Gioco

Prima di cominciare una partita, è bene preparare la Plancia di Gioco.

La Plancia di Gioco inclusa nei mazzi base è per una persona quindi ogni giocatore deve preparare una propria Plancia di Gioco.

In caso non si disponesse di una Plancia di Gioco, entrambi i giocatori devono posizionare le loro carte seguendo la disposizione presente sulla plancia, in modo che l'avversario possa capire a colpo d'occhio a cosa corrispondono le varie carte.

Segnatura

Preparare il Segnatura. Se il giocatore non utilizza la Plancia di Gioco, deve comunque tenere conto dei turni in maniera chiara e visibile, ad esempio con un dado a 10, 12 oppure 20 facce. È bene avere a disposizione anche altre monete o segnalini, che potrebbero servire per gli Effetti delle varie carte. Una volta concluso il 9° turno, è bene continuare a tenere conto del numero dei turni; il conteggio non ricomincia da 1.

Preparazione di una partita

Preparare la Plancia di Gioco

Entrambi i giocatori, se ne dispongono, preparano la loro Plancia di Gioco e sistemano il Mazzo nell'apposita Zona indicata sulla Plancia.

Entrambi i Segnatura vengono messi sulla posizione 0.

Mescolare il Mazzo

Entrambi i giocatori mescolano accuratamente il loro Mazzo. Se lo desiderano, possono chiedere all'avversario di mescolare il suo mazzo.

Stabilire quale giocatore inizierà per primo

Si decide a sorte quale sarà il giocatore che inizierà per primo. Qualunque sistema che abbia il 50% di possibilità può essere scelto. Chi ha la meglio può decidere se cominciare per primo o far cominciare l'avversario.

Decidere se si vuole cambiare la prima Mano di carte

Entrambi i giocatori pescano le prime 6 carte del loro Mazzo e le controllano. Se non sono soddisfatti per qualunque motivo della loro prima Mano, possono cambiarla una sola volta, rimescolandola nel mazzo e ripetendo i punti esposti finora.

Completare la preparazione

Quando entrambi i giocatori hanno completato la preparazione sopra descritta, inizia la partita.

Le regole per cambiare la prima Mano

Quando si decide di cambiare la prima Mano, le carte pescate devono essere rimesse nel Mazzo, e il Mazzo deve essere rimescolato. Dopodichè vengono pescate altre 6 carte. Anche se questa seconda Mano di carte non dovesse essere soddisfacente, non può più essere cambiata. Quando si disputano incontri alla meglio delle 3 partite, è possibile cambiare la propria prima Mano una volta per ogni partita.

Terminologia

Questa è un rapido riassunto dei termini utilizzati sulle carte.

- Il tuo Campo è la Zona dove giochi tu. Normalmente puoi giocarvi delle carte posizionandole a faccia in su.
- Il Campo del tuo avversario è la Zona dove gioca il tuo avversario. Normalmente può giocarvi delle carte posizionandole a faccia in su.
- Tieni le carte della tua Mano mostrandone all'avversario solo il dorso. Non hai il diritto di vedere le carte del tuo avversario (se non il dorso), ma puoi contarle in qualsiasi momento.
- Le Vincite di Guerra sono le carte messe nella Zona Vincite di Guerra. Rappresentano uno dei modi per vincere la partita. Le puoi guadagnare quando hai successo in un attacco al Campo dell'avversario. Le peschi dal mazzo dell'avversario e le disponi nell'apposita Zona a faccia in giù e non ti è possibile esaminarle. Puoi vederne solo il dorso.
- Il Chakra sono le carte spostate nella Zona Chakra che utilizzi quando usi una Tecnica. Queste carte sono disposte a faccia in su e sono esaminabili da entrambi i giocatori.
- Trasformare una carta in Chakra è l'azione di spostare una certa carta nella Zona Chakra. La carta deve essere messa nella Zona Chakra del suo Proprietario.
- Le Carte del Cimitero sono le carte usate che sono state spostate nella Zona Cimitero. Queste carte vanno messe nel Cimitero a faccia in su e sono esaminabili da entrambi i giocatori.
- Spostare una carta nel Cimitero è l'azione di spostare una certa carta nella Zona Cimitero. La carta deve essere messa nella Zona Cimitero del suo Proprietario.
- [Questa carta] si riferisce alla carta sulla quale è scritta questa espressione.
- Stile di Combattimento indica il metodo di combattimento di un Ninja. Esistono molti Stili di Combattimento, tra cui:
 - Armi
 - Arti Illusorie
 - Arti Magiche
 - Arti Marziali
 - Cibo
 - Fiamme
 - Ghiaccio
 - Insetti
 - Nebbia

Ombre
Sabbia
Spirito
Zanne

- X indica un numero arbitrario, che può essere imposto o dipendere dalle azioni dei giocatori.
- "Genin" identifica i Ninja e i Clienti che hanno come Caratteristica Genin. Allo stesso modo, quando è specificato Villaggio della Foglia, ci si riferisce ai Ninja con Caratteristica Villaggio della Foglia.
- "Genin + Uomo" identifica i Ninja e i Clienti che hanno come Caratteristica sia Genin che Uomo.
- Intelletto: X indica il livello di conoscenze e l'intelligenza di un Ninja, e viene utilizzato quando qualche Effetto dà luogo a una Battaglia di Intelletti. Un Ninja che non ha la Caratteristica "Intelletto: X" viene considerato avere "Intelletto: 0". Il valore di Intelletto non subisce variazioni se il personaggio è Ferito.
- Neutralizzare indica l'azione di invalidare l'uso di una carta. Il Costo pagato per usare la carta che è stata Neutralizzata non viene restituito. La carta Neutralizzata, salvo indicazioni contrarie, torna nella Mano del giocatore che l'ha giocata e il suo Effetto non viene Applicato.
- Bilancio dello Scontro è la procedura che si effettua durante la Fase di Battaglia per stabilirne il risultato.
- Battaglia di Intelletti è la Battaglia per la quale il Bilancio dello Scontro viene effettuato tenendo conto dell'Intelletto Totale di una Squadra invece che della sua Forza di Combattimento. Una Battaglia di Intelletti può essere iniziata solo per effetto di Abilità Speciali di Carte Ninja, di Strategie oppure di altri effetti di carte in gioco. La Battaglia di Intelletti sostituisce la Battaglia normale.
- Lanciare una moneta è l'azione di lanciare una moneta per fare testa o croce, deve essere usata una moneta con due facce differenti e si deve dichiarare chiaramente prima di lanciarla quale delle due facce rappresenta la testa e quale la croce. Una volta scelta la faccia, la moneta va lanciata in aria (a un'altezza di almeno 15 centimetri) in modo che possa girare su se stessa almeno tre volte.
- Mescolare è l'azione di mescolare un Mazzo di carte. Prima mescola le carte del tuo Mazzo, poi lascia che anche il tuo avversario dia loro una leggera mescolata.
- Segnaturni è una moneta usata dai giocatori per segnare in che Turno si trovano. Così sono in grado di verificare se possono Schierare dei Ninja o Clienti con un certo Turno di Schieramento. Ciascun giocatore deve averne una. All'inizio della partita viene messa in posizione 0 e la si fa avanzare di una casella ogni volta che un quel giocatore finisce un suo Turno.

Svolgimento del Gioco

Durante una partita i due giocatori giocano alternativamente un Turno ciascuno. Il giocatore che sta giocando il suo Turno è chiamato giocatore Attivo, l'altro giocatore è definito Non Attivo

Condizioni per vincere una partita

Un giocatore che ha guadagnato 10 Vincite di Guerra vince la partita quando, nella Fase Finale del Turno, ha luogo la Valutazione del Risultato della Partita.

Se entrambi i giocatori hanno guadagnato 10 Vincite di Guerra, il giocatore Attivo vince la partita.

Un giocatore che non ha più carte nel Mazzo perde la partita. Se entrambi i giocatori non hanno più carte nel Mazzo, il giocatore Attivo perde la partita.

Svolgimento di un Turno

1. Pescare

Il giocatore Attivo, aggiunge alla sua Mano la carta in cima al suo Mazzo. Questa azione sarà d'ora in poi chiamata "pescare una carta". Qualsiasi Effetto che abbia luogo all'inizio del Turno viene Applicato dopo aver pescato la carta.

2. Fase di Preparazione alla Battaglia

Il giocatore Attivo può eseguire le seguenti azioni nell'ordine che preferisce:

1. Schierare un Ninja
2. Usare una Strategia
3. Trasformare carte in Chakra
4. Schierare un Cliente

- Schierare un Ninja

È possibile schierare in Campo un Ninja dalla propria Mano.

Queste sono le regole per Schierare un Ninja:

- Si può Schierare solo 1 Ninja per Turno.
- Non si può Schierare un Ninja se nello stesso Campo c'è già un Ninja che ha il suo stesso Nome.
- Si può invece Schierare in un Campo un Ninja che ha lo stesso Nome di un Ninja presente nel Campo dell'avversario.
- Si può Schierare un Ninja solo quando il suo Turno di Schieramento è pari o inferiore al numero del Turno segnato sul Segnaturni di quel Campo.
- Per Schierare un Ninja il cui Costo Mano è 1 o più, si deve scegliere dalla propria Mano un numero di carte pari al Costo Mano aventi lo stesso Simbolo del Ninja che si sta Schierando, e Trasformarle in Chakra.

Il Ninja Schierato va posizionato in Campo in modo che punti verso il proprio avversario (posizione che indica lo Stato di Salute Sano del Ninja).

- Usare una Strategia

È possibile usare una Strategia che si trova nella propria Mano.

Queste sono le regole per usare una Strategia:

- Si può usare solo 1 Strategia per Turno (anche se un'altra Strategia con lo stesso nome è già in gioco).
- Per usare una Strategia il cui Costo Mano è 1 o più, è necessario scegliere dalla propria Mano un numero di carte pari al Costo Mano aventi lo stesso Simbolo della Strategia che si desidera usare, e Trasformarle in Chakra.

- Il Valore Strategico della Strategia che si vuole usare deve essere pari o inferiore al proprio Potere Strategico. Il Potere Strategico corrisponde al numero totale di Ninja (sia Sani che Feriti) e Clienti presenti nel Campo del giocatore.
- Se la Strategia richiede un Bersaglio, deve essere selezionato. Se non è possibile selezionarlo, la Strategia non può essere usata. Una volta Applicato il suo Effetto, la Strategia usata va spostata nella Zona Chakra.

- **Trasformare carte in Chakra**

È possibile spostare una o più carte dalla propria Mano direttamente nella Zona Chakra. Questa azione è chiamata "Trasformare in Chakra".

Queste sono le regole per Trasformare in Chakra:

- Si può spostare nella Zona Chakra quante carte si desidera per Turno.
- Gli Effetti delle carte spostate nella Zona Chakra non vengono Applicati.

- **Schierare un Cliente**

Puoi Schierare un Cliente che si trova nella tua Mano.

Queste sono le regole per Schierare un Cliente:

- Ci può essere 1 solo Cliente nel tuo Campo.
- Si può Schierare nel proprio Campo un Cliente anche se ha lo stesso Nome di un Cliente presente nel Campo dell'avversario.
- Si può Schierare un Cliente solo quando il suo Turno di Schieramento è pari o inferiore al numero del Turno segnato sul Segnaturni del proprio Campo.

** Schierare un Ninja e Schierare un Cliente sono due azioni distinte. È possibile Schierare un Cliente nello stesso Turno in cui si ha già Schierato un Ninja.*

3. Fase di Formazione

All'inizio della Fase di Formazione, tutte le Squadre vengono sciolte e devono essere formate di nuovo.

Si possono Formare delle Squadre utilizzando i Ninja presenti sul proprio Campo.

Queste sono le regole per Formare delle Squadre:

- Si possono usare 1, 2 o 3 Ninja per Formare una Squadra.
- Si può Formare un qualsiasi numero di Squadre.
- È obbligatorio includere ogni Ninja sul proprio Campo in una Squadra.
- Un Ninja appena Schierato formerà automaticamente una Squadra da 1 fino alla prossima Fase di Formazione del suo controllore. Quindi un Ninja schierato nella fase di Preparazione forma una Squadra da 1 sino alla Fase di Formazione dello stesso turno.
- Una volta Formata, una Squadra non può essere sciolta o modificata fino alla successiva Fase di Formazione del controllore (fanno eccezione, naturalmente, effetti di carte).
- Durante la fase di formazione della Squadra non è necessario decidere quale Ninja andrà in Prima Linea.

Solo durante il Turno 0 del giocatore che inizia la partita, dopo la Fase di Formazione va saltata la Fase di Battaglia e si procede alla Fase Finale del Turno.

4. Fase di Battaglia

Queste sono le azioni che hanno luogo durante la Fase di Battaglia:

- 1. Azione del giocatore In Attacco**
- 2. Azione del giocatore In Difesa**
- 3. Scambio di Tecniche**
- 4. Scontro**
- 5. Ritorno**

Azione del giocatore In Attacco

Il giocatore Attivo può Mandare In Attacco le proprie Squadre. L'azione del giocatore In Attacco va gestita nella seguente maniera:

1. Selezionare le Squadre da Mandare in Attacco

Sono le Squadre che Entreranno In Azione, cioè parteciperanno alla Fase di Battaglia, In Attacco. Si possono mandare fino a 3 Squadre.

2. Selezionare, per ogni Squadra, il Ninja In Prima Linea

Il resto della Squadra è considerato essere In Seconda Linea. Il o i Ninja In Seconda Linea vanno disposti in fila dietro il Ninja In Prima Linea. Un Ninja in una Squadra da 1 viene considerato un Ninja In Prima Linea. Se il Ninja in Prima Linea dovesse essere spostato per effetto di Abilità, Tecniche o altro, la Squadra non può essere modificata, e combatterà con i Ninja rimanenti in Seconda Linea. I Danni vengono assegnati normalmente, e quindi in caso di Vittoria nessun Ninja subisce Danni (mancando il Ninja in Prima Linea).

Azione del giocatore In Difesa

Il giocatore Non Attivo può Mandare In Difesa le sue Squadre. L'azione del giocatore In Difesa va gestita nella seguente maniera:

1. Selezionare le Squadre da Mandare in Difesa

Sono le Squadre che Entreranno In Azione In Difesa. Il loro numero non può essere superiore a quello delle Squadre In Attacco. Non è obbligatorio Mandare tutte le Squadre In Difesa.

2. Decidere quale Squadra In Difesa Bloccherà quale Squadra In Attacco

Una Squadra In Attacco può essere Bloccata da una sola Squadra In Difesa. Una volta che ad una Squadra in Attacco è assegnata una Squadra in Difesa per Bloccarla, quelle due Squadre rimarranno In Combattimento fino alla fare di Ritorno, anche se una delle due Squadre dovesse essere rimossa per effetto di Abilità, Tecniche o altro. Una Squadra in Attacco che è stata bloccata, anche se in seguito scompare la Squadra in Difesa, non otterrà pertanto Vincite di Guerra.

3. Selezionare, per ogni Squadra, il Ninja In Prima Linea

Il resto della Squadra è considerato essere In Seconda Linea. Il o i Ninja In Seconda Linea vanno disposti in fila dietro al Ninja In Prima Linea. Un Ninja in una Squadra da 1 viene considerato un Ninja In Prima Linea. Se il Ninja in Prima Linea dovesse essere spostato per effetto di Abilità, Tecniche o altro, la Squadra non può essere modificata, e combatterà con i Ninja rimanenti in Seconda Linea. I Danni vengono assegnati normalmente, e quindi in caso di Vittoria nessun Ninja subisce Danni (mancando il Ninja in Prima Linea).

A questo punto, la Squadra In Attacco e la rispettiva Squadra In Difesa da cui è Bloccata sono considerate essere **In Combattimento**.

Le Squadre In Attacco alle quali non sono state assegnate Squadre In Difesa che le Blocchino sono definite **Non In Combattimento**, ma sono comunque considerate in Azione e possono utilizzare Tecniche se il giocatore lo desidera.

I Ninja non Mandati In Azione, cioè non chiamati a partecipare alla Fase di Battaglia In Attacco o In Difesa, sono definiti Ninja A Riposo e non possono utilizzare alcuna Tecnica.

Scambio di Tecniche

Lo Scambio di Tecniche è il momento in cui puoi usare una o più Tecniche presenti nella propria Mano. Quando una Tecnica viene usata, è incorporata in una Catena di Tecniche e il suo Effetto si Applica quando la Catena viene Risolta. Si può iniziare solo una catena per volta, e bisogna attendere che la catena attiva si risolva prima che sia possibile iniziare una nuova catena. Il giocatore in Attacco può cominciare a giocare una Tecnica per primo, se lo desidera.

Usare una Tecnica

1. Selezionare l'Esecutore della Tecnica

Selezionare il Ninja che eseguirà la Tecnica tra i propri Ninja In Azione, cioè quelli che partecipano alla Fase di Battaglia, sia che siano in Combattimento che non lo siano. I Ninja A Riposo non possono eseguire una Tecnica. Se sulla carta Tecnica è indicata una "**Condizione**", il Ninja che non risponde a tale "**Condizione**" non può eseguire la Tecnica. Il Ninja selezionato diventa l'Esecutore della Tecnica fino a quando il suo Effetto non viene Applicato. Tutti gli effetti originati dalla Tecnica, inclusi eventualmente i Danni inflitti, si considerano inflitti sempre dal Ninja Esecutore, e per conseguenza, dalla Squadra della quale fa parte il Ninja Esecutore.

2. Selezionare il Bersaglio

Se la Tecnica richiede un "**Bersaglio**", selezionarne uno che corrisponda alla descrizione presente sulla Tecnica affianco alla voce "**Bersaglio**".

3. Pagare il Costo Chakra

Il giocatore che utilizza la Tecnica sposta nel Cimitero un numero di carte Chakra pari al Costo Chakra della Tecnica. Se nel Costo sono indicati dei Simboli specifici, sposta nel Cimitero carte Chakra con quei Simboli.

Se nel Costo è indicato solo un numero, sposta nel Cimitero un numero di carte Chakra pari a quel numero senza tenere conto dei loro Simboli. Il numero di Carte Chakra messe nel Cimitero non deve essere superiore a quello specificato nel Costo Chakra.

Se tutto questo viene eseguito senza problemi, l'uso della Tecnica è completato e la Tecnica diventa una Tecnica In Uso, ovvero viene incorporata nella Catena.

Se la procedura sopra descritta, per un qualunque motivo, non può essere eseguita in tutte le sue parti, allora la tecnica non può essere utilizzata e si deve comunicare al giocatore avversario che non si intende agire per il momento.

Catena di Tecniche

Quando un Ninja esegue una Tecnica, si dà inizio a una Catena di Tecniche. In questa Catena si possono introdurre altre Tecniche. Ogni nuova Tecnica introdotta verrà eseguita prima della Tecnica introdotta precedentemente nella Catena. In pratica, se un giocatore introduce una seconda Tecnica nella Catena, l'Effetto di questa seconda Tecnica verrà Applicato prima dell'Effetto della prima Tecnica introdotta. Si può iniziare una sola Catena alla volta. La Catena ha luogo con la seguente procedura:

1. Iniziare una Catena

Una Catena inizia quando un Ninja esegue la prima Tecnica.

2. Introdursi in una Catena

I giocatori decidono se introdurre un'altra Tecnica nella Catena. Qualsiasi giocatore può far eseguire una Tecnica a un qualsiasi suo Ninja In Azione. Quando entrambi i giocatori dichiarano di voler usare una Tecnica, il giocatore che non ha usato l'ultima Tecnica ha la priorità. Se ciò avviene all'inizio della Catena, il giocatore In Attacco ha la priorità. Per poter introdurre una tecnica nella Catena è necessario soddisfare immediatamente qualunque condizione riportata sulla carta.

3. Chiudere la Catena

La Catena ha termine quando entrambi i giocatori dichiarano che non useranno altre Tecniche. Una volta avvenuto ciò, si procede alla Risoluzione della Catena. A questo punto si applicano gli effetti delle tecniche dall'ultima giocata alla prima.

** Si definisce Catena anche la Catena costituita da una sola Tecnica.*

Una volta Applicato l'Effetto della carta, questa va spostata nella Zona Chakra.

Se, al momento dell'Applicazione dell'Effetto di una Tecnica, per qualche motivo "**Bersaglio**" o "**Effetto**" risultano inapplicabili, il giocatore non riesce a Risolvere la Tecnica e quindi non può Applicarne l'Effetto. Comunque anche tale Tecnica va spostata nella Zona Chakra e il suo Costo Chakra non viene restituito.

Scontro

Lo Scontro riguarda le Squadre che sono state Mandate In Azione. Per iniziare, va calcolata la Forza di Combattimento di quelle Squadre.

È necessario controllare in questo momento se la Battaglia che sta per svolgersi è una Battaglia normale oppure una Battaglia di Intelletti. È possibile svolgere una Battaglia di Intelletti solo grazie ad Abilità Speciali oppure in seguito a Strategie. Se l'effetto che aveva originato una Battaglia di Intelletti viene cancellato prima dello Scontro, si svolge una Battaglia normale.

Forza di Combattimento di una Squadra = Valore in Battaglia del Ninja In Prima Linea + Valore in Sostegno del/degli eventuali Ninja In Seconda Linea

(Se ci sono 2 Ninja In Seconda Linea, va calcolata la somma del Valore in Sostegno di entrambi.)

In caso di Battaglia di Intelletti, al posto della Forza di Combattimento usa l'Intelletto Totale della Squadra.

Per il Bilancio dello Scontro si utilizzano regole diverse a seconda che le Squadre siano In Combattimento o Non In Combattimento.

Squadre Non In Combattimento

La Forza di Combattimento della Squadra è 4 o meno - - - Vincita di Guerra Normale

Si prende la carta in cima al Mazzo dell'avversario e la si mette a faccia in giù (senza guardarla) nella propria Zona Vincite di Guerra.

La Forza di Combattimento della Squadra è 5 o più - - - Vincita di Guerra Travolgente

Si prendono le prime 2 carte in cima al Mazzo dell'avversario e le si mettono a faccia in giù (senza guardarle) nella propria Zona Vincite di Guerra.

Squadre In Combattimento

Queste Squadre ingaggiano un combattimento con una Squadra avversaria. Quando il combattimento inizia, la Forza di Combattimento delle Squadre viene messa a confronto. Il Bilancio dello Scontro è determinato dai seguenti criteri:

La differenza di Forza di Combattimento delle Squadre è tra 1 e 4 - - - Vittoria/Sconfitta

La Squadra con la Forza di Combattimento minore subisce una Sconfitta. Il Ninja In Prima Linea della Squadra sconfitta riceve 1 Danno.

La differenza di Forza di Combattimento delle Squadre è 5 o più - - - Vittoria Travolgente/Sconfitta Totale

La Squadra con la Forza di Combattimento minore subisce una Sconfitta Totale. Il Ninja In Prima Linea della Squadra sconfitta riceve 2 Danni, e i Ninja In Seconda Linea 1 Danno ciascuno.

Se la Forza di Combattimento delle Squadre è uguale - - - Pareggio

I Ninja In Prima Linea di entrambe le Squadre ricevono 1 Danno ciascuno.

** Questa procedura è chiamata Bilancio dello Scontro e viene applicata a tutte le Squadre In Azione, cioè che partecipano alla Fase di Battaglia.*

Battaglia di Intelletti

Una Battaglia di Intelletti si svolge solo per effetto di Abilità Speciali o Strategie, e rimpiazza per le Squadre impegnate, la Battaglia normale.

Quando il Bilancio dello Scontro riguarda una Battaglia di Intelletti, usa l'Intelletto Totale della Squadra invece della sua Forza di Combattimento.

Intelletto Totale di una Squadra = Somma dell'Intelletto di ogni membro della Squadra

Per calcolare l'Intelletto Totale di una Squadra, si somma il valore di Intelletto di tutti i suoi membri.

** Per determinare il risultato di una Battaglia di Intelletti, usa l'Intelletto Totale della Squadra invece della sua Forza di Combattimento, fermo restando per il resto la normale procedura per il Bilancio dello Scontro.*

Un Ninja che non ha la Caratteristica Intelletto viene considerato avere "Intelletto: 0".

Ritorno

Tutte le Squadre sono ora considerate A Riposo. In questa Fase le Squadre non vengono sciolte, eccetto quelle i cui membri sono tutti morti in battaglia.

5. Fase Finale del Turno

Valutazione del Risultato della Partita

Il risultato della partita viene determinato, nell'ordine:

1. Contando le Vincite di Guerra

Si considera che il giocatore che è in possesso di 10 o più Vincite di Guerra abbia causato danni a dir poco devastanti al villaggio avversario, e viene perciò proclamato vincitore della partita. Quando entrambi i giocatori hanno 10 Vincite di Guerra, il giocatore Attivo è dichiarato vincitore.

2. Controllando i Mazzi

Si considera che il giocatore che non ha più carte nel proprio Mazzo abbia causato una carenza di Ninja al proprio villaggio e pertanto perde la partita. Quando entrambi i giocatori non hanno più carte nel loro Mazzo, il giocatore Attivo perde la partita.

Il giocatore che non ha più carte nel proprio Mazzo ma ha 10 carte nella sua Zona Vincite di Guerra è considerato il vincitore della partita, perché per stabilire il risultato di una partita la regola 1 si applica prima della regola 2.

Aggiusta il numero di carte della Mano

Se il giocatore Attivo ha 7 o più carte nella sua Mano, riduce la sua Mano a 6 spostando nel Cimitero le carte in eccesso. Questa regola non si applica al giocatore Non Attivo.

Se a questo punto nessuno dei due giocatori ha vinto la partita, questi si scambiano i ruoli di Attivo/Non Attivo e comincia un nuovo Turno.

Muovi il Segnaturni

Il giocatore Attivo, prima di concludere il tuo Turno, fa progredire di 1 il Segnaturni del suo Campo.

Stato di Salute e Danni dei Ninja

Danni

Normalmente un Ninja è posizionato in verticale, in direzione dell'avversario (Stato di Salute Sano). Viene girato a destra di 90°, in posizione orizzontale (Stato di Salute Ferito), quando riceve 1 Danno. Se riceve un ulteriore Danno, è sconfitto e viene spostato nel Cimitero. Quando un Ninja Sano riceve 2 Danni, va direttamente nel Cimitero senza passare attraverso lo Stato di Salute Ferito. Se un Ninja riceve dei Danni che però vengono diminuiti da Abilità, Strategie, Tecniche o altro, si considera che il Ninja abbia subito Danni solo se, dopo tutti i cambiamenti, rimane almeno 1 Danno non annullato.

Ninja Ferito

Quando un Ninja è Ferito, ha alcuni svantaggi:

- Si usano il Valore in Battaglia e il Valore in Sostegno dello Stato di Salute Ferito (sul lato destro della carta).
- Se un Ninja è Ferito, non è più valido il Testo presente sulla carta. Se il Testo è accompagnato dall'indicazione "**Sempre**", allora rimane valido. Se il Testo di un Ninja in Battaglia crea un effetto "istantaneo", ovvero un effetto che si risolve immediatamente, tale effetto rimane valido in caso il Ninja venisse Ferito. Se invece il Testo ha come risultato un effetto duraturo nel tempo, ad esempio un bonus al Valore di Battaglia o al Valore di Supporto, tale effetto cessa di applicarsi nel momento stesso in cui il Ninja passa allo stato Ferito.

Un Ninja Ferito torna Sano quando riceve una Cura.

Altre regole

Testi delle carte Ninja

Il Testo su una carta Ninja è valido fintanto che il Ninja è presente sul Campo ed è Sano. Il Testo è valido anche se un Ninja è Ferito, se è accompagnato dall'indicazione "**Sempre**". Se il Testo di un Ninja in Battaglia crea un effetto "istantaneo", ovvero un effetto che si risolve immediatamente, tale effetto rimane valido in caso il Ninja venisse Ferito. Se invece il Testo ha come risultato un effetto duraturo nel tempo, ad esempio un bonus al Valore di Battaglia o al Valore di Supporto, tale effetto cessa di applicarsi nel momento stesso in cui il Ninja passa allo stato Ferito.

Carte con 2 Simboli

I Clienti e i Ninja con la Caratteristica Plotone hanno 2 Simboli e si può usare uno o l'altro. Per esempio, se è una carta Chakra, puoi scegliere di usare l'uno o l'altro Simbolo per rappresentare questa carta, ma non puoi servirti di questa carta come se valesse 2 Chakra.

Il Proprietario di una carta e "la tua carta"

Il Proprietario di una carta è il giocatore che possiede questa carta nel suo Mazzo.

Normalmente, una carta è controllata dal suo Proprietario e viene messa nel suo Campo, ma ci sono Effetti nel gioco che possono spostarla nel Campo dell'avversario.

In questo caso, il giocatore avversario la tratta come se fosse una "sua carta" e ha il diritto di controllarla. Ma il Proprietario della carta rimane colui che la possedeva nel proprio Mazzo. Quando questa carta viene spostata nella Zona Chakra o nel Cimitero, va nella Zona Chakra o Cimitero del suo Proprietario.

Indicazioni di Zona

Se una Zona come la Mano, il Mazzo, la Zona Chakra o il Cimitero è indicata, salvo specifiche, ci si riferisce sempre alle Zone del proprietario della carta.

"Appare sul Campo"

Questa espressione indica che la carta che Appare sul Campo proviene dalla Mano, o dalla Zona Chakra, o dal Cimitero, o dal Mazzo ma non dal Campo dell'avversario.

Una Squadra con 4 o più Ninja

Se una Squadra di un giocatore finisce per includere 4 o più Ninja a causa di un qualche Effetto, tale Squadra rimane invariata fino alla tua prossima Fase di Formazione. Poi, nel corso di questa Fase, il giocatore deve sciogliere questa Squadra e formarne delle altre con al massimo 3 membri.

Rango

Tra le Caratteristiche di un Ninja si può trovare indicato il suo Rango. Ecco i diversi Ranghi indicati in ordine dal più basso al più alto:

1. Studente dell'Accademia
2. Genin
3. Chunin
4. Jonin Speciale
5. Jonin
6. Capo del Villaggio (Ninja Supremo)

Se un Effetto indica "Genin o inferiore", si riferisce a "Studente dell'Accademia e Genin". Se invece indica "Chunin o superiore", si riferisce a "Chunin, Jonin Speciale, Jonin e Capo del Villaggio".

Ninja Supremo è considerato un Rango ed equivale al Rango di Capo del Villaggio.

Ninja Inseguitori e Ninja Disertori non sono considerati Ranghi, ma se sono accompagnati da una specifica come "(Chunin)", vengono trattati come Ninja del Rango specificato tra parentesi.
Indicazioni Speciali nel Testo

"Sempre"

Il Testo accompagnato da questa indicazione rimane valido anche se il Ninja è Ferito.

"Condizione"

Indica la Condizione richiesta per poter usare una Tecnica. Un Ninja che non soddisfa questa Condizione non può eseguire la Tecnica e la Tecnica non può quindi essere inserita in una Catena.

"Bersaglio"

Indica il Bersaglio di una carta. Se il Bersaglio specificato non esiste, non puoi usare la carta. Alcune carte possono avere due o più Bersagli.

"Effetto"

Indica l'Effetto di una carta. Quando viene il momento di Applicare l'Effetto della carta (ovvero durante la risoluzione della Catena), l'azione qui specificata va Applicata.

Cura

Questo è l'Effetto che permette a un Ninja Ferito di tornare Sano.

Interruzione

Se su una Strategia c'è questa indicazione, la si può usare solo durante il Turno dell'avversario, nella sua Fase di Preparazione. A parte questo, la procedura per usarla resta la stessa delle normali Strategie.

Nome: X

Un Ninja con questa indicazione è considerato avere il Nome "X". Quando un Ninja con il Nome "X" è già presente nel tuo Campo, non si può Schierare un altro Ninja con lo stesso Nome.

Permanente

Rispetto alle normali Strategie, quando si usa una Strategia su cui c'è questa indicazione, tale carta rimane sul Campo. Il testo della Strategia è sempre valido fino a quando la carta rimane in Campo.

Permanente (X)

Rispetto alle normali Strategie, quando si usa una Strategia su cui c'è questa indicazione, tale carta deve essere messa in Campo e devono essere posizionate su di essa un numero di monete pari a X. All'inizio di ogni Turno del suo controllatore, si toglie una moneta dalla carta. Quando il numero di monete sulla Strategia diventa 0, la carta viene Trasformata in Chakra. Il Testo della Strategia è sempre valido fino a quando la carta rimane in Campo.

Sviluppo

Quando un Ninja con questa Caratteristica è presente nella Mano di un giocatore, durante la Fase di Preparazione alla Battaglia quel giocatore può sostituire uno dei suoi Ninja già in Campo con questo, a patto che abbiano lo stesso Nome. Il Ninja precedentemente in Campo viene Trasformato in Chakra. Per segnare lo Sviluppo, si posiziona una moneta sul nuovo Ninja messo in Campo. Non si può sostituire un Ninja che ha già una moneta Sviluppo su di sé.

- Una moneta Sviluppo va trattata come una moneta +1/+1.
- Lo Stato di Salute (Sano o Ferito) e le monete presenti sul Ninja che viene sostituito vengono trasferiti al Ninja che lo sostituisce.

- Lo Sviluppo non viene considerato un normale Schieramento di un Ninja. È possibile Sviluppare tutti i Ninja che si desidera in un Turno.
- Non è possibile Sviluppare un Ninja nello stesso Turno in cui è stato Schierato.
- Se un Ninja è messo in Campo da questo Effetto, non c'è bisogno di pagare il suo Costo Mano.

Plotone

• Un Ninja con questa Caratteristica segue le seguenti regole riguardo al Nome e allo Schieramento:

- Il Nome "X & Y" significa che il Ninja è considerato avere due Nomi (sia X che Y). Puoi Schierare questo Ninja solo se un Ninja con uno dei suoi due Nomi è già presente in Campo. Se Schieri un Ninja con due Nomi (X & Y), Trasforma in Chakra il Ninja avente uno di questi due Nomi (X oppure Y) che era già in Campo.
- [Esempio 1: Un Ninja con Nome "Naruto Uzumaki & Sasuke Uchiha" va trattato come se fosse contemporaneamente sia "Naruto Uzumaki" che "Sasuke Uchiha". Se quindi "Naruto Uzumaki & Sasuke Uchiha" è presente nel tuo Campo, non puoi Schierare né "Naruto Uzumaki" né "Sasuke Uchiha".]
- [Esempio 2: Quando né "Naruto Uzumaki" né "Sasuke Uchiha" sono presenti nel tuo Campo, non puoi Schierare "Naruto Uzumaki & Sasuke Uchiha".]
- [Esempio 3: Quando "Naruto Uzumaki" è presente nel tuo Campo e "Naruto Uzumaki & Sasuke Uchiha" viene Schierato, "Naruto Uzumaki" viene Trasformato in Chakra.]
- Lo Schieramento di un Ninja Plotone non è soggetto alle normali restrizioni riguardanti lo Schieramento di un Ninja. Puoi Schierarne quanti vuoi per Turno.
- Queste carte hanno 2 tipi di Simbolo e 2 Stili di Combattimento.
- Lo Stato di Salute (Sano o Ferito) e le monete presenti sul Ninja che viene sostituito non vengono trasferiti al Ninja Plotone che lo sostituisce.
- Per Schierare un Ninja Plotone il cui Costo Mano è 1 o più, devi scegliere dalla tua Mano un numero di carte pari al Costo Mano aventi uno o l'altro Simbolo del Ninja che stai Schierando, e Trasformarle in Chakra.

Carte Leggendarie

Le seguenti carte hanno degli Effetti molto potenti e sono onorate come carte Leggendarie. A causa della loro potenza è possibile includere solo 1 carta Leggendaria con un certo Nome in ogni Mazzo:

- *ST-051 "Presentatevi, miei formidabili nemici!"*
- *TE-006 "Sigillo Ottagonale"*
- *TE-76 "Tecnica dell'Ombra della Serpe"*
- *NI-138 "Shikamaru Nara"*

Oltre suddette carte Leggendarie, stabilite a livello internazionale da BanDai, sul suolo Italiano sono limitate ad una copia anche:

- *ST-S02 "I Tre Ninja Supremi"*
- *NI-S06 "Il Primo Hokage"*
- *CL-01 "Inari"*

FAQ

La lista completa ed aggiornata delle FAQ (Frequently Asked Questions) è scaricabile al seguente sito, nella sezione download:

www.paninicomics.it/narutocardgame

ORGANIZZATORE

Per diventare organizzatori sarà sufficiente inviare la vostra richiesta al seguente indirizzo e-mail: edo@25edition.it. Nella risposta sarà incluso un file excel da compilare e riconsegnare, sempre allo stesso indirizzo. Vi ricordiamo che la funzione di organizzatore è sempre collegata ad un negozio e pertanto i dati richiesti saranno relativi ad esso. Una volta effettuato quel passaggio procederemo ad abilitarvi l'account Organizzatore e potrete svolgere le attività di sanzionamento e registrazione giocatori direttamente tramite PGT25.

La prima cosa da fare una volta ottenuta l'approvazione sarà aggiornare l'elenco giocatori nazionale inserendo i dati dei vostri frequentatori più assidui, fermo restando che sarà possibile farlo anche di volta in volta durante le varie iscrizioni.

IMPORTANTE: In seguito all'inserimento dei dati sarà necessario stampare 2 copie della pagina così generata, entrambe da far firmare al giocatore o al genitore in caso di minorenni. Una copia dovrà essere archiviata e conservata dal negoziante/organizzatore il quale verrà ritenuto direttamente responsabile della gestione dei dati raccolti.

L'altra invece andrà inviata al seguente indirizzo:

Twenty Five Edition s.r.l.
Via Monte Aquila, 14
43100 Corcagnano, Parma

REGOLE PER LO SVOLGIMENTO DEGLI EVENTI

COME GESTIRE UN TORNEO

Una volta attivato il vostro account, potrete accedere a diverse sotto-categorie tra le quali troverete la voce “Richiesta Tornei”. Questa pagina evidenzierà i seguenti campi: Codice, Descrizione, Data, Tipo di Torneo. Il codice sarà sequenziale e verrà impostato automaticamente, mentre la descrizione andrà fatta in accordo al tipo di torneo proposto in modo che sia consentito, sia a noi che ai giocatori, intuire immediatamente a che evento ci si riferisce. La data renderà ancora più difficile ogni fraintendimento e potrà essere selezionata direttamente da un calendario sulla destra del relativo spazio da compilare, mentre l’ultima casella ospiterà la modalità stessa della competizione selezionabile da un elenco pre-generato.

Una volta inseriti tutti i dati si potrà inoltrarli al nostro database tramite la casella conferma. A questo punto il torneo acquisirà lo stato di “richiesto”. L’addetto alla gestione del programma visualizzerà i tornei in attesa e, una volta controllati, gli attribuirà lo stato di “sanzionato”.

L’organizzatore potrà quindi svolgere il torneo in questione e, dati finali alla mano, attribuire i punteggi ottenuti ai giocatori relativi nella sezione “Elenco Tornei”. Per facilitarne il compito, in questa divisione si potranno visualizzare solo gli eventi sanzionati e, una volta aggiornati, potranno essere confermati: con quest’ultimo passaggio la classifica generale verrà modificata di conseguenza ed il tutto sarà poi visibile online tramite la pagina pubblica.

Per essere ritenuto ufficiale ad ogni evento devono partecipare almeno 6 giocatori regolarmente registrati. Tali giocatori devono fornire il loro numero OP oppure compilare l’apposito modulo online. Inoltre evento deve essere gestito da un arbitro incaricato di sovrintendere l’evento. Se disponibili più arbitri per lo stesso evento, il Capo Arbitro dovrà essere scelto tra gli arbitri di livello più alto, mentre gli altri avranno il compito di agevolare il suo lavoro. In mancanza di arbitri, se l’evento è svolto presso un negozio, l’organizzatore può fare le veci dell’arbitro.

ARBITRO

1. Si definisce "arbitro" la persona incaricata dall'organizzazione locale di sovrintendere il corretto svolgimento dell'evento. Per ottenere la qualifica di arbitro il soggetto deve aver superato il relativo test ed il suo nominativo deve essere registrato nell'elenco arbitri presso Twenty Five Edition. Ulteriori dettagli nell'apposito capitolo "Come diventare arbitri Lv1" (pag 15).
2. La scala di Livelli arbitrali in Naruto CG va da un minimo di 1 ad un massimo di 3. Ad oggi l'unica carica ottenibile è quella di Arbitro Lv1. Il Lv2 sarà aggiunto prossimamente e verranno rilasciate ulteriori informazioni a riguardo in vista di tale implementazione. Il Lv3 è la massima carica raggiungibile ed è assegnato di default unicamente ai dipendenti Panini e Twenty Five Edition, in quanto in linea diretta continua con lo sviluppo del gioco e delle sue meccaniche.
3. Il Capo Arbitro rappresenta la massima autorità per l'evento del quale sarà responsabile. Tale carica verrà assegnata ad uno degli arbitri presenti prima dell'inizio del torneo secondo i criteri di volta in volta ritenuti più opportuni dall'organizzatore; tra di essi, il livello va tenuto come criterio primario.
4. Un arbitro può partecipare agli eventi che arbitra fintanto che il numero di partecipanti non superi le 16 unità. Da quel numero di giocatori in su l'organizzatore dovrà incaricarsi di assegnare al torneo un arbitro il cui unico compito sia quello di seguire l'andamento della competizione.
5. Un arbitro è tenuto ad avere un grado approfondito di conoscenza del regolamento e una buona capacità di gestione degli eventi, è altresì tenuto ad informarsi frequentemente su modifiche apportate al regolamento ufficiale e su interpretazioni di regolamento divenute ufficiali.
6. Per tutta la durata dell'evento in corso il Capo Arbitro deve essere raggiungibile e il più possibile presente, al fine di risolvere ogni eventuale intoppo al corretto svolgimento dell'evento; nell'arco di svolgimento dello stesso deve essere sempre presente almeno un arbitro in sala.
7. Gli arbitri non incaricati della gestione del torneo eventualmente presenti non dovranno dare interpretazioni alle regole in prima persona, ma saranno tenuti a chiamare il Capo Arbitro. Questa prerogativa è consentita e richiesta anche agli altri giocatori e spettatori qualora riscontrassero qualche anomalia, senza però mai intervenire direttamente.

8. Il Capo Arbitro è l'autorità più alta in sede d'evento, nessuno può modificare le sue decisioni, neppure l'organizzatore del torneo o altri arbitri di pari livello. È l'unico soggetto che può prendere decisioni sulle situazioni di gioco. Gestisce l'intero staff arbitrale.
9. L'arbitro è tenuto a comunicare al termine dell'evento a Twenty Five Edition dubbi sorti sulle regole e provvedimenti ufficiali proposti nei confronti di giocatori o organizzatori.
10. Un arbitro potrà sempre far riferimento al Capo Arbitro in caso di dubbio, prima di dare la risposta al tavolo. Se lo ritiene necessario, il Capo Arbitro può consultarsi con gli arbitri designati per un evento prima di esprimersi; ad ogni modo la sua decisione finale è da considerarsi l'ultima parola per quanto riguarda la gestione del torneo ed il regolamento e in quanto tale insindacabile.
11. L'arbitro designato per un determinato evento avrà il dovere, nei limiti del possibile, di monitorare le situazioni di gioco nei tavoli attivi e di esprimersi qualora notasse qualche infrazione di regole da parte di uno dei giocatori o entrambi. È preciso dovere di chi ricopre la carica arbitrale correggere le anomalie e gli errori nell'applicare il corretto regolamento ufficiale di Naruto CG ai fini di istruire i giocatori e di formare una coscienza comune del gioco che renda possibili e divertenti eventuali confronti su scala nazionale.

COME DIVENTARE ARBITRI LV1

Per richiedere il test da arbitro Livello 1, l'unico disponibile al momento, basterà mandare una mail così strutturata:

- Oggetto: Test Arbitri Lv1 Naruto CG.
- Destinatario: edo@25edition.it
- Carbon Copy (CC): narutocardgame@panini.it
- Contenuto :
 - Nome
 - Cognome
 - Data di nascita (minimo 14 anni)
 - Indirizzo
 - Contatto telefonico
 - Contatto e-mail (se diverso da quello utilizzato per la richiesta)

La risposta conterrà il test che andrà compilato e riconsegnato entro 24 ore dall'invio, accertatevi quindi di riuscire a rispondere in tempi brevi. Il test verrà inviato indicativamente entro una settimana dalla richiesta (salvo casi eccezionali), e solamente da Lunedì a Venerdì.

Il test sarà composto da 20 domande in parte a risposta multipla e in parte vero/falso, 12 di regolamento e 8 di organizzazione. Per ottenere la qualifica sarà necessario rispondere in maniera corretta ad almeno 9 domande sul regolamento ed a 6 sull'organizzazione.

Se la mail contenente le risposte arrivasse in ritardo o non si dovesse superare la prova sarà comunque possibile ritentare dopo 15 giorni dal primo invio del test da parte di Twenty Five Edition.

La qualifica di Arbitro di Livello 1 in Naruto CG unisce in una sola figura ufficiale quelle che in altri giochi vengono distinte in Arbitro ed Organizzatore. Questo non vuol dire che se si arbitra un evento sarà anche necessario organizzarlo, ma che ci sarà la possibilità di farlo senza richiedere ulteriori test.

Si ricorda la necessità di appoggiarsi ad un negozio per ottenere i dati necessari al funzionamento del PGT 25, lo strumento che consente un corretto sanzionamento dei tornei.

GIOCATORI

Ai giocatori di eventi ufficiali di Naruto Card Game viene richiesto ciò che segue:

1. Conoscere e seguire le più aggiornate regole di gioco applicabili all'evento.
2. Seguire le istruzioni di ogni arbitro o organizzatore
3. Comportarsi in maniera sportiva e rispettosa nei confronti di giocatori, arbitri, organizzatori e pubblico presente all'evento.
4. Comunicare in maniera sufficientemente chiara e tempestiva le proprie azioni durante le partite.
5. Informare l'avversario in caso non sia stata seguita una regola di gioco indipendentemente da chi si avvantaggerebbe dall'errore.
6. Evitare di parlare agli spettatori durante un incontro.
7. Evitare di utilizzare gesti o linguaggio improprio.
8. Evitare commenti offensivi nei confronti di avversari o arbitri.
9. Se l'evento viene gestito tramite una tabella-punti, ogni giocatore è responsabile di quanto scritto nella tabella punti che gli viene consegnata all'inizio di ogni incontro da un arbitro. Una volta riconsegnata all'arbitro alla fine di un incontro avrà valore quanto dichiarato dai giocatori nella tabella punti. Se non vengono utilizzate le tabelle punti, ogni giocatore è responsabile di quanto comunicato all'arbitro circa l'esito della partita.
10. Molto importante, ogni giocatore deve sempre cercare di divertirsi!

IL MAZZO

- Il Mazzo di gioco deve essere composto esattamente da 40 carte.
- Tutte le carte originali italiane possono essere utilizzate, a meno che l'organizzatore/arbitro decida diversamente per proporre formati particolari. Non ci sono limiti prestabiliti alle possibilità date dall'organizzatore/arbitro circa la creazione di formati particolari, ma si richiede previa comunicazione a Twenty Five Edition per eventi di questo tipo.
- Il mazzo può contenere al massimo 25 carte Ninja senza la caratteristica Plotone. Questa regola è uguale alla regola Jonin proposta sul manuale del gioco.
- In aggiunta al Mazzo, ogni giocatore ha diritto ad avere 12 carte come sideboard, che può utilizzare per modificare il proprio Mazzo tra una partita e l'altra. La prima partita di ogni incontro deve essere giocata con il Mazzo originale. Ogni giocatore può scegliere se presentarsi con un sideboard composto esattamente da 12 carte o se non tenerlo affatto.
- Il Mazzo e il sideboard possono in totale contenere 3 carte per ogni nome, escluse le carte Leggendarie, che possono essere contenute al massimo in 1 copia in totale tra Mazzo e sideboard:
 - *ST-051 "Presentatevi, miei formidabili nemici!"*
 - *TE-006 "Sigillo Ottagonale"*
 - *TE-76 "Tecnica dell'Ombra della Serpe"*
 - *NI-138 "Shikamaru Nara"*
- Oltre suddette carte Leggendarie, stabilite a livello internazionale da BanDai, sul suolo Italiano sono limitate ad una copia anche:
 - *ST-S02 "I Tre Ninja Supremi"*
 - *NI-S06 "Il Primo Hokage"*
 - *CL-01 "Inari"*

TORNEO

Si definisce "Torneo" un evento da svolgersi in un'unica giornata costituito da 4 o più turni di Svizzera a seconda del numero di partecipanti (vedi tabella alla fine del documento) seguiti da eventuali turni ad eliminazione diretta.

I turni di svizzera si svolgeranno nel seguente modo:

- Ogni turno di svizzera avrà una durata massima di 45 minuti.
- Alla fine di ogni turno di Svizzera verrà assegnato 1 punto al giocatore vincente e 0 punti in caso di sconfitta.
- Primo turno: i giocatori verranno accoppiati casualmente ed ogni coppia giocherà alla meglio delle 3 partite.
- Turni successivi al primo: i giocatori verranno accoppiati secondo il loro punteggio (punteggi alti si scontreranno contro punteggi alti e punteggi bassi contro punteggi bassi), avendo l'avvertenza di non far re-incontrare giocatori che si sono già sfidati. Nel caso non siano possibili accoppiamenti nella stessa fascia di punteggio i giocatori di questa fascia si scontreranno con quelli della fascia immediatamente inferiore (o immediatamente superiore se trattasi di giocatori con 0 punti).
- In caso sia presente un numero di giocatori dispari si procederà nel seguente modo: durante il primo turno ad un giocatore estratto casualmente verrà data la partita vinta a tavolino (bye); nei turni successivi al primo verrà estratto casualmente un giocatore tra quelli nella fascia di punteggio più bassa a cui verrà assegnato il bye.

NOTA: Se viene utilizzato per comodità dall'arbitro un programma di gestione della svizzera, si può ignorare quanto scritto sopra e appoggiarsi a tale programma per gli accoppiamenti. È importante tuttavia che gli accoppiamenti avvengano sempre nella maniera più casuale possibile.

I turni ad eliminazione diretta (ove previsti) si svolgeranno nel seguente modo:

- Ogni match ad eliminazione diretta avrà una durata massima di 60 minuti.
- La finale di ogni torneo verrà disputata senza limite di tempo.
- Alla fine dei turni di svizzera si dovrà stilare una classifica degli ammessi alle fasi successive in ordine di punteggio; in caso di parimerito si valuterà lo "score sfidanti" (somma dei punteggi

degli avversari incontrati e battuti); in caso di ulteriore parimerito si procederà a sorteggio casuale.

- I giocatori verranno accoppiati in modo che il primo in classifica giochi contro l'ultimo, il secondo contro il penultimo, e così via;
- Nello stesso modo si formeranno le coppie per il secondo e successivi turni ad eliminazione diretta (es. vincitore della prima coppia contro vincitore dell'ultima coppia).

NOTA: Se viene utilizzato per comodità dall'arbitro un programma per PC di gestione della svizzera, si può ignorare quanto scritto sopra e appoggiarsi a tale programma per le percentuali e i risultati. I giocatori non possono appellarsi a conteggi diversi in caso venga utilizzato un programma di gestione.

Regole per la gestione delle partite allo scadere del tempo concesso:

La fine del tempo per il turno in corso verrà chiamata da un arbitro appositamente designato (se più d'uno è stato selezionato per un dato evento). Da quel momento i giocatori cominceranno a contare i turni che svolgeranno a partire dal successivo rispetto a quello in corso. Se entro la fine del terzo turno (si tiene conto dei turni di ambedue i giocatori ai fini di questo conteggio) si registra un vincitore per quella partita, egli verrà proclamato tale. Se alla fine del terzo turno non dovesse ancora esserci un vincitore avranno luogo i seguenti scenari, a seconda della situazione:

- Se uno dei due giocatori aveva già una partita vinta all'attivo, egli verrà considerato vincitore del match.
- Se entrambi i giocatori avevano vinto una partita in precedenza, o se si trattasse ancora della prima partita, il giocatore col maggior numero di Vincite di Guerra verrà dichiarato vincitore.
- Se il vincitore di una partita viene dichiarato tale sullo scadere del tempo o nei turni addizionali garantiti a fine tempo e questo dovesse originare un pareggio in termini di partite vinte, si comincerà un'ulteriore partita di spareggio per decretare il vincitore. Tale partita vedrà giocare 3 turni ad ogni giocatore per un totale complessivo di 6, al termine dell'ultimo dei quali verranno controllate le Vincite di Guerra per stabilire un vincitore. In caso di ulteriore pareggio questo procedimento verrà eseguito alla fine di ogni turno.

TORNEI DI SELEZIONE DEI CHUNIN

I Tornei di Selezione dei Genin, ben accolti e graditi dalla maggior parte di voi, subiranno un lieve restyling che ne snellisce le dinamiche e ne modifica il nome, senza privarli però dei loro lati positivi ossia la ciclicità e continuità della competizione ed i generosi premi in palio.

I nuovi Tornei di Selezione dei **Chunin** avranno le seguenti caratteristiche:

- Scadenza bimestrale.
- Numero di tappe variabile da 4 a 8 nell'arco dei due mesi previsti.
- Il numero di tappe scelte è arbitrario (entro i limiti appena esposti) e originerà la stessa quantità di inviti alle Selezioni dell'Hokage e la stessa quantità di premi. Semplicemente più tappe origineranno più punti in classifica per i giocatori partecipanti e un maggior numero di carte promo da poter vincere.
- Ogni negoziante/organizzatore sarà tenuto a stilare una propria classifica interna che tenga traccia delle tappe disputate e che decreti un vincitore al termine del bimestre.
- Sarà preciso dovere dell'organizzatore inviare, a conclusione delle tappe, la classifica totale comprensiva dei punteggi attribuiti ad ogni giocatore.
- I punti Chakra in palio sono i medesimi della stagione torneistica scorsa: 10 al primo, 7 al secondo, 5 al terzo, 3 al quarto classificato e 1 ad ogni partecipante. Questi punti determineranno anche l'andamento del giocatore in classifica totale (riassuntiva delle 4-8 tappe).
- Il primo classificato in classifica totale di ogni Torneo di Selezione dei Chunin riceverà in premio l'invito alle Selezioni dell'Hokage 2008 ed il titolo di Chunin.
- I primi tre classificati in classifica totale di ogni Torneo di Selezione dei Chunin riceveranno in premio carte promo specifiche (maggiori dettagli in seguito).
- I primi 3 classificati di ogni singola tappa dei Tornei di Selezione dei Chunin riceveranno in premio carte promo specifiche (maggiori dettagli in seguito). Il primo di essi guadagnerà inoltre il titolo di Genin.
- Ad ogni negoziante verrà garantito un numero fisso di promo da distribuire a propria discrezione tra i partecipanti. terminate le quantità fornite non sarà più possibile richiederne altre fino all'inizio del nuovo bimestre.

NOVITA' OP 2008

TORNEI DI SELEZIONE DEI JONIN

La grande novità della stagione torneistica 2007-2008 consiste in questi nuovissimi Tornei di Selezione dei Jonin. Si tratta di singoli tornei che conferiscono due accessi diretti alle Selezioni dell'Hokage 2008. Il formato verrà deciso e comunicato di volta in volta, mentre lo svolgimento seguirà il numero di turni alla svizzera ed eliminazione diretta previsto dal Regolamento da Torneo. Di fatto tale tipologia andrà a sostituire i raduni che saranno, da Dicembre 2007, dei Tornei di Selezione dei Jonin "speciali" ossia tenuti direttamente da 25Edition e/o Panini in occasione di eventi particolari.

I Tornei di Selezione dei Jonin standard, invece, verranno assegnati direttamente ai negozi più attivi di bimestre in bimestre. Per organizzare tale torneo sarà sufficiente mandare una mail a edo@25edition.it contenente la richiesta. Queste mail verranno poi vagliate in virtù del Punteggio ottenuto da ogni singolo negozio (maggiori dettagli nella sezione "Punteggio Negozio").

Ogni bimestre accoglierà fino ad un massimo di 3 Tornei di Selezione dei Jonin distribuiti, per quanto possibile, con omogeneità geografica.

Un negoziante che ha già sostenuto un Torneo di Selezione dei Jonin dovrà attendere che vengano soddisfatte le altre richieste prima di poterne ottenere un secondo. La dirigenza OP di Naruto CG si riserva la possibilità di effettuare eccezioni, qualora lo ritenesse necessario, per andare incontro ad esigenze specifiche e casistiche particolari.

PUNTEGGIO NEGOZIO

Questa innovativa funzione permette di associare un punteggio anche ai negozianti/organizzatori oltre che ai giocatori e ci consente di avere un riferimento concreto quando si tratta di dover premiare qualcuno di particolarmente attivo o fortemente meritevole. Il punteggio in questione sarà visibile ad ogni organizzatore dal proprio account relativo nella sezione dedicata alla gestione dei dati personali e potrà essere accresciuto organizzando e confermando tornei.

Ogni categoria di tornei attribuisce un PN diverso e con iniziative particolari sarà possibile guadagnare dei punti bonus. Sarà presente, per esempio, la voce "Evento" tra le modalità di torneo selezionabili; essa verrà dedicata a occasioni speciali che aumenteranno il PN senza alterare i punteggi dei giocatori partecipanti. Dal lato concreto questo valore sarà d'importanza vitale per l'organizzazione degli eventi singoli più importanti della stagione 2008.

Di seguito trovate la lista attuale dei punteggi assegnati alle singole competizioni:

Normal → 10 PN

Chunin → 20 PN

Evento → 30 PN

Di base i Jonin non origineranno PN per non creare circoli viziosi in cui chi vi accede per meriti di punteggio possa salire troppo in classifica rispetto a chi non ha avuto questa opportunità. In seguito ad organizzazioni particolarmente riuscite si potrà però concedere un bonus PN qualora verrà ritenuto necessario.

TORNEI STANDARD

Oltre ai tornei già menzionati sarà possibile continuare a sanzionare dei tornei standard qualora si abbiano 6 o più giocatori intenzionati a partecipare, senza limitazioni di sorta se non quella di farci pervenire i dati via internet. Tali tornei saranno validi per l'acquisizione di punti Chakra e Punti Negozio, ma non prevedono altri premi aggiuntivi.

TORNEI PRE-RELEASE

I tornei di Pre-Release verranno annunciati ed assegnati ai negozi di volta in volta con l'arrivo di un nuovo set d'espansione. Al contrario della scorsa stagione torneistica, tali tornei non conterranno come Tornei di Selezione dei Chunin, ma costituiranno una categoria a sé stante. In occasione di tali eventi verranno distribuiti carte promo ad ogni partecipante e gadget di Naruto ai primi classificati.

PROMO

La gestione delle carte promo cambierà radicalmente con l'avvento della nuova stagione torneistica da Dicembre 2007. Non esisteranno più le buste promo a cui siete stati abituati fino ad oggi, saranno assegnate invece delle carte specifiche al raggiungimento di traguardi pre-fissati.

Di seguito trovate l'elenco delle carte finora destinate come premi e la relativa funzione:

- Primo posto in classifica di ogni tappa Chunin: Naruto NI-S12
- Secondo posto in classifica di ogni tappa Chunin: Sasuke NI-S13
- Terzo posto in classifica di ogni tappa Chunin: Sakura NI-S14
- Primo posto in classifica conclusiva Chunin: Naruto NI-S11 + Iruka NI-S15 + Volpe a Nove Code NI-153S
- Secondo e terzo posto in classifica conclusiva Chunin: Naruto NI-S11 + Iruka NI-S15
- Premio di partecipazione: Ristampe promo 3° serie NI-S03, NI-S04, NI-S07 (Disponibilità limitata, priorità a chi conferma l'adesione per tempo).

- Promo speciale Pre-release quinta serie: Sasuke NI-S05
- Promo speciale Podio Pre-release quinta serie: Naruto NI-02

All'inizio di ogni ciclo Chunin (ogni due mesi) ogni negoziante che aderirà all'iniziativa riceverà un numero di promo sufficiente a svolgere il massimo numero di tappe consentite (4 per mese). Una qualsiasi richiesta di promo aggiuntive alla spedizione iniziale verrà scartata a priori. Un qualsiasi surplus di promo in vostro possesso sarà da ritenersi ugualmente materiale promozionale e in quanto tale da destinarsi, a vostra discrezione, per sostenere il gioco organizzato all'interno del vostro negozio.

Segnalazioni di vendita carte promo da parte di un negoziante faranno seguire dei controlli organizzati direttamente dalla dirigenza OP Naruto CG e potranno risultare, qualora fondate, quantomeno in un mancato supporto OP futuro da parte di 25Edition.

Il kit bimestrale per Dicembre 2007/Gennaio 2008 conterrà:

- 3 Naruto NI-S11
- 3 Iruka NI-S15
- 1 Volpe a Nove Code NI-153S
- 8 Naruto NI-S12
- 8 Sasuke NI-S13
- 8 Sakura NI-S14
- Un numero congruo alla disponibilità di ristampe Promo 3° serie Sasuke NI-S03, Naruto NI-S04, Sakura NI-S07

COME QUALIFICARSI ALLA SELEZIONE DELL'HOKAGE 2008

- Top 8 Nazionale 2007
- Primi X (da definire) in classifica nazionale
- Primo posto Chunin al termine di ogni bimestre
- Primi 2 posti Jonin

SELEZIONE DELL'HOKAGE 2008

Non esiste ancora niente di definito sull'argomento, esclusione fatta per le qualificazioni all'evento stesso che trovate nel punto precedente. Dettagli aggiuntivi verranno rilasciati in seguito.

PREMI: Punteggio

- In tema con la terminologia del fumetto, il punteggio di ogni giocatore viene definito Chakra.
- In occasione di eventi a cui partecipano meno di 6 giocatori, a nessun giocatore viene concesso alcun incremento al proprio punteggio, a prescindere dalla posizione ottenuta in classifica.
- Nei tornei ufficiali standard e “Selezione dei Chunin” vengono assegnati i seguenti punti Chakra a chi ottiene le posizioni più alte in classifica: 10 punti al 1°, 7 punti al 2°, 5 punti al 3°, 3 punti al 4°. Nelle Selezioni dei Jonin invece la progressione è la seguente: 30 al 1°, 25 al 2°, 20 al 3°, 15 al 4°, 10 punti dal 5° all’8°, 5 punti dal 9° al 16°.
- Ai giocatori di un torneo ufficiale che si schierano in una qualsiasi posizione che non prevedrebbe l’assegnazione di punti Chakra, viene riconosciuto comunque 1 punto Chakra per aver preso parte all’evento.
- Il punteggio può essere diminuito solo in occasione di penalità particolari oppure durante lo svolgimento di eventi particolari.

INFRAZIONI E PENALITÀ

Ogni arbitro dovrà attenersi scrupolosamente a quanto di seguito indicato per risolvere le dispute durante un evento. È comunque prerogativa del Capo Arbitro decidere quali penalità applicare fra quelle proposte in relazione alla gravità dell'infrazione commessa; è quindi sempre consigliabile per ogni arbitro confrontarsi col Capo Arbitro prima di assegnare una penalità.

Lista illegale

Si considera che un giocatore abbia una lista illegale quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- La lista indica che il mazzo contiene un numero di carte diverso da 40 (eventualmente più 12 carte da sideboard).
- La lista contiene carte illegali per il formato dell'evento (quando questa condizione è applicabile).
- La lista contiene un numero non consentito di carte leggendarie.

Esempio:

(A) Un giocatore a un torneo ha 39 carte segnate sulla propria lista quando il numero consentito è 40.

(B) Un giocatore a un torneo Costruito segna quattro "Naruto Uzumaki" sulla sua lista quando ne sono permessi, al massimo, tre.

In considerazione del fatto che la maggior parte delle liste illegali dipende da errori minori di compilazione, non è nell'interesse dell'evento squalificare un giocatore per una lista illegale. Quando è possibile si corregga la lista in modo da rappresentare il mazzo realmente giocato. Per mantenere l'integrità dell'evento si raccomanda che l'arbitro verifichi la legalità delle liste appena possibile, preferibilmente prima dell'inizio del secondo turno. A qualsiasi evento l'intero staff arbitrale deve stare attento a ricordare ai giocatori, prima che il torneo abbia inizio, quali sono le conseguenze del consegnare una lista illegale. Se prima dell'inizio dell'evento ci si accorge dell'irregolarità si può permettere al giocatore di modificare lista e mazzo fino a renderli regolari. Se si nota l'irregolarità una volta iniziato il primo turno di gioco si dovrà verificare che il mazzo sia regolare. Se questa condizione viene soddisfatta si aggiornerà la lista all'effettivo contenuto del mazzo, altrimenti si procederà come da normativa "Mazzo illegale".

Penalità

Ammonizione verbale

Mazzo illegale

Si considera che un giocatore abbia un mazzo illegale quando si verifica una delle seguenti condizioni (sempre che la lista indichi un mazzo legale):

- Il mazzo contiene un numero di carte diverso da 40 (eventualmente più 12 carte da sideboard).
- Il mazzo contiene carte illegali nel formato.
- Il mazzo contiene carte che renderebbero il mazzo illegale a causa della violazione di una regola del gioco (ad esempio due copie di una carta leggendaria).
- Il contenuto del mazzo non corrisponde alla lista.

Esempio:

(A) Un giocatore a un torneo sta giocando con un mazzo di 41 carte. La lista indica un mazzo legale di 40 carte.

(B) Un giocatore ad un torneo trova un Ninja di un suo avversario precedente nel proprio mazzo. La lista indica un mazzo legale.

Se la lista indica un mazzo legale ma il reale contenuto del mazzo non corrisponde a quanto scritto sulla lista il giocatore deve modificare il mazzo in modo che corrisponda a quanto scritto sulla lista. Qualora il mazzo illegale venga trovato prima dell'inizio della successiva partita, al giocatore verrà data la possibilità di sistemare il proprio mazzo per renderlo regolare. Se l'irregolarità verrà scoperta durante una partita in corso, quella stessa sarà considerata vinta dall'avversario ed il giocatore autore dell'infrazione provvederà a sistemare il proprio mazzo in modo che corrisponda a quanto indicato nella lista.

Penalità

Ammonizione verbale

Partita persa

Sideboard illegale

Si considera che un giocatore abbia un Sideboard illegale quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- Il Sideboard contiene troppe carte (più di 12).
- Il Sideboard contiene troppe poche carte (tra 1 e 11 compresi)
- Il Sideboard contiene carte che sono illegali per quel formato.
- Il Sideboard contiene carte che renderebbero il mazzo illegale a causa della violazione di una regola del gioco (come la limitazione a tre copie).
- Il contenuto del Sideboard non corrisponde a quanto elencato sulla lista.

Quando il reale contenuto del Sideboard è illegale, ma la lista del Sideboard è legale la soluzione migliore è quella di modificare il sideboard in modo che corrisponda alla lista. Se l'irregolarità verrà notata prima dell'inizio del primo turno al giocatore verrà data la possibilità di modificare il proprio sideboard in modo da renderlo legale. Se l'irregolarità verrà notata dopo l'inizio del primo turno di gioco il giocatore dovrà ripristinare il proprio mazzo base, perderà la possibilità di utilizzare il sideboard per il resto dell'evento e riceverà una ammonizione ufficiale.

Penalità

Ammonizione verbale.

Ammonizione ufficiale (vedere descrizione della penalità).

Mancato ripristino del sideboard

Si considera che un giocatore abbia commesso questa infrazione quando non riporta il proprio mazzo alla sua configurazione originale prima di presentarlo al proprio avversario all'inizio della prima partita di un incontro.

Esempio:

(A) Un giocatore ad un torneo lascia nel mazzo un "Iruka" sostituito dalla sideboard nel match precedente.

In tali situazioni, verrà data partita persa e il giocatore potrà disputare la successiva partita con l'ausilio del sideboard correttamente ripristinato.

Penalità

Partita persa

Errore Procedurale Minore

Un giocatore commette un Errore Procedurale Minore quando compie un'azione non intenzionale e poco influente durante il torneo.

Esempio:

- (A) Un giocatore non utilizza un metodo chiaro per tenere conto del proprio Turno.
- (B) Un giocatore tiene ripetutamente le proprie carte sotto al tavolo.
- (C) Un giocatore lascia piccoli rifiuti nell'area nella quale si svolge il torneo (esempio: carta di gomme da masticare o un foglio di un blocco note usato per segnare le azioni).

Gli errori procedurali sono molto diversi tra loro. L'arbitro dovrebbe determinare appropriatamente la penalità in modo che rifletta l'influenza dell'infrazione sul torneo.

Penalità

Ammonizione verbale

Ammonizione ufficiale

Errore Procedurale Medio

Un giocatore commette un errore medio quando compie un'azione non intenzionale ma influente durante il torneo.

Esempio:

- (A) Un giocatore si dimentica di scrivere il proprio nome sulla lista del mazzo.
- (B) Un giocatore non mescola bene il proprio mazzo prima di presentarlo al proprio avversario.
- (C) Un giocatore lascia consistenti rifiuti nell'area nella quale si svolge il torneo (ad esempio, frammenti di cibo).
- (D) Un giocatore chiama sul campo un Ninja nonostante ne abbia già chiamato un altro nello stesso Turno.
- (E) Un giocatore gioca una tecnica o attiva un'abilità senza che siano soddisfatti i requisiti della stessa.
- (F) Un giocatore modifica le proprie Squadre dopo aver dichiarato la Fase di Battaglia.
- (G) Un giocatore mischia il proprio mazzo dopo che un avversario ha tagliato.
- (H) Un giocatore non pesca all'inizio del proprio turno.

Gli errori procedurali sono molto diversi tra loro. L'arbitro dovrebbe determinare appropriatamente la penalità in modo che rifletta l'influenza dell'infrazione sul torneo.

Penalità

Ammonizione verbale

Ammonizione ufficiale

Partita persa

Errore di procedura grave

Un giocatore commette un errore grave quando compie un'azione non intenzionale ma pesantemente influente durante il torneo.

Esempio:

(A) Un giocatore mischia il proprio mazzo quando non gli viene richiesto dalle regole di gioco.

(B) Un giocatore guarda o rivela più di una carta dalla cima del proprio mazzo.

(C) Un giocatore chiama un Ninja con un Turno di Schieramento superiore al Turno attuale.

(D) Un giocatore dimentica di ruotare di 90° i suoi Ninja Feriti.

(E) Un giocatore pesca più volte quando non gli sarebbe consentito.

(F) Un giocatore Trasforma delle carte in Chakra in una fase diversa dalla Fase di Preparazione alla Battaglia.

Gli errori procedurali sono molto diversi tra loro. L'arbitro dovrebbe determinare appropriatamente la penalità in modo che rifletta l'influenza dell'infrazione sul torneo.

Penalità

Ammonizione ufficiale

Partita persa

Ritardo

Si considera che un giocatore abbia commesso questa infrazione qualora non si trovi a sedere al proprio posto all'inizio del turno.

Esempio:

(A) Un giocatore arriva al proprio posto cinque minuti dopo che il turno è iniziato.

(B) Un giocatore consegna la propria lista del mazzo dopo il tempo limite concesso dagli organizzatori.

I giocatori hanno l'obbligo di arrivare puntuali ai propri incontri.

La penalità di ritardo non dovrebbe essere inflitta se il turno è iniziato in anticipo o se uno dei giocatori è arrivato al posto prima dell'ora inizialmente annunciata.

Se il giocatore non è al proprio posto entro cinque minuti dall'inizio del turno gli viene assegnata una penalità di Partita Persa. Se non è al proprio posto entro ulteriori 10 minuti gli viene assegnata una penalità Incontro Perso. Se inoltre non arriva entro la fine del turno viene espulso dall'evento in quanto si presume si tratti di un abbandono volontario non comunicato.

Penalità

Ammonizione ufficiale

Partita Persa

Incontro Perso

Espulsione

Giocare con un avversario non indicato

Due giocatori hanno giocato l'uno contro l'altro pur essendo stati accoppiati con altri giocatori per quel turno.

Esempio:

(A) Un giocatore siede al tavolo sbagliato e gioca con un avversario sbagliato.

E' responsabilità dei giocatori verificare di essersi seduti al tavolo giusto. Se l'errore viene scoperto entro l'inizio dell'incontro, il giocatore seduto al tavolo sbagliato riceve una Ammonizione Verbale e viene spostato al tavolo corretto. Se l'errore viene scoperto entro 10 minuti dall'inizio dell'incontro verrà assegnata al giocatore al tavolo sbagliato Partita Persa e potrà disputare l'incontro con l'avversario corretto incorrendo nelle penalità derivanti dal Ritardo provocato. Se l'errore viene scoperto dopo i 10 minuti al giocatore verrà assegnato Incontro Perso.

Nel caso in cui tale errore porti ad un incrocio di incontri non previsto (es: sono stati annunciati dall'arbitro gli abbinamenti A Vs B e C Vs D mentre i giocatori si dispongono A Vs C e B Vs D) le penalità previste verranno assegnate all'incontro del turno successivo per fare in modo che abbiano un effettivo peso sull'andamento del torneo e che servano a monito per il giocatore.

Penalità

Ammonizione verbale

Partita persa

Incontro perso

Segni minori sulle carte (o buste protettive).

Le carte di un giocatore sono segnate ma difficilmente potrebbero dare un vantaggio a quel giocatore (se il giocatore sta usando buste protettive, bisogna prendere in considerazione gli eventuali segni sulle buste, non sulle carte che sono all'interno delle buste).

Esempio:

(A) Un giocatore ad un torneo ha piccoli segni sulle proprie buste protettive. I segni sono visibilmente dati da usura e presenti su diverse carte non in relazione tra loro (esempio: non esclusivamente su 3 "Sharingan").

Se la possibilità di ottenere un vantaggio è piuttosto bassa si dovrebbe richiedere al giocatore di cambiare le carte o le buste, senza assegnare una penalità significativa. Notate che ogni busta protettiva usata in torneo può essere considerata segnata in qualche modo; nell'assegnare la penalità, gli arbitri devono tenere sempre in considerazione che nessun set di buste protettive è "perfetto". Nel caso di buste protettive segnate è importante educare i giocatori a mischiare le buste nuove prima di imbustare le proprie carte.

Penalità

Ammonizione verbale

Segni notevoli sulle carte (o buste protettive)

Le carte di un giocatore risultano segnate ed in modo tale da dargli potenzialmente un vantaggio significativo (se il giocatore sta usando buste protettive, bisogna prendere in considerazione gli eventuali segni sulle buste, non sulle carte che sono all'interno delle buste).

Esempio:

(A) Un giocatore ad un torneo ha un segno su ognuna delle sue tecniche per Sasuke Uchiha, cosa che le rende facilmente distinguibili dal resto del mazzo.

(B) Un giocatore ad un torneo ha 3 tecniche Dolore Millenario nel suo mazzo, tutte in buste protettive con una leggera piega in un angolo.

Se la possibilità di ottenere un vantaggio è alta il giocatore deve ricevere una penalità significativa. E' importante notare come questa penalità sia data sempre sotto l'assunzione che i segni siano fatti non intenzionalmente. Qualora l'arbitro creda che le carte siano state segnate intenzionalmente deve riferirsi alla sezione Barare.

Penalità

Ammonizione ufficiale

Partita persa

Incontro perso

Indugiare Troppo

I giocatori che impiegano più tempo di quello ragionevolmente richiesto dalle azioni di gioco stanno Indugiando Troppo.

Esempio:

(A) Un giocatore pensa per più di 5 minuti a quale Ninja schierare pur avendo solo 2 carte in mano.

Tutti i giocatori hanno la responsabilità di giocare abbastanza velocemente, in modo che il proprio avversario non tragga svantaggio dal tempo limite. Qualora l'arbitro riscontrasse un comportamento contrario a tale direttiva dovrà avvisare tramite Ammonizione verbale il giocatore in questione. Se l'atteggiamento del giocatore in questione dovesse risultare ripetitivo in tal senso, la successiva Ammonizione sarà ufficiale e ad ogni volta la penalità deve essere alzata di un grado fino ad arrivare, quando si dovesse appurare la malafede del soggetto, anche all'espulsione.

Penalità

Ammonizione verbale

Ammonizione ufficiale

Partita Persa

Incontro perso

Espulsione

Comportamento antisportivo

Il comportamento antisportivo è definito come un comportamento che può essere di disturbo ad uno o più giocatori presenti al torneo, ma che non causa ritardi o include una qualsiasi forma di contatto fisico o evidente stress emotivo.

Esempio:

(A) Un giocatore chiama ripetutamente l'arbitro e sostiene che il suo avversario dovrebbe aver una Partita Persa a causa di insignificanti errori procedurali.

(B) Un giocatore discute su quanto indicatogli da un ufficiale di gara.

(C) Un giocatore bestemmia in presenza di un genitore o di un giovane giocatore.

(D) Un giocatore richiede a voce alta che l'arbitro punisca il suo avversario.

I differenti livelli di condotta antisportiva dovrebbero essere puniti in maniera diversa. Il Capo Arbitro è sempre l'autorità finale nel decidere cosa costituisca condotta antisportiva ed è libero di interpretare le Penalità Ufficiali per applicarle nel modo che crede essere il più appropriato alla situazione.

Penalità

Ammonizione ufficiale

Partita Persa

Incontro perso

Comportamento antisportivo grave

Si definisce come comportamento antisportivo grave un comportamento che sia di disturbo ad uno o più giocatori presenti al torneo, causa ritardi o che includa qualsiasi forma di contatto fisico o evidente stress emotivo.

Esempio:

- (A) Un giocatore discute in maniera belligerante ed eccessiva con un arbitro dopo che questo ha già preso una decisione.
- (B) Un giocatore insulta pesantemente o minaccia un'altra persona presente all'evento
- (C) Un giocatore mescola il proprio mazzo in maniera non casuale

I differenti livelli di condotta antisportiva dovrebbero essere puniti in maniera diversa. Il capo arbitro è sempre l'autorità finale nel decidere cosa costituisca condotta antisportiva ed è libero di interpretare le Penalità Ufficiali per applicarle nel modo che crede essere il più appropriato alla situazione.

Penalità

Incontro perso

Espulsione

Corruzione

Un giocatore tenta di corrompere un avversario in modo da fargli concedere un incontro o fargliene cambiare il risultato; due giocatori cercano di determinare il risultato di una partita con un metodo casuale (come il lancio di una moneta o di un dado).

Esempio:

- (A) Un giocatore in un turno di un torneo alla Svizzera offre 5 euro al suo avversario per fargli concedere l'incontro.
- (B) Due giocatori tirano un dado per determinare il vincitore dell'incontro.
- (C) Un giocatore offre delle carte al suo avversario in cambio di una patta intenzionale

La corruzione danneggia l'integrità del torneo ed è assolutamente proibita. Determinare in maniera casuale il risultato di un incontro o di una partita è allo stesso modo proibito.

Penalità

Espulsione

Sospensione dal programma Gioco Organizzato di Naruto CG.

Fornire dati falsi

Un giocatore intenzionalmente usa illegalmente delle regole, procedure, informazioni personali o altre informazioni rilevanti ai fini del torneo.

Esempio:

(A) Un giocatore usa un nome e un numero OP falsi nell'isciversi ad un torneo.

(B) Un giocatore cambia il risultato di un incontro nel comunicarlo ad un arbitro.

Penalità

Espulsione

Sospensione dal programma Gioco Organizzato di Naruto CG.

Barare

Questa categoria include tutte le infrazioni intenzionali che non rientrino in altre categorie.

Esempio:

(A) Un giocatore che guarda intenzionalmente la faccia delle carte del proprio avversario o le proprie mentre mescola e usa questa informazione per dividere in blocchi le carte in maniera sfavorevole al proprio avversario.

(B) Un giocatore segna le proprie carte e usa intenzionalmente questa informazione per avere un vantaggio.

(C) Un giocatore pesca intenzionalmente carte addizionali quando il suo avversario è distratto.

(D) Un giocatore si fa suggerire da uno spettatore che vede le carte in mano all'avversario.

(E) Un giocatore fornisce una interpretazione di una carta ma si rifiuta di interpellare l'arbitro in caso di dubbio

Penalità

Espulsione

Sospensione dal programma Gioco Organizzato di Naruto CG.

Metodi di utilizzo delle Penalità

L'assegnazione delle penalità è gestita direttamente dagli arbitri designati durante un dato torneo. Prima di prendere una decisione definitiva relativa all'applicazione di una delle penalità che seguono è necessario consultarsi con il capo arbitro dell'evento. La decisione presa da quest'ultimo è insindacabile; tuttavia, quando specificato, essa andrà comunicata via mail alla dirigenza Gioco Organizzato Naruto Card Game al seguente indirizzo: edo@25edition.it

Ammonizione verbale: Viene inflitta verbalmente da un arbitro al momento della constatazione dell'infrazione. Dalla seconda ammonizione verbale comminata allo stesso giocatore tutte le successive ammonizioni verbali dovranno essere considerate ammonizioni ufficiali e come tali dovranno essere trattate.

Ammonizione ufficiale: Viene inflitta verbalmente da un arbitro al momento della constatazione dell'infrazione e annotata per iscritto dallo stesso. Dalla seconda ammonizione ufficiale al giocatore verrà applicata una penalità maggiore in accordo con l'errore commesso. La consistenza di tale provvedimento varierà a discrezione del capo arbitro dell'evento stesso ma non potrà mai superare il grado di "Espulsione".

Partita persa: Viene inflitta verbalmente da un arbitro al momento della constatazione dell'infrazione e annotata per iscritto dallo stesso. Insieme alla penalità partita persa viene sempre comminata anche una penalità ammonizione ufficiale.

Incontro perso: Viene inflitta verbalmente da un arbitro al momento della constatazione dell'infrazione e annotata per iscritto dallo stesso. Insieme alla penalità incontro perso viene sempre comminata anche una penalità ammonizione ufficiale.

Espulsione: Viene inflitta verbalmente da un arbitro al momento della constatazione dell'infrazione e comunicata via e-mail a Twenty Five Edition. Al giocatore espulso verrà assegnata automaticamente la sconfitta nei turni di girone alla Svizzera. Il giocatore espulso è tenuto alla restituzione immediata di eventuali carte promozionali. La mancata restituzione delle carte promo comporterà la Sospensione dal programma Gioco Organizzato di Naruto CG.

Sospensione dal programma Gioco Organizzato di Naruto CG: Può far seguito all'espulsione dall'evento e deve essere proposta, tramite apposita e-mail, dall'arbitro di riferimento a Twenty Five Edition la quale, svolti gli accertamenti che riterrà più opportuni, deciderà se dare seguito alla proposta oppure no.

Persona sgradita: Viene inflitta esclusivamente dalla dirigenza Gioco Organizzato Naruto Card Game, dopo gli accertamenti ritenuti opportuni, a seguito di doppia Sospensione dal programma OP o di gravi infrazioni nell'ambito del diritto civile o penale. La persona colpita da tale provvedimento non potrà prendere parte a qualsivoglia evento ufficiale di Naruto Card Game per un periodo di tempo, stabilito dalla dirigenza Gioco Organizzato Naruto Card Game, variabile da 1 a 10 anni. Tale provvedimento diventerà ufficiale dalla data di pubblicazione sul sito internet di Twenty Five Edition (www.25edition.it).

APPENDICE 1:

Tabella turni di svizzera e turni ad eliminazione diretta

Numero di Giocatori	Turni di Svizzera	Gironi ad eliminazione diretta
Fino a 5 (non ufficiale)	3	Nessuno
da 6 a 8	3	Finale
da 9 a 16	4	Finale
da 17 a 32	5	Quarti di Finale
da 33 a 64	6	Quarti di Finale
da 65 a 128	7	Quarti di finale
da 129 a 256	8	Quarti di finale
Oltre 257	Stappate una	Bottiglia di Champagne ^__^

APPENDICE 2:

Indirizzi e contatti utili:

- **Pan Distribuzione**

Via Cesare Della Chiesa, 219
41100 Modena
Telefono: 059/382.507
Fax : 059/382.501
Web: www.pandistribuzione.it

- **Panini Comics**

Viale Emilio Po 380,
41100 Modena
Web: www.paninicomics.it

- **Twenty Five Edition**

Via Monte Aquila, 14
43100 Corcagnano PR
Telefono: 0521/630320
Fax: 0521/630320
Email: info@25edition.it
Web: www.25edition.it

- **Community**

www.25edition.it/forum

- **Regolamento e traduzione**

Elena Zanzi
Email: narutocardgame@panini.it

- **Responsabile Gioco Organizzato e PGT25**

Edoardo Dalla Via
Email: edo@25edition.it

