

**Regolamento per i tornei V:EKN
Stagione 2001-2002, (Versione Italiana, 5-7-2001)**

Applicato dal: 1 giugno, 2001

Introduzione

Le regole del Vampire: Elder Kindred Network (V:EKN) contribuiscono ad mantenere giuste e consistenti le gestioni e i giudizi effettuati nei tornei sanzionati di V:TES in tutto il mondo. Per mantenere questo sistema sia i giocatori che i giudici e gli organizzatori devono trattare gli altri con il giusto rispetto e credere per primi in queste regole, applicandole e tenendo presente lo spirito con cui sono state create. I giocatori che violano le sezioni delle regole dei tornei V:EKN saranno soggetti alle penalità previste dalle linee guida per le penalità V:EKN.

Nota: Prendete visione dell'appendice B delle regole di torneo del V:EKN per una definizione dei termini che troverete in queste pagine.

Cambiamenti dal regolamento 2000-2001

- 3.1.1 I giocatori interrompono immediatamente la partita quando viene chiamato il tempo.
- 3.1.2 I giudici devono riorganizzare "quando è possibile" i tavoli, così che i giocatori non siedano nelle stesse posizioni del round precedente. Ad esempio, "non è (sempre) possibile" con un tavolo da 4 giocatori.
- 3.1.1 Un giocatore che abbandona il gioco nel corso di un round riceve una "perdita" anziché 0 punti vittoria. Ciò ha effetto anche sul punto 7.5.2
- 4.3 L'utilizzo di nuove carte diviene legale per i tornei costruiti dopo 30 giorni, non necessariamente al primo giorno del mese.
- 5.2 I giocatori devono agire e prendere decisioni solo per il gioco corrente.
- 6.1.1 Gli organizzatori del torneo possono limitare i sets con i quali costruire i mazzi. Tuttavia, i risultati di questi tipi di torneo non contano ai fini del punteggio v:ekn dei giocatori partecipanti.

1. Regole generali del V:EKN per i tornei

1.1. Ammissibilità di un giocatore

Un qualsiasi giocatore è ammesso a partecipare ad un torneo sanzionato V:EKN open o non a invito a patto che non sia:

- L'organizzatore del torneo (a meno che non partecipi ad un torneo in cui viene usato il sistema multi-giudice; vedi sezione 2.9);
- Il capo giudice del torneo (eccezione: vedi sezione 2.9);
- Giocatore al momento sospeso dal V:EKN;
- Uno dei playtester di un qualsiasi set di carte permesso nel torneo (fino ad un mese dalla data di uscita ufficiale del set di carte in questione);
- Giocatore in altra situazione, ma che in qualche modo sia interdetto al torneo dalle regole V:EKN o White Wolf, Inc.

Qualsiasi giocatore che, non essendo ammissibile, partecipi ad un torneo della V:EKN sarà soggetto a penalità secondo le linee guida sopramenzionate e ad eventuali sanzioni da parte del V:EKN

1.2. Materiali necessari per un torneo

I giocatori devono portare I seguenti oggetti ad un torneo per poter partecipare:

- Un sistema visibile e affidabile per tenere traccia della sua situazione di gioco(punti sangue, carta e penna per scrivere le informazioni eventualmente richieste sul proprio mazzo, e così via).

- Il numero V:EKN corrispondente al proprio nome.
Nota: I nuovi giocatori devono registrarsi alla V:EKN la prima volta che partecipano ad un torneo. I giocatori possono avere un solo numero V:EKN. Gli organizzatori del torneo devono eventualmente notificare il nome di giocatori che siano in possesso di più di un numero V:EKN
- Tutti i materiali che possano essere necessary per un torneo in uno specifico formato come dettato dalle regole base della V:EKN o dagli organizzatori del torneo.
Esempio: I giocatori devono portare un mazzo precostruito se partecipano ad un torneo Constructed.

1.3. Scommesse

I giocatori e gli addetti ai tornei non possono scommettere, puntare o giocare su un qualsiasi risultato del torneo.

1.4. Prendere appunti

I giocatori non possono prendere appunti scritti sulle attività o i mazzi dei loro avversari con le seguenti eccezioni:

- Il nome degli avversari (ed altre informazioni personali rilevanti)
- Il numero V:EKN degli avversari
- Quale è il giocatore che gioca per primo.
- Stato del gioco (come punti sangue del matusalemme, Carte Master: Out-of-Turn giocate, punti trasferimento in possesso o usati, diablerie fatte, risorse, e così via)
- Il numero di turni passati.

1.5. Strumenti elettronici

Il capo giudice o l'organizzatore del torneo può scegliere di non permettere ai giocatori di utilizzare strumenti elettronici (come telefoni cellulari, radio, pager) durante il gioco.

1.6. Pubblicazione delle informazioni sugli eventi

White Wolf, Inc. si riserva i diritti di pubblicare i dati del torneo come il contenuto dei mazzi, log del torneo e eventuali video. L'organizzatore del torneo ha il permesso di pubblicare informazioni e dati relative al torneo organizzato.

1.7. Aggiornamento dei documenti

Il V:EKN si riserva i diritti di modificare queste regole così come il diritto di interpretare, modificare, o rendere più chiare, o comunque ufficialmente cambiare queste regole, con o senza preavviso.

2. Responsabilità

2.1. Doveri di conoscenza delle regole di torneo

Partecipanti, giudici e organizzatori di un torneo sanzionato dalla V:EKN sono tenuti a conoscere e seguire la versione più aggiornata del regolamento di torneo della V:EKN e qualsiasi altro documento che possa essere applicato, incluse le regole del gioco V:TES e successive correzioni.

2.2. Responsabilità dell'organizzatore del torneo

Gli organizzatori di un torneo o di un evento sono i responsabili per tutte le operazioni svolte durante lo stesso, comprese le operazioni di resoconto dello stesso. Le responsabilità degli organizzatori comprendono:

- Scegliere un luogo per l'evento
- Fornire tutto il materiale necessario allo svolgersi dell'evento (bustine per il sealed deck, ecc.)
- Conservare tutti I risultati dell'evento per un intero anno dallo svolgersi dello stesso
- Mandare in un tempo definito I risultati dell'evento alla V:EKN, vincitore incluso
- Allocare un numero di persone adeguato per garantire il tranquillo svolgersi dell'evento (compreso un giudice capo di livello appropriato per l'evento)
- Pubblicizzare il torneo con adeguato anticipo di tempo

2.3. Doveri dei giocatori

I giocatori devono seguire le interpretazioni delle regole e le linee guida del gioco che vengono dettate dal capo giudice e dagli altri giudici del torneo. Ci si aspetta che i giocatori si comportino in maniera civile e sportiva per tutta la durata del torneo. I giocatori che litigheranno con il capo giudice o gli altri giudici potranno essere soggetti a penalità secondo le linee guida delle penalità della V:EKN. Ai giocatori non è concessa riduzione di pena anche con il benessere dei propri avversari. Il giudice deve assicurare che le penalità giuste, se ce ne sono, vengano applicate senza eccezioni.

2.4. Doveri degli spettatori

Ci si aspetta che gli spettatori stiano in silenzio durante lo svolgimento di una partita; agli spettatori non è permesso comunicare con i giocatori in nessuna maniera mentre la partita si svolge. Gli spettatori che credano di aver assistito ad una violazione delle regole dovrebbero informare un giudice, senza interferire direttamente con il gioco. I giocatori hanno diritto di richiedere a chiunque, che non sia un giudice, di astenersi dall'osservare la loro partita. Queste richieste da parte di un giocatore devono essere fatte ad un giudice.

2.5. Doveri dei giudici

Tutti i giudici hanno il dovere di dare una giusta e imparziale interpretazione delle regole, di aiutare il capo giudice e altri giudici ad assicurare un corretto e tranquillo svolgimento del torneo. I giudici devono intraprendere azioni che risolvano le infrazioni alle regole (sia le regole di torneo della V:EKN che le regole del gioco di V:TES) da loro direttamente osservate o che gli vengano riportate.

2.6. Responsabilità del giudice capo

Le competizioni ufficiali richiedono la presenza fisica di un giudice capo durante il gioco, per aggiudicare le dispute, interpretare le regole, assegnare penalità e prendere altre decisioni ufficiali. Il giudice capo può, con il consenso degli organizzatori del torneo, indicare un numero qualsiasi di altri giudici per aiutarlo nello svolgimento dei suoi servizi, e per effettuare altri compiti che egli potrebbe richiedere. Il giudice capo è tenuto a riportare al V:EKN tutti gli avvertimenti impartiti durante il torneo, in modo diretto o tramite il rapporto degli organizzatori dell'evento.

Il giudice capo e gli organizzatori del torneo possono essere la stessa persona. Il capo giudice è l'autorità ultima in ogni torneo sanzionato dal V:EKN (vedi [sezione 2.5](#) - responsabilità del giudice).

2.7. Appelli al giudice capo

Qualora i giocatori dovessero essere in disaccordo con la decisione di un giudice, possono chiedere la verifica del giudice capo. Il giudice capo ha la facoltà di imporsi sulle decisioni degli altri giudici. I giocatori non possono appellarsi al giudice capo finché il giudice che sta valutando la situazione non ha fornito una prima decisione. La decisione del giudice capo è definitiva.

2.8. Regole di durata

Se un giudice impiega più di un minuto per prendere una decisione, può estendere la durata della partita in modo appropriato. Il tempo extra accordato deve essere comunicato e registrato dal giudice in modo chiaro.

2.9. Sistema multi-giudice

Il sistema multi-giudice può essere usato in qualsiasi torneo con almeno 8 e non più di 19 partecipanti (tra i 2 e i 4 tavoli di gioco). Gli organizzatori che scelgono questo sistema devono annunciarne l'uso prima che il torneo inizi, e identificare 6 giudici in qualità di primo, secondo, terzo, quarto, quinto e sesto giudice. Gli organizzatori del torneo possono partecipare solo agli eventi che sanzionano, e svolgere compiti da giudici all'interno di quell'evento. Questi tipi di eventi sono i soli nei quali i giudici e/o gli organizzatori del torneo sono autorizzati a partecipare.

Quando si usa il sistema multi-giudice, il primo giudice prende tutte le decisioni, eccetto quando una decisione è necessaria in una partita alla quale sta partecipando. Se si rende necessaria una decisione al tavolo in cui sta giocando il primo giudice, sarà il secondo giudice a prendere la decisione. Se anche il secondo giudice sta partecipando a quella partita, sarà il terzo giudice ad esprimersi, e così via. Il solo caso in cui il sesto giudice esprime un verdetto è quando tutti gli altri cinque giudici stanno giocando una partita.

3. Meccanismi del Torneo

3.1. Struttura dei round

I tornei di V:TES consistono in un minimo di tre rounds. I cinque giocatori con gli più alti totali di punti vittoria dai due (o più) rounds preliminari avanzano al round finale. In caso di parità, il giocatore con il più alto punteggio totale di tornei avanza al round finale (vedere la parte 3.1.3). Nel caso in cui esistano ancora una parità, si usa un metodo casuale (per esempio, lancio della moneta) per risolvere il pareggio.

3.1.1. Limite di tempo per i Rounds

Ciascun round nel torneo ha una scadenza. La scadenza minima usata nei rounds di V:TES è di due ore. La scadenza deve essere annunciata prima che il gioco cominci. Il round finale può durare più a lungo dei rounds preliminari, a discrezione del giudice.

In più, le seguenti scadenze sono suggerite per i tornei limitati:

- Per i sealed deck, concedere venti minuti per il registro del mazzo
- Per i sealed deck, concedere trenta minuti per la costruzione del mazzo
- Per il draft, concedere un totale di trenta minuti sia per la registrazione che la costruzione del mazzo

Il giudice deve annunciare quando rimangono soltanto 5 minuti per il round corrente. Quando il round è terminato, il giudice ordinerà a tutti i giocatori di mettere le loro carte faccia in basso. Il gioco deve immediatamente cessare.

3.1.2. Disposizione ai tavoli nel Round preliminare

Il giudice riunisce a caso i giocatori in gruppi di cinque. Nel caso in cui il numero di giocatori totali non sia divisibile per cinque, il giudice assegnerà i giocatori in gruppi di quattro e di cinque, in modo tale che più gruppi possibili contengano cinque giocatori.

Il giudice raggrupperà a caso i giocatori, usando i moduli preparati, un sistema computerizzato per la generazione dei raggruppamenti casuali, o un altro metodo di ripartizione delle probabilità.

Ogni tavolo ha cinque posizioni, numerate da uno a cinque, organizzate in senso orario intorno al tavolo. Il primo giocatore assegnato ad un tavolo occupa la posizione uno e così via. Quando il gioco comincia per ciascun round, il giocatore nella posizione uno gioca per primo (con un trasferimento durante la sua prima fase di influenza) e così via. Ai tavoli con soltanto quattro giocatori, la posizione vuota per la rotazione nei turni è ignorata.

Il giudice deve accertarsi che i rapporti predatore-preda non siano duplicati da round a round per quanto possibile. Quando questo accade, il giudice riorganizzerà a caso le assegnazioni della

disposizione dei posti a sedere di tutti i giocatori al tavolo interessato. Il giudice può, a sua discrezione, riposizionare i giocatori che sono stati assegnati assieme al tavolo durante il round precedente a tavoli differenti.

3.1.3. Disposizione dei posti a sedere per il Round Finale

Le posizioni del Tavolo non sono assegnate nel round finale. Invece, a ciascuno dei finalisti è data una carta (o un sostituto analogo) con il suo nome su essa. Cominciando da colui che si è qualificato con il punteggio più basso, ogni finalista dispone la sua carta faccia in alto in una fila sul tavolo. Nel disporre la sua carta, ogni giocatore deve scegliere se posizionare la sua carta alla conclusione della fila (una conclusione della fila è equivalente all' altra), o creare uno spazio fra due carte già disposte. Dopo che tutte le carte sono piazzate, esse vengono lette da sinistra a destra per determinare la disposizione dei posti a sedere del round finale. Il giudice determinerà casualmente quale giocatore inizierà per primo.

Esempio:

Il giocatore 5 (qualificatosi per ultimo) dispone la sua carta.	5
Il giocatore 4 sceglie disporre la sua carta alla fine destra della fila	5 4
Il giocatore 3 sceglie disporre la sua carta alla fine sinistra della fila	3 5 4
Il giocatore 2 sceglie creare uno spazio fra i giocatori 5 e 4 e dispone la sua carta in quello spazio.	3 5 2 4
Il giocatore 1 (il più alto qualificatosi) sceglie di creare uno spazio fra i giocatori 2 e 4 e dispone la sua carta in quello spazio.	3 5 2 1 4

3.1.4. Ritirarsi da un evento

I giocatori che scelgono ritirarsi da un evento devono informare il segnapunti prima che le posizioni per il prossimo round siano assegnate. I giocatori che lasciano un torneo dopo che il segnapunti comincia l'assegnazione dei posti per il prossimo turno ricevono " una perdita " nel round corrente, e sono eliminati dall' evento dopo che il round è concluso.

3.2. Procedura Preparatoria del Gioco

Le seguenti operazioni devono essere effettuate nell' ordine prima che ogni gioco cominci.

- I giocatori mescolano i loro mazzi.
- I giocatori danno le carte così mescolate al proprio predatore, per ulteriori mescolate e alzate, se egli lo desidera.
- Ogni giocatore pesca quindi sette carte dalla sua biblioteca, e quattro vampiri dalla cripta.

Tutti i rimescolamenti devono essere fatti in modo da non potere vedere la faccia delle carte. Indifferentemente dal metodo impiegato per rimescolare, i mazzi dei giocatori devono essere sufficientemente mischiati. Ogni volta che un giocatore mescola il suo mazzo (prima del gioco o durante il gioco), deve presentarlo al suo predatore per ulteriori mescolate e/o tagli. A discrezione del giudice, i giocatori possono chiedere di fare mescolare ad un giudice le loro carte piuttosto che al loro predatore. Presentando il mazzo al loro predatore, i giocatori dichiarano che le loro carte sono sufficientemente mischiate.

Dopo che i mazzi vengono presentati ed accettati, i giocatori che considerano i mazzi dei loro avversari non mischiati a sufficienza devono informare un giudice della cosa. Il capo giudice ha autorità finale per determinare se un mazzo sia stato sufficientemente mischiato.

Una volta che i predatori hanno l' occasione di mescolare e/o tagliare i mazzi dei giocatori, le carte sono restituite ai loro proprietari. Se il predatore ha mescolato il mazzo del giocatore, quel giocatore può effettuare un taglio finale del mazzo.

3.3 Ritardi

I giocatori dovrebbero trovarsi seduti ai loro posti all'inizio di ogni turno. I giocatori che raggiungano il loro posto dopo l'inizio del turno possono essere soggetti a penalità per ritardo. I giocatori che non riescono ad arrivare al loro posto entro 15 minuti dall'inizio del turno programmato ricevono una "Sconfitta" in quel turno e vengono rimossi dall'evento dopo quel turno.

3.4 Limite di tempo pre-partita

Prima di ogni partita, i giocatori hanno tre minuti per mescolare i propri mazzi e presentarli ai loro avversari per un ulteriore rimescolamento e/o per farlo tagliare. Questo periodo di tre minuti non include il rimescolare un mazzo di un avversario. Qualsiasi rimescolamento di un mazzo di un avversario deve essere fatto in maniera appropriata prima che la partita cominci. In questa fase si applicano le regole per il mescolamento del mazzo della sezione 3.2.

Se il giudice capo determina che un giocatore abbia superato il limite di tempo volontariamente e che stia temporeggiando, quel giocatore subirà i provvedimenti appropriati in base al Regolamento sulle Penalità V:EKN.

3.5 Limite di mescolamento delle carte entro la partita

Per rimescolamenti e ricerca di carte entro il mazzo viene concesso un tempo limite di un minuto all'interno di una partita. Se un giudice giudica eccessivo il tempo utilizzato per queste procedure, il giocatore subirà i provvedimenti appropriati in base al Regolamento sulle Penalità V:EKN. Si applicano a loro volta le Regole di Rimescolamento descritte nella sezione 3.2.

3.6 Lasciare la partita

I giocatori possono abbandonare una partita in qualsiasi momento a patto che tutti tranne uno dei giocatori siano d'accordo nell'abbandonare la partita, con il risultato che la partita viene registrata come se il giocatore rimanente sia riuscito a eliminare i giocatori che hanno abbandonato in sequenza. Si noti che giocatori che tentino di corrompere, minacciare oppure cerchino di indurre i loro avversari ad abbandonare con altri metodi impropri saranno soggetti alla sezione appropriata del Regolamento sulle Penalità V:EKN.

3.7 Pareggio volontario

I giocatori possono accordarsi per accettare un pareggio volontario in qualsiasi momento prima che i risultati della partita siano emessi. Se un'offerta di pareggio volontario viene declinata, la partita deve continuare normalmente senza ulteriori tentativi coercitivi per fare accettare l'offerta. Dichiarare un pareggio intenzionale ha lo stesso risultato per i giocatori di giocare fino al limite di tempo (sarebbe quindi meglio per i giocatori se riuscissero a sfruttare la regola del ritiro dalla partita, se possibile, vedi il regolamento di Vampiri: la lotta eterna per le regole per ritirarsi dalla partita).

3.8 Determinare il vincitore della partita

Ci sono due differenti generi di punteggio in un torneo di V:TES:

I Punti Vittoria vengono assegnati quando la preda di un giocatore viene eliminata e quando un giocatore sopravvive un turno (o come specificato altrimenti nelle regole di gioco o per effetto di carte giocate).

I Punti Torneo vengono assegnati in base alla posizione del giocatore rispetto al tavolo alla fine di un turno di gioco.

3.8.1 Punti Vittoria

Un giocatore riceve un Punto Vittoria ogni volta che la sua preda viene eliminata durante una partita (o come altrimenti indicato nelle regole di gioco V:TES o per effetto di carte giocate durante la partita). Un giocatore

riceve un mezzo Punto Vittoria addizionale se non è stato eliminato quando si raggiunge il limite di tempo, che indica la fine del turno, a meno che quel giocatore non sia l'unico sopravvissuto al tavolo, nel qual caso (come indicato nelle regole di gioco V:TES) il giocatore riceve un Punto Vittoria intero, come al solito. Una volta registrati tutti i Punti Vittoria del tavolo, i giocatori vengono classificati dalla prima alla quinta posizione. Il giocatore con più punti vittoria si posiziona al primo posto nel tavolo, e così via.

3.8.2 Punti Torneo

Tavolo da cinque giocatori: il primo giocatore riceve 60 Punti Torneo, il secondo riceve 48 Punti Torneo, il terzo classificato riceve 36 Punti Torneo, il quarto riceve 24 Punti Torneo, e il quinto riceve 12 Punti Torneo.

Tavolo da quattro giocatori: i giocatori vengono classificati primo, secondo, quarto e quinto - il terzo posto viene preso dal "posto del morto", una posizione vuota.

Se due o più giocatori si piazzano alla pari, i punti torneo vengono assegnati facendo la media tra loro (vedi sezione 3.8.3 per esempi di punteggi).

3.8.3 Esempi di punteggio

Esempio (tavolo da cinque giocatori): i giocatori A e C hanno eliminato una preda ciascuno. I giocatori B e D sono stati eliminati da A e C e non hanno eliminato nessuna preda durante la partita. Il giocatore E non ha eliminato alcuna preda, ma è sopravvissuto al turno (insieme ad A e C).

Quindi, i giocatori A e C ricevono un Punto Vittoria e mezzo - un Punto Vittoria per aver eliminato una preda e mezzo Punto Vittoria per essere sopravvissuti al turno. Il giocatore E riceve mezzo punto per essere sopravvissuto al turno.

I giocatori B e D non ricevono Punti Vittoria.

I giocatori A e C sono al primo posto alla pari (primo e secondo) al tavolo, quindi ognuno dei due riceve 54 Punti Torneo ($(60+48)/2=54$). Il giocatore E è chiaramente in terza posizione, e riceve 36 Punti Torneo. I giocatori B e D pareggiano al quarto posto (quarto e quinto), e ognuno riceve 18 Punti Torneo ($(24+12)/2=18$).

Esempio 2 (tavolo da quattro giocatori): il giocatore A elimina una preda e sopravvive al turno. Il giocatore B era stato eliminato dal giocatore A. I giocatori C e D non hanno eliminato nessuna preda durante la partita, ma sono sopravvissuti entrambi alla fine del turno.

Quindi, il giocatore A riceve un punto Vittoria e mezzo - un Punto Vittoria per aver eliminato una preda e mezzo Punto Vittoria per essere sopravvissuto al turno. Il giocatore B non riceve Punti Vittoria, e i giocatori C e D ricevono ognuno mezzo Punto Vittoria per essere sopravvissuti al round.

Il giocatore A finisce in prima posizione al tavolo, e riceve 60 Punti Torneo. I giocatori C e D pareggiano al secondo posto (secondo e quarto, dato che il terzo posto del tavolo va al "morto"), e ognuno riceve 36 Punti Torneo ($(48+24)/2=36$). Il giocatore B finisce in quinta posizione con 12 Punti Torneo.

3.8.4 Punteggi del turno finale

Il giocatore con il più alto numero di Punti Vittoria soltanto nel turno finale è il vincitore del torneo. Il giocatore con in totale più alto seguente di Punti Vittoria soltanto dal turno finale è il secondo classificato, e così via. In caso di parità, si guarderà come discriminante la posizione finale dei giocatori dai turni preliminari (basate sui loro Punti Vittoria e Punti Torneo dei turni preliminari).

4. Regole sulle carte nei tornei

4.1 Carte permesse

Tutte le carte nel mazzo di un giocatore devono essere carte genuine di Vampire: The Eternal Struggle o di Jyhad.

Se vengono usate carte di Jyhad, per prevenire un vantaggio significativo, tutte le carte biblioteca dai set Jyhad o Vampire: The Eternal Struggle devono essere sufficientemente mischiate tra loro - quindi, le carte Master devono comparire con entrambi i retri, sia Jyhad che V:TES (oppure almeno tre tipi di carte differenti devono avere retri Jyhad).

Le carte seguenti sono vietate in tutti i tornei V:EKN:

- Madness of the Bard (Dark Sovereigns)
- Monocle of Clarity (Jyhad)
- The Return to Innocence (Ancient Hearts)
- Rowan Ring (Jyhad)
- Qualsiasi carta che sia usabile soltanto giocando con la scommessa (ante), incluso:
 - Cunctator Motion (V:TES)
 - High Stakes (V:TES)
 - Playing for Keeps (Dark Sovereigns)

4.2 Interpretazione delle carte

Il giudice capo è l'autorità finale per quanto riguarda l'interpretazione delle carte. Tutte le carte devono essere interpretate in base al loro testo stampato più recente. Nel caso il giudice capo giudichi che un giocatore stia usando carte vecchie e/o corrette per crearsi un vantaggio usando testi o figure che creino confusione, quel giocatore sarà soggetto ai provvedimenti previsti dal Regolamento delle penalità V:EKN.

4.3 Nuove uscite

Nuove carte V:TES (nuove espansioni, nuove edizioni del set base, e carte promozionali) sono permesse nei tornei Constructed a partire da 30 giorni dopo la data della loro uscita nei negozi. Gli annunci del V:EKN confermeranno la data esatta in cui i nuovi set di carte potranno iniziare ad essere utilizzati prima dell'uscita degli stessi.

Le nuove carte sono immediatamente permesse nei tornei Limited, compreso prima della data di uscita (per esempio nel caso di tornei Prerelease).

4.4 Altezza delle carte e loro disposizione

I giocatori devono tenere le loro carte sopra il livello della superficie di gioco. Mostrare le carte nella propria mano oppure nell'area non controllata non è assolutamente consentito.

4.5 Carte Simulacro (Proxy)

L'utilizzo di carte simulacro (proxy) non è consentito, a meno che non sia un giudice a fornire queste carte. Se una carta diventa eccessivamente consunta a causa del gioco o danneggiata accidentalmente durante l'attuale torneo sanzionato, oppure se il proprietario della carta deve andarsene prima della conclusione di una partita, il giudice può provvedere a una carta simulacro oppure (nel caso di carte danneggiate o consunte) richiedere al giocatore di imbustare tutte le sue carte prima che il gioco possa continuare.

Quando un giudice crea una carta simulacro per un giocatore, questa viene inclusa nel mazzo del giocatore. La carta originale viene tenuta a portata di mano durante il gioco, se possibile. Quando la carta simulacro è in gioco, va rimpiazzata con l'originale. Quando ritorna nel mazzo o in mano al giocatore, va sostituita con la carta simulacro. Questo metodo di rimpiazzo assicura che l'avversario possa essere in grado di vedere chiaramente la carta in questione, evitando qualsiasi confusione.

Il termine simulacro ("proxy") include carte contraffatte o qualsiasi carta che non sia originale del gioco. Le contraffazioni verranno punite a norma di legge.

4.6 Bustine per le carte

I giocatori possono usare bustine di plastica per le carte o altri accessori protettivi. Se un giocatore sceglie di usare bustine per le carte, tutte le carte nel mazzo del giocatore devono essere inserite nelle bustine nell'identico modo. Se le bustine includono ologrammi o altri segni particolari, le carte vanno inserite nelle bustine in modo che queste raffigurazioni appaiono soltanto sul fronte delle carte. Un giocatore può scegliere di imbustare la sua biblioteca e non la sua cripta, o viceversa, e la cripta e la biblioteca possono venire imbustate in maniera differente l'una dall'altra.

Una volta che una partita sia iniziata, i giocatori possono richiedere al giudice l'esame delle bustine di un avversario. Il giudice può vietare l'utilizzo delle bustine a un giocatore se questi ritiene che le bustine siano segnate, inserite in maniera differente tra loro o comunque in una condizione che interferisca con il rimescolamento o il gioco regolare. Per evitare confusione, una bustina può essere utilizzata per segnare una carta di un giocatore se questa si trova nell'area di gioco di un avversario.

4.7 Carte tappate

Se una carta deve venire tappata come parte delle regole di gioco, deve venire ruotata di approssimativamente 90 gradi rispetto alla posizione normale.

5. Violazioni al torneo

5.1 Barare

Barare non è tollerato. Il giudice capo esaminerà eventuali accuse di frode, e se questi riscontra che un giocatore ha barato, il giudice capo emette i provvedimenti appropriati basati sul Regolamento sulle Penalità V:EKN. Tutte le squalifiche sono soggette all'esame posteriore del V:EKN, e possono venire assegnate penalità ulteriori.

Barare include, ma non si limita a, le seguenti attività volontarie:

- Ricevere direzione o assistenza esterna.
- Guardare le carte degli avversari mentre si mescolano o si tagliano i loro mazzi.
- Prendere appunti non consentiti (vedi sezione 1.4).
- Accordi per alterare i risultati di una partita.
- Modificazione volontaria di regole, testi delle carte, oppure errata.
- Usare carte/bustine segnate (vedi sezione 4.6).
- Pescare carte in più.
- Manipolare le carte che vengono pescate dal proprio mazzo o da quello di un avversario.
- Temporeggiare per avvantaggiarsi del limite di tempo.
- Modificare informazioni pubbliche (risorse totali, numero di carte nel mazzo, eccetera).

5.2 Comportamento antisportivo

Il comportamento antisportivo è inaccettabile e non sarà tollerato in alcun modo. I giocatori che attuano un comportamento antisportivo saranno soggetti ai provvedimenti appropriati basati sul Regolamento sulle Penalità V:EKN e saranno soggetti a ulteriori esami da parte del V:EKN. I giudici, i giocatori, gli spettatori e gli ufficiali devono comportarsi in maniera educata, rispettosa e sportiva. In più, i giocatori non possono rivolgere oscenità, discutere o agire violentemente contro gli ufficiali del torneo o tra di loro, oppure infastidire spettatori, ufficiali del torneo, o avversari. I giocatori devono giocare ogni partita per raggiungere l'obiettivo indicato nel libro delle regole di guadagnare il maggior numero di punti vittoria nella partita corrente. I giocatori non possono agire su considerazioni esterne alla partita corrente (attaccare determinati giocatori sulla base del loro rating V:EKN o della classifica generale del torneo, ecc.).

5.3 Gioco lento

I giocatori devono effettuare i loro turni in tempi accettabili. Mentre prendersi una quantità ragionevole di tempo per ponderare la propria strategia è accettabile, non lo è giocare con lentezza eccessiva o temporeggiare. Se un giudice decide che un giocatore sta temporeggiando o giocando con eccessiva

lentezza a qualsiasi punto durante il torneo, il giocatore responsabile sarà soggetto alle penalità appropriate in base al Regolamento sulle Penalità V:EKN.

5.4. Carte Contrassegnate

Una carta è considerata contrassegnata se porta qualcosa che permetta di identificarla senza vederne la relativa faccia, come: graffiature, sbiadimenti, curvature artificiali e così via. Se le carte del giocatore sono protette con le bustine portacarte, le bustine sono considerate parte delle carte, così: per le carte disposte in bustine trasparenti, sia la bustina che la carta devono essere esaminate per determinare se una carta sia contrassegnata o meno. Per le carte disposte in bustine opache (dorso opaco), la bustina deve essere esaminata per determinare se una carta sia contrassegnata oppure no. Se il giudice determina che una carta nel mazzo del giocatore è contrassegnata, quel giocatore sarà sottoposto alle disposizioni relative della guida di riferimento della penalità V:EKN.

6. Regole per i Tornei Costruiti

6.1. Formati Costruiti

Il V:EKN sanziona un solo formato costruito:
Standard Costruito.

6.1.1. Limitazioni

L' organizzatore del torneo può limitare i giocatori all' uso di uno o più gruppi di carte. Per esempio, l' organizzatore può richiedere ai giocatori di limitare i loro mazzi alle carte di Dark Sovereigns e Final Nights. L' organizzatore deve dichiarare tutte le limitazioni alle carte prima che l' evento abbia luogo. Tutte le carte permesse useranno il testo più recente, anche se il testo rivisitato della carta è pubblicato in un gruppo di carte non permesse nell' evento corrente. Esempio: In un evento limitato all' uso del set base di V:TES, la carta seguace "Misdirection" TAPpa soltanto un seguace. Nota: I tornei sanzionati condotti con limitazioni alle carte non avranno i loro risultati inclusi nelle valutazioni del giocatore per la classifica V:EKN.

6.2. Massimo numero di carte per i mazzi Costruiti

I mazzi costruiti standard devono contenere un minimo di sessanta e massimo di novanta carte.
La cripta deve contenere un minimo di dodici carte.

6.3. Registrazione Del Mazzo

Il giudice o l' organizzatore del torneo può richiedere ai giocatori di registrare il loro mazzo all' inizio del torneo. La registrazione annota la composizione delle carte in ogni mazzo. Una volta che un addetto del torneo riceve la lista del mazzo dal giocatore, la composizione del mazzo non può essere più alterata.

Se si omette di registrare correttamente un mazzo, il giudice applicherà le disposizioni relative della guida di riferimento delle penalità V:EKN.

Il V:EKN consiglia agli organizzatori dei tornei di confrontare, ad ogni round, un numero ragionevole di mazzi con le relative liste registrate all' inizio del torneo.

6.4. Regole speciali per i tornei costruiti

6.4.1. Non ripetere Azioni

Un dato seguace non può ripetere la stessa azione, per tipo di azione, in un singolo round (che l'azione riesca o meno). " I tipi di azione " base definiti sono quei elencati nel libretto delle regole:

dissanguare (bleed),
cacciare (hunt),

equipaggiarsi (equip),
 impiegare servitori (employ retainer),
 reclutare alleati (recruit ally),
 chiamare un'azione politica (call a political action),
 uscire dal torpore (leave torpor),
 salvare un vampiro dal torpore (rescue a vampire from torpor),
 commettere diablerie su un vampiro in torpore (diablerie).

Se una carta azione è usata per intraprendere una di queste azioni, quell' azione è considerata di quel tipo. Se non è una di queste azioni (ad esempio "bum's rush"), allora è un tipo di azione a sé stante, definito dal nome della carta. Se una carta in gioco (permanente) è usata per intraprendere un'azione base definita, l'azione data da quella carta è considerata un'azione di quel tipo. Se non è un'azione base (ad esempio "entrare in combattimento con "Haven's Uncovered"), allora è un tipo di azione a sé stante, dato dal testo specifico della carta nel gioco. Esempio: Un vampiro che dissangua la preda del suo controllore con la carta "Computer Hacking", e poi si STAPpa con "Freak Drive", non può intraprendere nello stesso round ulteriori azioni "dissanguare".

7. Regole per i Tornei Limitati

Le regole in questa sezione si applicano a tutti i tornei limitati, compresi i tornei Sealed-Deck (vedi 7,3 e 7,4) ed i tornei Draft (vedi parti 7,5, 7,6, 7,7 e 7,8).

7.1. Formati Limitati

Il V:EKN sanziona i seguenti formati Sealed:

Sealed (standard) (vedere la parte 7,3)

Scambio limitato (anche chiamato Michigan draft) (vedere la parte 7,4)

Il V:EKN sanziona i seguenti formati Draft:

Booster draft(standard) (parte 7,6)

Table Draft (anche chiamato Rochester Draft) (parte 7,7)

Mixed Draft (anche chiamato Elder Draft) (parte 7,8)

7.2. Regole Generali dei Formati Limitati

7.2.1. Formato dei Mazzi Limitati

I mazzi limitati devono contenere un minimo di quaranta carte e un massimo di novanta carte.

La cripta deve contenere un minimo di dodici carte.

7.2.2. Registrazione Dei Mazzi Limitati

Il giudice o l' organizzatore del torneo possono richiedere ai giocatori di registrare su una lista ogni carta che ricevono nel torneo limitato. Una volta che le carte sono registrate, i giocatori hanno un tempo limite per preparare il loro mazzo prima che il gioco cominci. Il V:EKN suggerisce che gli organizzatori controllino, ad ogni round, un numero ragionevole di mazzi confrontandoli con le relative liste presentate da ciascun giocatore.

7.2.3. Uso Delle carte - Tornei Limitati

Tutte le carte che i giocatori usano negli eventi Sealed-Deck devono essere ricevute direttamente dagli addetti al torneo. Tutti i giocatori partecipanti devono ricevere lo stesso numero di mazzi e di bustine da aprire, tutte dallo stesso (o dagli stessi) set(s) di carte. Tutti i giocatori partecipanti possono usare (o scambiare, nei tornei Draft) soltanto le carte che ricevono al torneo, eventualmente possono usare tutte quelle carte supplementari specificamente fornite dall' organizzatore del torneo. I giocatori non possono rimpiazzare o sostituire le carte che ricevono, o che scambiano ai tornei Scambio, con qualsiasi altra carta esterna, anche

se la sostituzione è una copia esatta della carta. Se una carta è danneggiata o comunque considerabile come "contrassegnata," allora i giocatori devono fare riferimento alla parte 7,2,4 - Anomalie nei mazzi, nelle carte, o nelle bustine.

7.2.4. Anomalie nei mazzi, nelle carte, o nelle bustine

I giocatori che hanno un numero anormale di carte nel mazzo o nelle bustine che ricevono, devono informare della cosa il giudice, che può sostituire le bustine o il mazzo, a sua discrezione. Se un giocatore riceve una carta considerabile come "contrassegnata" (parte 5,4), il giudice può sostituire quella carta con una carta proxy a sua discrezione. (vedere la parte 4,5 - carte proxy). Né la white wolf, né l'organizzatore del torneo garantiscono una distribuzione specifica delle rarità, o della frequenza delle carte nelle bustine o nei mazzi.

7.2.5. Abbandono forzato

Un giocatore che partecipa ad un torneo limitato, e che ha ricevuto il materiale per il torneo (mazzi, bustine etc.), non può ritirarsi dall'evento prima della conclusione del primo round. Se un giocatore viola questa regola, deve allora restituire il materiale che ha ricevuto dall'organizzatore; egli riceve quindi "una perdita" per il round corrente del torneo, ed è eliminato.

7.3. Regole Standard per i Mazzi nei Tornei Sealed

7.3.1. Costruzione Del Mazzo

Prima che le partite comincino, ogni giocatore riceve il proprio materiale (bustine e/o mazzi), sigillato. Se si usano le liste di registrazione per i mazzi, i giocatori dovrebbero avere 20 minuti per registrare il loro mazzo (dopo aver ricevuto il materiale per il torneo). Ogni giocatore costruisce quindi il proprio mazzo per il torneo, rispettando (per il mazzo) le regole appropriate al formato Sealed-Deck, seguendo il regolamento V:EKN. Ai giocatori è dato un tempo limite per costruire il loro mazzo, che è stabilito dall'organizzatore dell'evento. Il V:EKN suggerisce 30 minuti.

Il giudice o l'organizzatore del torneo può richiedere ai giocatori di registrare su una lista ogni carta utilizzata nei rispettivi mazzi. Se si omette di registrare correttamente un mazzo, il giudice applicherà le disposizioni relative della guida di riferimento delle penalità V:EKN.

7.3.2. Scambio Dei Mazzi nei Tornei Sealed

In un evento Sealed deck standard, si può richiedere ai partecipanti di effettuare uno scambio dei mazzi. In uno scambio dei mazzi, i giocatori non giocano con il mazzo che originalmente ricevono. Invece, il materiale sigillato - così come le liste per la registrazione di ciascun mazzo - è distribuito a tutti i giocatori partecipanti. I giocatori aprono i loro mazzi e ne registrano il contenuto sui fogli appositi. Questo processo è chiamato "registrazione del mazzo", e si hanno venti minuti a disposizione per farlo. Un addetto al torneo raccoglie poi i mazzi precedentemente distribuiti, e le liste corrispondenti dove sono stati registrati. Poi, il 10 - 20 per cento dei mazzi sono restituiti ai rispettivi giocatori che li hanno registrati. Il resto dei mazzi è invece distribuito a caso tra tutti i giocatori restanti. Per i giocatori: è perfettamente accettabile ricevere indietro il mazzo che si è registrato in precedenza. Questo intero processo è chiamato "scambio dei mazzi sigillati". I giocatori costruiscono a questo punto il proprio mazzo con le carte che hanno appena ricevuto.

7.4. Regole per lo Scambio Limitato (anche conosciuto come Michigan Draft)

Lo scambio limitato (o Michigan Draft) segue tutte le regole dello standard sigillato (vedere la parte 7.3), con i seguenti cambiamenti:

7.4.1. Preparazione per gli Scambi

Carte della Biblioteca: Ogni giocatore costruisce la sua biblioteca normalmente, salvo che deve contenere esattamente 50 carte. Ogni giocatore seleziona poi 15 carte tra quelle restanti (inutilizzate) della biblioteca; queste carte formano il gruppo che il giocatore utilizza per lo scambio.

Carte Della Cripta: Ogni giocatore costruisce una cripta iniziale con 10 carte. Le carte restanti della cripta sono mantenute come sideboard. Dopo la fase di scambio, ogni giocatore prenderà due vampiri dalla sua sideboard per metterli nella sua cripta, portando il formato della cripta fino al numero standard di 12 carte (dopo di che la sideboard è messa da parte - le carte rimanenti in essa non possono essere usate per il resto del torneo).

7.4.2. Distribuzione dei giocatori

Con le loro biblioteche iniziali, cripte, gruppo di carte da scambio e sideboards della cripta, i giocatori vengono riuniti a caso in gruppi di scambio (chiamati nuclei) di quattro - cinque giocatori. I nuclei possono corrispondere alle prima disposizione al tavolo di ciascun gruppo di giocatori (per il primo round del torneo).

7.4.3. Procedura di scambio

I giocatori in un nucleo di scambio dispongono le carte delle loro biblioteche faccia in alto di fronte a loro. Il giocatore che scambia per primo le carte presentate sul tavolo è chiamato giocatore attivo. Il giocatore attivo è quello seduto al primo posto del tavolo, indicato dal giudice. Risolti gli scambi del primo giocatore, il giocatore alla sua sinistra diventa il giocatore attivo.

Il giocatore attivo offre gli scambi selezionando una delle carte faccia in alto di un altro giocatore nel nucleo. Il proprietario della carta selezionata può accettare o declinare l' offerta, con i seguenti risultati:

- **Accettare:** Il proprietario della carta selezionata sceglie a sua volta una carta faccia in alto tra quelle del giocatore attivo. Le due carte selezionate sono quindi scambiate e messe coperte faccia in basso
- **Declinare:** Il proprietario copre la carta selezionata, girandola faccia in basso. Il giocatore attivo non può selezionare altre carte dallo stesso giocatore per il resto del turno.

Se il giocatore attivo non ha ulteriori carte faccia in alto, o se tutti gli altri giocatori rifiutano di scambiare con lui, allora il suo turno termina ed il giocatore alla sua sinistra diventa il nuovo giocatore attivo.

Se soltanto un giocatore resta con carte scoperte, egli le girerà faccia in basso.

Una volta che tutte le carte sono faccia in basso, la fase di scambio è conclusa. I giocatori aggiungono quindi due carte alle loro cripte (prese dalla sideboard della loro cripta), e mescolano le loro 15 carte di riserva nella loro biblioteca (portandola a 65 carte). Una volta che tutti nuclei hanno terminato la fase di scambio, il torneo ha inizio normalmente.

7.5. Regole Generali Dei Tornei Scambio (Draft)

7.5.1. Distribuzione dei giocatori

I giocatori sono riuniti a caso in gruppi di scambio (chiamati nuclei), in numero approssimativamente uguale, a discrezione dell' organizzatore o del giudice del torneo.

I nuclei possono corrispondere alle prima disposizione al tavolo di ciascun gruppo di giocatori (per il primo round del torneo).

Un addetto al torneo distribuisce quindi una quantità uguale di bustine ad ogni giocatore nel nucleo.

I giocatori non possono comunicare o parlare tra loro durante lo scambio. I giocatori devono preparare le carte, disponendole ciascuno in due pile ordinate davanti loro, una pila per le carte della biblioteca e l'altra per le carte della cripta. Le carte così disposte possono essere guardate soltanto durante lo scambio.

7.5.2. La selezione della carte per lo scambio

Prima che il torneo cominci, il giudice deve annunciare quanto tempo ogni giocatore ha a disposizione per selezionare una carta. Se un giocatore non riesce a selezionare una carta nel tempo dato, il giudice del nucleo assegnerà a quel giocatore una carta a caso tra quelle che il giocatore sta selezionando.

7.5.3. Costruzione del mazzo

Una volta completata la scelta, i giocatori hanno trenta minuti per costruire il loro mazzo con le carte che hanno selezionato. I mazzi devono essere costruiti secondo le specifiche della sezione 7.2.1.

Il giudice o l'organizzatore del torneo possono richiedere ai giocatori di registrare su una lista ogni carta che intendono usare nel loro mazzo, come pure tutte le carte scambiate.

7.6. Procedura di scambio delle Bustine

Al segnale di un addetto al torneo, ogni giocatore apre la bustina indicatagli dall'addetto e conta le carte. Se un giocatore non ha il numero regolare di carte nella sua bustina, deve allora informare immediatamente il giudice, che sostituirà il pacchetto. Il giocatore sceglie una carta dalla bustina che ha aperto, e passa il resto delle carte, faccia in basso, al giocatore alla sua sinistra.

I pacchetti aperti sono passati intorno al nucleo di scambio - con ogni giocatore che prende una carta a testa prima di passare nuovamente la bustina - fino ad esaurire tutte le carte. Una volta che un giocatore ha preso una carta dal pacchetto, quella è considerata selezionata e non può più essere rimessa nella bustina.

Dopo che ogni giocatore ha scambiato tutte le carte della prima bustina, un addetto al torneo indica ai giocatori di aprire il pacchetto successivo per lo scambio, che avviene allo stesso modo, salvo che il senso nel quale si svolge è invertito rispetto a quello precedente. Questo processo è ripetuto fino ad esaurire tutte le carte nelle bustine a disposizione. Esempio: se vi sono cinque bustine del Sabbath, il primo, terzo ed il quinto pacchetto sarebbero scambiati in senso orario, ed il secondo e quarto pacchetto in senso antiorario.

7.7. Procedura dello Scambio dei Tavoli (Rochester Draft)

Prima che il torneo cominci, il giudice deve annunciare quanto tempo ogni giocatore ha a disposizione per selezionare una carta. Se un giocatore non riesce a selezionare una carta nel tempo dato, il giudice del nucleo assegnerà al quel giocatore " la più vecchia " carta rimasta nella bustina di turno.

Esempio: I giocatori del nucleo presentano ciascuno due carte dalla loro bustina. Le carte possono essere considerate come in ordine cronologico (1-10), dove 1 è la prima carta disposta sul tavolo dal il giocatore che scambia per primo, e 10 l'ultima carta disposta sulla tavolo da quello che scambia per quinto (con tavoli da cinque giocatori). Se un giocatore non riesce a scambiare in tempo, le carte sul tavolo sono esaminate dal giudice del nucleo, e " la più vecchia " carta sul tavolo (non ancora scambiata) è assegnata a quel giocatore.

Durante uno scambio dei Tavoli, i giocatori devono evidenziare sempre, tendendola faccia in alto, la carta più recente che hanno scambiato, dall'insieme. Quando tutte le carte sono scambiate dall'insieme attuale, i giocatori possono spostare le loro carte da quel pacchetto ad una qualsiasi posizione.

7.7.1 Preparazione del tavolo nei tornei draft

Al segnale di un addetto al torneo, ogni giocatore apre le bustine specificate dall'addetto e conta le carte a faccia in giù. Se il giocatore non ha il numero appropriato di carte nelle sue bustine, deve notificarlo immediatamente al giudice, che provvederà a sostituire la bustina. Dopo aver contato le carte a faccia in giù per essere sicuri che le bustine siano regolari, i giocatori muoveranno tutte le carte vampiro (cripta) in cima al mazzo delle carte a faccia in giù.

Nota: alcune bustine possono avere un numero di carte cripta diverso dalle altre. Ora i giocatori posizioneranno le carte delle bustine a faccia in giù di fronte a loro. Al segnale del giudice, i giocatori piazzeranno le due carte in cima al loro mazzo a faccia in su sul tavolo. Ai giocatori sono concessi venti secondi per guardare le carte prima dell'inizio del scambio.

7.7.2. Rotazione del giocatore attivo

Il giocatore che scambia per primo dalle carte presentate sul tavolo è chiamato il giocatore attivo. Il primo giocatore attivo è il partecipante chiamato per primo al tavolo, designato dal giudice. Dopo che tutte le carte presentate al tavolo sono state scambiate, il giocatore alla sinistra del giocatore attivo diventa il giocatore attivo per il successivo gruppo di carte.

7.7.3. Ordine degli scambi ai tavoli Draft

L'ordine di scambio si muove su un percorso a ferro di cavallo, iniziando dal giocatore attivo continuando sino a che l'ultimo partecipante del tavolo non abbia scambiato una carta. L'ultimo giocatore del gruppo sceglie due carte invece di una, e la selezione continua nell'ordine inverso, muovendosi indietro fino al giocatore che ha iniziato lo scambio (la prima persona che ha scambiato del gruppo). Dopo che tutte le carte sono state scambiate (avendo avuto ogni giocatore due carte dal gruppo attuale), il giudice di tavolo prepara il draft con il successivo gruppo di bustine.

Esempio: Cinque giocatori sono seduti attorno ad un tavolo. Sono numerati 1-2-3-4-5 in senso orario. Il giocatore attivo è il giocatore 1. Ogni giocatore apre e conta le carte delle sue bustine (faccia in giù) e ne mette la cripta in cima. Quindi ogni giocatore mette le prime due carte dalla sua pila a faccia in su nel centro del tavolo. Dopo che il periodo di venti secondi di controllo è terminato, l'ordine del draft sarà il seguente:

Giocatore 1 - carta 1
 Giocatore 2 - carta 2
 Giocatore 3 - carta 3
 Giocatore 4 - carta 4
 Giocatore 5 - carta 5
 Giocatore 5 - carta 6
 Giocatore 4 - carta 7
 Giocatore 3 - carta 8
 Giocatore 2 - carta 9
 Giocatore 1 - carta 10

Il giocatore 2 diventerà il giocatore attivo per il successivo gruppo di carte, drafting per primo.

7.8. Procedura per il draft misto (Elder Draft)

Per il draft misto, i giocatori di ogni tavolo aprono tutti i mazzi/bustine che hanno ricevuto dall'addetto al torneo, contano le carte di ognuno a faccia in giù per verificare che ogni mazzo o bustina sia integro, per poi separare le carte della cripta da quelle della libreria (entrambe a faccia in giù). Se un giocatore non ha il giusto numero di carte nel suo mazzo o bustine, deve notificarlo immediatamente al giudice, che sostituirà il mazzo o la bustina. Dopo che le carte sono state contate e divise in cripta e libreria (due pile per ogni giocatore), le carte libreria sono messe da parte e le carte cripta sono scambiate come nella procedura del Table Draft (vedi sezione 7.7). Dopo che tutte le carte cripta sono state scambiate, vengono messe da parte e le carte libreria sono divise in mazzetti. La dimensione del mazzetto è specificata dall'organizzatore del torneo. Ogni pila è ora trattata come una bustina separata, e le carte sono scambiate in accordo con la procedura del Booster Draft (vedi sezione 7.6).

8. Regole per i sanzionamenti V:EKN

Gli organizzatori del torneo devono seguire le regole in questa sezione quando sanzionano avvenimenti con il V:EKN. Il V:EKN si riserva il diritto di cancellare il sanzionamento per ogni evento in qualunque momento.

8.1. Richiesta del Sanzionamento

Per assicurarsi l'approvazione di sanzionamento, gli organizzatori devono richiedere il sanzionamento al V:EKN almeno 28 giorni prima dell'evento.

8.2. Pubblicità dei tornei sanzionati

I tornei sanzionati devono essere annunciati/pubblicizzati almeno 28 giorni prima dell'evento. Gli annunci devono includere l'orario ed il posto dell'evento.

9. Regole per la comunicazione dei dati dell'evento

Ricevere i dati dell'evento in maniera tempestiva e corretta è fondamentale per aggiornare accuratamente i punteggi V:EKN. Gli organizzatori dei tornei devono seguire le regole esposte in questa sezione quando trasmettono i dati dei loro eventi.

9.1. Dati dell'organizzatore

Agli organizzatori del torneo è richiesto di mantenere copie di tutti i dati dei tornei sanzionati V:EKN che hanno fatto per il periodo di un anno. Questi dati servono come copie nel caso che i risultati degli eventi vadano persi.

9.2. Scadenza della comunicazione dati dell'evento

I dati dell'evento devono arrivare al V:EKN entro otto giorni dalla conclusione dell'evento. Dati di tornei non ricevuti dall'V:EKN entro otto giorni sono considerati in ritardo, e sono inseriti nel database dei tornei dell' V:EKN come "Non Ricevuti" per quattordici giorni dopo l'evento.

9.3. Tornei fuori regola

I dati dell'evento devono arrivare al V:EKN entro trenta giorni dalla conclusione dell'evento. Dati di tornei non ricevuti tra il quindicesimo ed il trentesimo giorno saranno indicati come deficitari nel database dei tornei dell'V:EKN. Gli organizzatori possono ancora inviare i risultati in questo periodo senza penalità.

9.4. Tornei annullati

I risultati di un giocatore ad un evento che viene annullato non contano nei riguardi del suo punteggio e della classifica del V:EKN. Il V:EKN si riserva il diritto di invalidare i risultati riportati di ogni torneo sanzionato per qualunque motivo, ma normalmente lo farà solo quando risultati falsificati o scorretti verranno trasmessi dall'organizzatore. Inoltre il V:EKN si riserva il diritto di invalidare ogni risultato di un evento non ricevuto entro 30 giorni dalla data del torneo.

9.5. Aggiornamento della situazione eventi

Gli organizzatori di torneo e i giocatori possono controllare l'aggiornamento della situazione degli eventi visitando il sito web del V:EKN al <http://www.white-wolf.com/vtes/vekn.html>. Se un evento di un organizzatore appare come "fuori regola" (delinquent) o "annullato" (invalidated) in questo resoconto per due mesi consecutivi, il V:EKN controllerà i resoconti dell'organizzatore e assegnerà le sanzioni in modo appropriato. Il V:EKN si riserva il diritto di modificare le sanzioni su base individuale a causa di circostanze attenuanti e si riserva il diritto di cambiare questa politica senza notificazioni.

9.6. Il numero obbligatorio V:EKN

A tutti i partecipanti ad un torneo deve essere assegnato un numero di appartenenza al V:EKN prima della partecipazione ad un torneo sanzionato. I risultati presentati con numeri, nomi o segnaposto dei giocatori temporanei non verranno inclusi nella classifica V:EKN.

9.7. Resoconti di torneo e lista dei partecipanti all'evento

I resoconti dei tornei devono essere ricevuti entro la scadenza specificata nella scaletta delle scadenze dei punteggi e delle pubblicazioni ("Ratings Deadline and Publication Schedules") fornita sul sito web del V:EKN al <http://www.white-wolf.com/vtes/vekn.html> per essere inclusi nel calcolo dei punteggi usati per generare una lista di invito e di saluto (se presente) per gli Eventi Speciali.

A. Appendice A - Sistema di punteggio e classifica V:EKN

A.1. Sistema di punteggio Elo

Il V:EKN produce un punteggio Elo per i risultati dei tornei V:TES raggruppati come segue:

- Costruito standard (Standard constructed)
- Limitato (Limited) (tutti i formati riuniti in un unico gruppo)

Il sistema di punteggio-giocatore Elo compara il risultato della partita dei giocatori (così come indicato dal loro punteggio attuale) contro i risultati della partita degli avversari, e determina la probabilità di vittoria del giocatore in relazione con quella di ogni altro avversario (dove la "vittoria" è determinata dalla comparazione dei punti vittoria guadagnati dai due giocatori. Questo fattore probabilistico determina di quanti punti il punteggio del giocatore andrà su o giù in base al risultato di ogni partita. Quando un giocatore sconfigge (cioè prende più punti vittoria di) un avversario con un punteggio più alto, il punteggio di quel giocatore aumenterà maggiormente che non se lui/lei avesse sconfitto un avversario con un punteggio inferiore (poiché il giocatore deve sconfiggere un avversario con un punteggio inferiore). Tutti i nuovi giocatori partono con un punteggio base di 3000. Il V:EKN usa la seguente equazione per determinare le probabilità di vittoria in ogni partita:

1

$$10(\text{Opponent's Rating} - \text{Player's Rating})/400 + 1$$

Questa probabilità è poi usata per calcolare l'ammontare di cui il punteggio di ogni giocatore aumenterà o diminuirà dopo la partita. Nella seguente equazione il "punteggio" del giocatore è 1 per una vittoria (cioè il giocatore ha più punti vittoria dell'avversario), 0 per una sconfitta e 0,5 per una vittoria. Il nuovo punteggio del giocatore è modificato come segue:

$$\text{Cambio di punteggio} = 32 \times (\text{punteggio} - \text{probabilità di vittoria})$$

Poiché V:TES è un gioco a multi giocatore, il cambio di punteggio del giocatore è calcolato contro ognuno dei suoi avversari (individualmente) al tavolo, e poi il punteggio è modificato sommando i cambiamenti nel punteggio (uno per avversario) calcolati sopra. Tutti i giocatori sono classificati inizialmente con la prima partita alla quale partecipano (con un punteggio iniziale di 3000). Punteggi consecutivi sono calcolati in ordine cronologico dalla prima partita.

Esempio: Un giocatore che finisce secondo in una partita da quattro giocatori perde punteggio dalla sconfitta nei riguardi del giocatore arrivato primo, ma riceve punteggio dalla vittoria contro il terzo ed il quarto classificato. Se due giocatori pareggiano nella partita, il loro punteggio verrà calcolato come se fossero l'uno contro l'altro. Il V:EKN classifica i giocatori in regioni geografiche (continenti, nazioni, stati, città e così via) in base al loro punteggio Elo per determinare il migliore giocatore in quell'area.

Appendice B - Definizione dei termini

Addetti al torneo: Qualunque persona che sia impiegata per il funzionamento del torneo. Questo include, ma non è limitato a: organizzatore del torneo, Segnapunti, aiuto Segnapunti, giudice capo e tutti gli altri giudici (sezione 1.1).

Carta Bandita (Banned Card): Una carta che non è ammessa dal V:EKN nel formato indicato. Per esempio, la carta Return To Innocence è bandita da tutti i tornei sanzionati V:EKN.

Carta della posta (Ante Card): Ogni carta che menzioni la posta ("ante") nel testo di regolamento della carta. Queste carte normalmente hanno una meccanica di gioco collegata con un giocatore "postante" una carta. Le carte per la posta si trovano principalmente nelle vecchie espansioni di Vampire: The Eternal Struggle.

Carta promozionale (Promo Card): Ogni carta giocabile che sia rilasciata dal produttore separatamente ad ogni set di carte.

Carta simulacro (Proxy Card): Una carta usata durante una competizione per rappresentare un'altra carta; anche una carta contraffatta oppure che non sia genuinamente prodotta dalla casa produttrice.

Classifica: Un valore, basato sul punteggio V:EKN del giocatore, che indica la posizione del giocatore relativamente al gruppo con cui sta venendo confrontato. Per esempio un giocatore può essere classificato primo nella città di Amburgo, Germania, ma classificato all'ottantacinquesimo posto se comparato a tutta l'Europa.

Costruito (Constructed): Un torneo in cui i giocatori si portano il proprio mazzo per il torneo. I mazzi sono preparati con qualunque carta il giocatore abbia disponibile, salvo ogni restrizione data dalle regole V:EKN inerente le carte ammesse.

Eventi Speciali (Premier Events): Ogni evento che la White Wolf offre a un selezionato gruppo di organizzatori o che è aperto solo ad un selezionato gruppo di giocatori (basato su inviti, ad esempio). Gli Eventi Speciali possono comprendere ma non sono limitati a: Campionati mondiali, continentali, nazionali, regionali o statali, tornei a tema e tornei pre-vendita.

Informazioni Pubbliche: Riferimento alle informazioni che sono disponibili a tutti i giocatori del gioco, come statistiche o testi di carte che viene richiesto di condividere a tutti i partecipanti con i giudici di torneo e gli avversari in accordo con le regole del gioco. Per esempio le risorse (pool) del giocatore o il numero di carte nella libreria di un giocatore sono informazioni pubbliche.

Inizio Partita (Game Begins): Una partita è considerata iniziata quando tutti i giocatori hanno presentato il loro mazzo al loro predatore per il mescolamento/taglio.

Inizio Round: Il momento pubblicato e/o annunciato dal giudice capo o dall'organizzatore del torneo entro cui tutti i giocatori devono essere seduti e pronti a giocare.

Inizio Torneo: Al completamento delle iscrizioni sul luogo del torneo il torneo ha inizio.

Limitato: Un torneo in cui i giocatori preparano il loro mazzo da torneo con le carte che hanno ricevuto da pacchetti aperti al torneo.

Punteggio: Un valore numerico pubblicato dal V:EKN che indica i passati risultati nei tornei sanzionati.

Round: Il periodo durante il quale avviene il giocare.

Segnapunti: il segnapunti è un addetto al torneo le cui responsabilità comprendono: ricevere e registrare i tutti i risultati delle partite, preparare la composizione dei tavoli, assicurare una corretta registrazione dei risultati delle partite, gestire il ritiro dei giocatori dall'evento e così via. Addetti al torneo, come il giudice capo o l'organizzatore del torneo possono anche essere Segnapunti per quell'evento.

Tagliare: Una sola volta, rimuovere una parte del mazzo e posizionare la rimanente parte in cima a quella rimossa senza guardare il fronte di nessuna carta. Qualunque cosa più di questo è considerata una mescolata.

V:EKN: L'organizzazione dei giocatori di V:TES, responsabile per lo sviluppo e il mantenimento delle regole da torneo e delle risorse per V:TES.

Le regole da torneo V:EKN sono basate sulla porzione applicabile del regolamento da torneo universale DCI e il DCI Vampire: The Eternal Struggle regolamento da torneo per la stagione 2001-2002.

White Wolf e Vampire: The Eternal Struggle sono marchi registrati della White Wolf Publishing, Inc. Jihad e Vampire: Elder Kindred Network sono marchi registrati della White Wolf Publishing, Inc. Wizard Of The Coast e DCI sono marchi registrati della Wizard Of The Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.

Traduzione Italiana:

Stefano Calzighetti, principe v:ekn di Pordenone

Emiliano D'Onofrio, principe v:ekn di Roma

Marco Mengoli, principe v:ekn di Bologna

Corrado Ravanello, principe v:ekn di Milano

Gabriele Giovanni Simionato, principe v:ekn di Venezia