

UDE Tournament

Appendice P: Penalty Guidelines

Valido fino al 1° Maggio 2004

P-1 Come utilizzare questo documento

L'Appendice P è utilizzata in aggiunta al documento base Upper Deck Entertainment (UDE) Tournament Policy e alle altre appendici, per aiutare gli arbitri a determinare l'appropriata penalità da assegnare a un giocatore in seguito a un'infrazione alle regole. Il documento UDE Penalty Guidelines contiene informazioni che si applicano a qualsiasi torneo di carte da collezione UDE.

P-2 Appendice P: Versione

- Questa versione dell'Appendice P è stata aggiornata il 1° Marzo 2004.
- Questo documento è valido fino al 1° Maggio 2004.
- Il prossimo aggiornamento di questo documento verrà pubblicato entro il 30 Aprile 2004.
- La versione più aggiornata può essere scaricata da UDE.com/policy.
- Cancella ogni versione precedente di questo documento per evitare confusioni.

P-3 Procedure legate alle penalità

Quando un arbitro assegna una penalità a un giocatore, è necessario che la penalità venga riferita al capo arbitro e allo scorekeeper del torneo. Lo scorekeeper si occuperà di inserire i dettagli della penalità nel programma di gestione del torneo MANTIS, in modo tale che venga inserita nel database UDE. Il metodo più efficace per ricordare allo scorekeeper di trascrivere la penalità è di scrivere tutti i dettagli della penalità sul retro del foglietto dei risultati.

Se non si utilizza il programma di gestione del torneo MANTIS, il capo arbitro deve compilare il modulo di Penalty Reporting e deve spedirlo via mail o via fax all'ufficio UDE locale.

Le penalità vengono archiviate nel database UDE e l'UDE Tournament Commissioner può incaricarsi di contattare i giocatori in caso di penalità ripetute.

I livelli di penalità includono:

- Ammonizione
- Partita Persa
- Incontro Perso
- Squalifica (Con o Senza premi)

P-4 Intenzione

Con l'esclusione delle penalità per Condotta Antisportiva, si ritiene che il giocatore che ha commesso un'infrazione lo abbia fatto in maniera non intenzionale. Se il capo arbitro ritiene che l'infrazione sia stata commessa con intenzione per ottenere un vantaggio non meritato nel gioco, l'infrazione deve essere considerata Condotta Antisportiva – Barare e deve essere assegnata la penalità appropriata. La filosofia generale per gli eventi UDE è che gli errori non intenzionali devono essere gestiti in maniera leggera ed educativa da parte dello staff arbitrale, mentre per quanto riguarda gli imbrogli e la condotta antisportiva severa non ci deve essere tolleranza.

P-5 Ammonizione

Le Ammonizioni sono il metodo ufficiale per tenere traccia delle piccole infrazioni. Oltre ad assegnare un'Ammonizione, deve essere spiegata al giocatore l'infrazione, insieme alle conseguenze di un'eventuale ripetizione dell'infrazione. L'intento di un'Ammonizione è di avvisare gli ufficiali del torneo riguardo a possibili problemi. Delle Ammonizioni viene tenuta traccia nell'archivio ufficiale UDE. Mentre ricevere un'Ammonizione non ha significative conseguenze nel torneo in corso, accumulare un numero eccessivo di Ammonizioni può portare a investigazione e successiva sospensione del giocatore.

P-6 Partita Persa

La Partita Persa è una penalità che porta all'immediata sconfitta nella partita in corso. Se il gioco è tra una partita e l'altra, la penalità di Partita Persa deve essere applicata alla partita successiva. Oltre ad assegnare una Partita Persa, deve essere spiegata al giocatore l'infrazione, insieme alle conseguenze di un'eventuale ripetizione dell'infrazione. Questo livello di penalità è appropriato solo negli incontri che prevedono più di una partita. Nel caso di incontro su singola partita, per esempio un incontro in un evento Mall Tour del Gioco di Carte da Collezione **Yu-Gi-Oh!**, la penalità di Partita Persa diventerebbe automaticamente una penalità di Incontro Perso.

P-7 Incontro Perso

L'Incontro Perso è una penalità che porta all'immediata sconfitta nell'incontro in corso. Se il gioco è tra un incontro e l'altro, la penalità di Incontro Perso deve essere applicata all'incontro successivo. Oltre ad assegnare un Incontro Perso, deve essere spiegata al giocatore l'infrazione, insieme alle conseguenze di un'eventuale ripetizione dell'infrazione. Il capo arbitro può decidere di applicare la penalità di Incontro Perso all'incontro successivo, nel caso in cui ritenga che applicare la penalità nell'incontro in corso non sia una penalità abbastanza severa.

Per esempio, questo è il caso di un giocatore che sta per perdere un incontro e che commette un'infrazione di Condotta Antisportiva – Maggiore.

P-8 Squalifica

La penalità di Squalifica è una penalità che porta all'immediata espulsione del giocatore dal torneo. La penalità di squalifica ha due livelli di severità: con premi o senza premi. In caso di squalifica con premi, il giocatore ha ancora la possibilità di vincere un premio alla fine del torneo. In caso di squalifica senza premi, il giocatore perde il diritto di vincere qualsiasi premio e la classifica finale non terrà conto del giocatore squalificato. Solo il capo arbitro può assegnare una penalità di Squalifica; in seguito a una Squalifica egli deve raccogliere dichiarazioni da tutte le persone coinvolte, incluso se stesso, riguardanti la squalifica. Una squalifica dovuta a infrazioni ripetute è sempre una squalifica con premi.

P-9 Procedure legate alla squalifica

Nella sfortunata ipotesi che il capo arbitro squalifichi un giocatore, egli deve raccogliere dichiarazioni da tutte le persone coinvolte, incluso se stesso, riguardanti la squalifica.

Nel rapporto sull'accaduto dovrà inoltre inserire il proprio nome, il proprio numero UDE, il nome dell'evento, la data dell'evento, il numero di sanzionamento dell'evento, il nome del giocatore a cui è stata assegnata la penalità e il numero UDE del giocatore. Il rapporto deve essere spedito via e-mail a judge@upperdeck.com con il titolo "Disqualification Report for Tournament Commissioner," oppure per posta cartacea al seguente indirizzo:

Upper Deck Entertainment
Attn: Tournament Commissioner
5909 Sea Otter Place
Carlsbad CA 92008

P-10 Infrazioni ripetute

Se un giocatore commette più volte infrazioni dello stesso tipo durante una partita oppure, se appropriato, durante l'intero torneo, la penalità per le infrazioni successive alla prima deve essere aumentata al livello successivo.

Esempi:

- Un giocatore riceve un'Ammonizione per un errore procedurale. Successivamente, sempre nello stesso game, lo stesso giocatore commette lo stesso errore. La sua seconda penalità per Errore Procedurale - Minore dovrebbe essere aumentata a Partita Persa.

- Un giocatore riceve un'Ammonizione per bestemmie durante un incontro. Successivamente, il giocatore bestemmia nuovamente durante l'incontro successivo. La seconda penalità per Condotta Antisportiva – Minore dovrebbe essere aumentata a Partita Persa

P-11 Aumento o riduzione delle penalità

Questo documento deve essere utilizzato come linea guida per l'assegnazione delle penalità. In casi particolari, il capo arbitro ha l'autorità per aumentare o ridurre le penalità, se appropriato. Durante l'arbitraggio di tornei con giovani o nuovi giocatori, il capo arbitro può permettere la ripetizione di penalità senza un aumento, essendo meno fiscale nei confronti delle infrazioni sicuramente non intenzionali.

P-12 Penalità per Errori Procedurali

Questa categoria di penalità riguarda gli errori procedurali che i giocatori possono commettere durante una partita, così come alcune comuni infrazioni.

P-13 Errore Procedurale - Minore (Penalità: Ammonizione)

Questa penalità è appropriata per infrazioni piccole, non intenzionali e facilmente risolvibili, che possono essere commesse dai giocatori nel corso della partita. La situazione di gioco può essere facilmente ricostruita, quindi la penalità è ridotta in ogni caso. Questa penalità è appropriata quando un giocatore non segue in maniera corretta le istruzioni di una carta, causando non intenzionalmente un piccolo errore di gioco.

Esempi:

- Un giocatore di un torneo di **Yu-Gi-Oh!** si dimentica di mettere il proprio mazzo Fusion nella corretta area e lo tiene insieme al proprio side.
- Un giocatore di *Vs. System* attacca un personaggio nella linea di supporto con un personaggio che non ha volare e si rende conto immediatamente del proprio errore.
- Dopo aver deciso di non tenere la propria mano iniziale in una partita di *Vs. System*, il giocatore mescola la propria mano nel mazzo, invece di metterla in fondo al mazzo.
- Un giocatore di **Yu-Gi-Oh!** attiva una carta trappola mentre Jinzo (che impedisce che le carte trappola vengano attivate) è in gioco.
- Un giocatore di **Yu-Gi-Oh!** mischia incidentalmente il proprio cimitero o le proprie carte a faccia in giù

P-14 Errore Procedurale - Maggiore (Penalità: Partita Persa)

Questa penalità è appropriata per infrazioni non intenzionali, le quali portano a una situazione di gioco non ricostruibile, quindi a una modifica irreversibile dello stato del gioco. La penalità è quindi più severa rispetto a quella prevista per un errore procedurale minore. Questa penalità è appropriata quando un giocatore non segue in maniera corretta le istruzioni di una carta, causando non intenzionalmente un grave errore di gioco.

Esempi:

- Un giocatore di **Yu-Gi-Oh!** mescola la propria mano e il proprio cimitero nel proprio mazzo, in seguito alla risoluzione dell'effetto di Fiber Jar, quando l'avversario ha in gioco Necrovalley, la quale impedisce l'effetto di Fiber Jar.
- Un giocatore di **Yu-Gi-Oh!** si dimentica di rimuovere il proprio Side prima di iniziare l'incontro successivo.
- Un giocatore di *Vs. System* risolve in maniera scorretta Cerebro e mescola il proprio mazzo.

P-15 Errore Procedurale - Grave (Penalità: Incontro Perso)

Questa penalità è appropriata per un'infrazione *non intenzionale* che non permette a un giocatore di poter terminare l'incontro.

Esempi:

- Un giocatore versa acqua su gran parte del proprio mazzo, rovinando le carte e non essendo più in grado di terminare l'incontro.
- Un giocatore perde il proprio mazzo tra un incontro e l'altro, ma non se ne accorge prima che abbia inizio il turno successivo.

P-16 Errore Procedurale - Ritardo (Penalità: Partita Persa / Incontro Perso)

Questa penalità è appropriata quando un giocatore non è al proprio tavolo di gioco dopo che è trascorso il tempo massimo consentito dall'inizio del turno. Una penalità di Partita Persa dovrebbe essere assegnata dopo 3 minuti dall'inizio del turno; una penalità di Incontro Perso dopo 10 minuti.

P-17 Errore Procedurale – Giocare con l'Avversario Sbagliato (Penalità: Incontro Perso)

Questa penalità è appropriata quando un giocatore non trova il tavolo a cui deve giocare, con il risultato di trovarsi a giocare contro un avversario sbagliato. È responsabilità di tutti i giocatori verificare di giocare contro il corretto avversario al corretto tavolo. Questa è un'infrazione grave che viene di solito scoperta troppo tardi nel turno, permettendo quindi difficili soluzioni. Il capo arbitro può decidere di ridurre questa penalità a Partita Persa se l'errore viene scoperto dopo meno di 10 minuti dall'inizio del turno.

Esempio:

- Un giocatore legge male gli accoppiamenti e si siede al tavolo sbagliato. L'errore viene scoperto quando il turno è quasi finito.

P-18 Errore Procedurale – Gioco Lento (Penalità: Ammonizione)

Questa penalità è appropriata quando un giocatore porta a ritardo nello svolgimento della partita, in maniera non intenzionale. I giocatori hanno la responsabilità di giocare a un ritmo sufficientemente elevato, indipendentemente dalla complessità della situazione e dal numero di scelte che possono fare.

Esempi:

- Un giocatore di *Vs. System* è eccessivamente lento nel decidere se tenere la propria mano iniziale.
- Un giocatore di *Yu-Gi-Oh!* impiega più dei tre minuti consentiti per utilizzare il Side, tra una partita e l'altra.
- Un giocatore di *Vs. System* è eccessivamente lento nella scelta dell'attacco.

P-19 Penalità per Problemi relativi al Mazzo

Questa categoria di penalità riguarda le infrazioni associate alla compilazione della lista del mazzo o alla composizione del mazzo stesso. Agli eventi per i quali è prevista la lista del mazzo, il capo arbitro dovrebbe considerare l'ipotesi di attendere l'inizio del turno successivo prima di assegnare tutte le penalità per problemi di lista dopo aver terminato tutti i controlli delle liste. Se un errore di lista viene scoperto prima dell'inizio del primo turno, si può anche correggere l'errore senza assegnare penalità.

P-20 Problemi Relativi al Mazzo – Lista Illegale del Mazzo (Penalità: Ammonizione)

Questa penalità è appropriata per le infrazioni ai tornei che prevedono la consegna delle liste dei mazzi, nel caso in cui il mazzo del giocatore sia legale. La lista del mazzo deve essere corretta in modo tale da corrispondere al mazzo del giocatore, nel momento in cui l'errore viene individuato. Questa penalità si applica anche ai side per i giochi che li prevedono, come **Yu-Gi-Oh!** o **Teenage Mutant Ninja Turtles**.

Esempi:

- Un giocatore di **Yu-Gi-Oh!** lista due copie di Jinzo, una carta limitata. Il suo mazzo contiene solo una copia della carta e rispetta tutte le altre regole per la costruzione del mazzo.
- Un giocatore di *Vs. System* lista cinque copie di Assalto Selvaggio. Il suo mazzo contiene solo quattro copie della carta e rispetta tutte le altre regole per la costruzione del mazzo.

- Un giocatore di **Yu-Gi-Oh!** lista due copie di Raigeki, una carta limitata. Il suo mazzo contiene solo una copia di Raigeki e una carta addizionale che non è stata listata.
- Un giocatore di **Yu-Gi-Oh!** lista un mazzo con sedici carte nel side. Il side del giocatore contiene solo quindici carte.

P-22 Problemi Relativi al Mazzo – Mazzo Illegale (Penalità: Partita Persa)

Questa penalità è appropriata nel caso in cui un giocatore presenti un mazzo illegale. Il mazzo deve essere corretto in modo tale da corrispondere alla lista. Se anche la lista del mazzo è illegale, bisogna modificare il mazzo per renderlo legale, per poi modificare la lista in modo tale che corrisponda al mazzo.

Esempi:

- Un giocatore di *Vs. System* gioca con cinque carte non truppe nel proprio mazzo. Il limite di carte non truppe è di quattro.
- Un giocatore di **Yu-Gi-Oh!** lista due copie di Imperial Order, una carta limitata. Il suo mazzo contiene una sola copia, portando ad avere un mazzo con un numero di carte inferiore al minimo richiesto.
- Un giocatore di **Yu-Gi-Oh!** gioca con diciassette carte nel proprio side. La penalità prevista è di Partita Persa e il giocatore deve rimuovere due carte dal side.

P-23 Penalità per Acquisizione di Carte

Questa categoria di penalità riguarda gli errori procedurali relativi all'acquisizione delle carte.

P-24 Acquisizione di Carte -Guardare Carte Addizionali (Penalità: Ammonizione)

Questa penalità è appropriata nel caso in cui un giocatore riveli una o più carte, accidentalmente o in seguito a un effetto di gioco. Le carte devono essere rivelate a entrambi i giocatori e devono essere rimesse nell'area appropriata.

Esempi:

- Un giocatore di *Vs. System* risolve l'effetto di Baxter Building e gira tre carte invece di una.
- Un giocatore di **Yu-Gi-Oh!** risolve Cyber Jar e gira sei carte invece di cinque.

P-25 Acquisizione di Carte – Pescare Carte Addizionali (Penalità: Partita Persa)

Si considera che un giocatore abbia pescato una carta addizionale quando quella carta viene aggiunta alla mano di quel giocatore. Pescare una carta addizionale

porta a un danno allo stato del gioco non ricostruibile, quindi porta a una severa penalità.

Esempi:

- Un giocatore di **Yu-Gi-Oh!** pesca quattro carte invece di tre durante la risoluzione di Graceful Charity.
- Un giocatore di *Vs. System* pesca tre carte durante la fase di estrazione e le unisce alle carte che ha già nella sua mano.

P-26 Penalità per Carte Segnate

Questa categoria di penalità riguarda le carte e le bustine protettive segnate. Una carta o una bustina protettiva è considerata segnata se può essere facilmente distinta dalle altre carte del mazzo. Ciò include carte piegate, carte con segni particolari e bustine sporche, consumate o rotte.

P-27 Carte Segnate - Minore (Penalità: Ammonizione)

Questa penalità è appropriata nel caso in cui un giocatore ha una o poche carte con dei segni, ma senza la possibilità di ottenere un significativo vantaggio. Dopo aver assegnato la penalità, bisogna chiedere al giocatore di sostituire le bustine protettive che avevano dei segni oppure di sostituire le carte, nel caso non si utilizzino bustine protettive.

Esempi:

- Un giocatore ha tre bustine protettive con tre evidenti segni di unghiate, diversi tra loro. Il giocatore deve sostituire le tre bustine protettive.
- Tutte le bustine protettive di un giocatore sono sporche o consumate, ma senza che ci siano informazioni che porterebbero a un vantaggio di gioco.
- Tutte le bustine protettive di un giocatore sono sporche o consumate, senza significativa possibilità di trarne vantaggio.

P-28 Carte Segnate - Maggiore (Penalità: Incontro Perso)

Questa penalità è appropriata nel caso in cui un giocatore ha un elevato numero di carte con segni, con anche la possibilità di ottenere un vantaggio da questi segni; l'infrazione è considerata non intenzionale. Sebbene questa infrazione sia dovuta a segni accidentali, una significativa presenza di segni può fornire al giocatore la possibilità di trarre un eccessivo vantaggio nel torneo e quindi richiede una penalità relativamente severa. In questo caso è necessario cercare di capire se il giocatore ha segnato le proprie bustine protettive intenzionalmente. Segnare le carte intenzionalmente è considerato Condotta Antisportiva – Barare e porta all'immediata squalifica.

Esempi:

- Un giocatore di *Vs. System* ha tutte le bustine protettive che contengono le carte personaggio con degli evidenti difetti di fabbrica, mentre tutte le bustine protettive delle carte plot twist sono normali.
- Tutte le carte mostro del mazzo di un giocatore di **Yu-Gi-Oh!** hanno una leggera piega, mentre tutte le carte trappola sono perfettamente piane.

P-29 Penalità per Condotta Antisportiva

Questa categoria di penalità riguarda i comportamenti non appropriati che i giocatori potrebbero avere durante un torneo. Questa categoria di penalità riguarda infrazioni intenzionali. Importante è permettere ai giocatori di divertirsi, ma questa necessità deve essere bilanciata dalla necessità di proteggere tutti i giocatori dagli atteggiamenti offensivi che potrebbero rovinare le attività del torneo. Per questo argomento è necessario da parte degli arbitri utilizzare il buon senso per determinare quando permettere ai giocatori il loro spontaneo comportamento e quando intervenire per tranquillizzare le situazioni.

P-30 Condotta Antisportiva - Minore (Penalità: Ammonizione)

I giocatori hanno il dovere di comportarsi in maniera sportiva e professionale nei confronti degli altri giocatori, degli spettatori e degli ufficiali di torneo. Questa penalità è appropriata nel caso di piccole infrazioni al regolamento del torneo.

A seconda dei giocatori e del pubblico presente al torneo, il capo arbitro può decidere di essere più o meno severo nei confronti delle bestemmie. Agli eventi riservati ai giovani giocatori, le penalità per bestemmie dovrebbero essere aumentate, mentre a un torneo accessibile agli adulti il capo arbitro ha la libertà di aumentare le penalità in base all'età dei giocatori presenti.

Esempi:

- Un giocatore lascia pezzetti di carta o di cibo sul tavolo, dopo un incontro.
- Un giocatore bestemmia in sala torneo, durante il torneo.
- Un giocatore fa gesti in maniera non appropriata oppure offensiva.
- Un giocatore si prende gioco delle capacità di gioco del proprio avversario.

P-31 Condotta Antisportiva - Maggiore (Penalità: Incontro Perso)

I giocatori hanno il dovere di comportarsi in maniera sportiva e professionale nei confronti degli altri giocatori, degli spettatori e degli ufficiali di torneo. Questa penalità è appropriata nel caso di grandi infrazioni al regolamento del torneo.

Esempi:

- Un giocatore bestemmia mentre discute con il capo arbitro riguardo a una decisione arbitrale.
- Un giocatore lancia un oggetto per la frustrazione data da una sconfitta.

- Un giocatore scrive sulla tovaglia di gioco o rovina parte dell'area torneo..

P-32 Condotta Antisportiva - Grave (Penalità: Squalifica senza premi)

I giocatori hanno il dovere di comportarsi in maniera sportiva e professionale nei confronti degli altri giocatori, degli spettatori e degli ufficiali di torneo. Questa penalità è appropriata nel caso di gravi infrazioni al regolamento del torneo. Un rapporto deve essere spedito all'indirizzo indicato all'inizio di questo documento, con la descrizione dell'incidente che ha portato a questa penalità.

Esempi:

- Un giocatore aggredisce fisicamente un altro giocatore.
- Un giocatore minaccia verbalmente un arbitro.
- Un giocatore commette un furto.
- Un giocatore compie atti di vandalismo.

P-33 Condotta Antisportiva - Barare (Penalità: Squalifica senza premi)

Barare è la più grave forma di Condotta Antisportiva che un giocatore può compiere durante un torneo. Barare riguarda, oltre ad altri casi, interpretare *intenzionalmente* in maniera scorretta lo stato del gioco o le regole, fornire informazioni false agli ufficiali di torneo oppure offrire denaro per vincere una partita. Un rapporto deve essere spedito all'indirizzo indicato all'inizio di questo documento, con la descrizione dell'incidente che ha portato a questa penalità.

Esempi:

- Un giocatore offre delle bustine al proprio avversario in cambio della concessione dell'incontro.
- Un giocatore pesca intenzionalmente una carta e cerca di nascondere.
- Un giocatore dichiara intenzionalmente a un ufficiale di torneo di aver vinto un incontro che invece ha perso.
- Un giocatore di *Vs. System* segna intenzionalmente quattro delle sue carte chiave colpo di scena di cui può predire il momento in cui saranno pescate.
- Un giocatore mente a un ufficiale di torneo
- Un giocatore che ha vinto la prima partita dell'incontro gioca lentamente in maniera intenzionale per far terminare l'incontro sul punteggio di 1 a 0.

P-34 Contatti

Per avere informazioni aggiornate sulle policy dei tornei e per le versioni del documento nelle altre lingue, ude.com/policy.

Per domande generali relative al Programma Upper Deck Entertainment, mandaci una e-mail a:

Australia: australia@upperdeck.com
Europa: tournaments@upperdeck.nl
America Latina: preguntas@upperdeck.com
USA: ude@upperdeck.com

Per domande specifiche sulla certificazione arbitrale, mandaci una mail a judge@upperdeck.com.

Upper Deck Entertainment è un marchio registrato The Upper Deck Company, LLC (c) 2004. Tutti i diritti riservati.