

X-WING™ STANDARD PLAY REGOLE DA TORNEO

Tutti i cambiamenti e le aggiunte apportate a questo documento rispetto alla versione precedente sono evidenziati in rosso.

VERSIONE 3.1.1 AGGIORNATA AL 8/7/2015

Il programma di gioco organizzato del **Gioco di Miniature Star Wars: X-Wing™**, sponsorizzato da Fantasy Flight Games ("FFG") e da Giochi Uniti Srl, seguirà le direttive organizzative e le regole contenute in questo documento.

La prima parte di questo documento offre una panoramica sulle categorie di tornei e dettagli sulla struttura dei tornei di **X-Wing**. Seguono le regole per la formazione delle squadriglie da usare insieme al regolamento di **X-Wing**. Alla fine del documento ci sono le regole sulla condotta e sui componenti ammessi ai tornei.

I cambiamenti e le aggiunte apportate a questo documento rispetto alla versione precedente sono evidenziati in rosso.

REGOLE E INTERPRETAZIONE

I tornei ufficiali vanno giocati usando le regole contenute nel regolamento della scatola base di **X-Wing** e le FAQ, che può essere scaricato in lingua inglese dal sito web di **X-Wing** o in lingua italiana dal sito Giochi Uniti in qualsiasi momento.

Nel caso i giocatori abbiano una disputa durante la competizione, dovranno interpellare un giudice per dirimere qualsiasi disputa riguardante i valori e le icone stampate o le interpretazioni del testo di gioco di una carta. Il giudice capo è l'autorità ultima per tutte le interpretazioni delle carte durante un torneo e può soprassedere le FAQ quando vengono scoperti un errore o uno sbaglio.

CATEGORIE DEGLI EVENTI TORNEISTICI

Gli eventi di Gioco Organizzato Fantasy Flight Games/Giochi Uniti sono divisi in tre categorie. Ogni categoria specifica quali aspettative i giocatori, i giudici e gli organizzatori del torneo dovrebbero avere nel partecipare e quali responsabilità avere nell'organizzazione di un torneo del **Gioco di Miniature di Star Wars: X-Wing™**. Inoltre, le categorie Competizione e Premier garantiscono che - ovunque si tenga il torneo - la sua organizzazione e gestione seguirà gli stessi standard di gioco e le stesse regole dei tornei dello stesso tipo che si tengono a livello mondiale.

Informale

Gli eventi informali sono incentrati sul divertimento e sull'atmosfera amichevole. Questi eventi contribuiscono a far crescere le comunità locali e sono un ottimo modo per consentire ai nuovi giocatori di confrontarsi al loro gioco preferito senza doversi preoccupare di ricordare ogni minima regola. Questa categoria può includere campionati indipendenti, giornate/serate di gioco settimanali e qualsiasi evento che faccia uso di una variante del **Gioco di Miniature di Star Wars: X-Wing™**.

Competitivo

Gli eventi competitivi richiedono che i giocatori abbiano una conoscenza generale delle regole del gioco. Sebbene i giocatori più esperti partecipino a questi eventi competendo per un premio, nessun giocatore va punito per la mancata comprensione delle regole più sottili del **Gioco di Miniature di Star Wars: X-Wing™**. I giocatori che partecipano a questi eventi possono aspettarsi un'esperienza coerente da un negozio all'altro. Questa categoria include i Campionati di Negozio ed eventi unici autoconclusivi.

Premier

Gli eventi Premier sono la forma di competizione più alta dei tornei di Fantasy Flight Games/Giochi Uniti e tutti i giocatori, i giudici e gli organizzatori del torneo sono invitati a mantenere una condotta impeccabile. Si presume che i giocatori conoscano bene le regole di gioco, nonché l'ultima versione delle FAQ, delle regole da torneo, e che siano consci che tutte le regole saranno rigidamente applicate. Gli eventi Premier includono i Campionati Regionali, Nazionali e Mondiali.

STRUTTURA DEI TORNEI

I tornei formato Dogfight del gioco di miniature di **X-Wing** si svolgono in una serie di round da torneo di 75 minuti. Se un round raggiunge il limite di tempo prestabilito e i giocatori stanno ancora giocando, i giocatori portano a termine il turno in corso prima di concludere la partita.

A ogni round di torneo, i giocatori riporteranno un punteggio dipendente dal risultato della loro partita. Dopo un numero predeterminato di round da torneo (Vedi "Struttura dei Round" a pag. 3), chi ha ottenuto il punteggio più alto è il vincitore del torneo, a meno che non sia prevista una fase eliminatória (Vedi "Fase eliminatória" a pag. 3).

Setup del torneo

Prima che il torneo abbia inizio, l'OT deve allestire superfici adatte a ospitare le partite del torneo. Ogni tavolo deve disporre di un'area di gioco di 90 x 90 cm con i bordi chiaramente indicati. Due margini contrapposti dell'area di gioco dovranno essere indicati come bordi dei giocatori. I giocatori dovrebbero avere sul tavolo spazio a sufficienza in cui disporre tutti i componenti necessari per le loro squadriglie. L'OT assegnerà a ogni tavolo un numero, allo scopo di distribuire i posti.

Procedura di Schieramento delle Squadriglie

Prima che ogni partita inizi è necessario svolgere i passi seguenti, che possono essere svolti prima che l'OT annunci ufficialmente l'inizio di un round del torneo:

1. Ogni giocatore dispone la sua squadriglia al di fuori dell'area di gioco, al bordo del campo assegnatogli.
2. Entrambi i giocatori rivelano tutti i componenti delle loro squadriglie e assegnano un segnalino ID a ogni veicolo che abbia un duplicato nella stessa squadra. Se entrambi i giocatori schierano delle squadriglie della stessa fazione, dovranno assegnare dei segnalini ID a tutti i veicoli (vedi "Scontri Speculari" a pagina 4). Un giocatore dovrà esibire esclusivamente i numeri bianchi dei suoi segnalini ID, mentre l'altro esibirà soltanto i numeri neri.
3. Ogni giocatore mescola a fondo il suo mazzo dei Danni e lo porge al suo avversario. L'avversario può mescolarlo e alzare, se lo desidera.
4. I giocatori determinano l'iniziativa. Il giocatore con il totale più basso di punti squadriglia decide quale giocatore avrà l'iniziativa. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso totale di punti squadriglia, si determina chi detiene l'iniziativa con un lancio di testa o croce. Chi vince il lancio decide chi avrà l'iniziativa.
5. Ogni giocatore piazza i suoi tre asteroidi e/o nubi di detriti unici vicino all'area di gioco a formare una riserva di sei ostacoli. Il giocatore con l'iniziativa sceglie uno di questi segnalini e lo piazza all'interno dell'area di gioco. Quindi, il suo avversario sceglie uno dei restanti segnalini ostacolo e lo piazza nell'area di gioco. I giocatori continuano ad alternarsi finché tutti i sei segnalini sono piazzati. Un segnalino ostacolo non può essere piazzato a Gittata 1-2 da qualsiasi bordo dell'area di gioco o a Gittata 1 da un altro segnalino ostacolo.
6. I giocatori schierano i loro veicoli in ordine ascendente di abilità di pilotaggio, come previsto dalle regole standard di **X-Wing**.
7. I giocatori attivano gli scudi e preparano gli eventuali componenti speciali di cui potrebbero avere bisogno. I giocatori non possono iniziare a muovere i veicoli finché l'OT non annuncia ufficialmente l'inizio del round di torneo.

SUPERFICIE DI GIOCO

Il gioco competitivo di **X-Wing** dipende dal piazzamento preciso di navi e squadriglie. Si raccomanda caldamente di coprire ogni area di gioco con un playmat, feltro o materiale simile per generare attrito ed evitare che navi e squadriglie scivolino fuori posizione quando urtate accidentalmente.

Nel caso vengano usati dei playmat, solamente i **Playmat ufficiali FFG X-Wing™** sono permessi. Questo per garantire un'esperienza uniforme ai giocatori e prevenire che qualche giocatore sia favorito dalla familiarità con particolari mappe che non siano disponibili ai più. I Playmat FFG sono largamente disponibili per l'esame e il gioco. Nel caso un organizzatore fornisca playmat per i propri eventi, è possibile utilizzare playmat prodotti da terze parti. I giocatori potranno sostituire i playmat di terze parti con un proprio playmat FFG da utilizzare.

Fine della Partita

Una partita di torneo termina quando si verifica una delle tre seguenti situazioni:

- Tutti i veicoli di un giocatore sono distrutti (rispettando la Regola dell'Attacco Simultaneo, pagina 16 del Regolamento). Il giocatore a cui rimane almeno un veicolo ottiene immediatamente una Vittoria, mentre il suo avversario riceve una Sconfitta. Se a nessun giocatore rimane un veicolo, la partita termina con un Pareggio.
- Alla fine del turno in corso, scade il limite di tempo della partita. (Se il tempo scade durante lo svolgimento di un turno, i giocatori sono tenuti a terminare il turno in corso.) Ogni giocatore calcola il proprio punteggio sommando il valore in punti squadriglia dei veicoli distrutti del suo avversario, comprese le carte Miglioria assegnate a quei veicoli. Il giocatore con il punteggio più alto ottiene una Vittoria, mentre il suo avversario riceve una Sconfitta. Se il punteggio del giocatore vincitore supera quello del suo avversario di meno di 12 punti, riceve invece una Vittoria Modificata. Se entrambi i giocatori hanno totalizzato lo stesso punteggio, la partita termina con un Pareggio.
- Un giocatore riconosce volontariamente la sconfitta in un qualsiasi momento durante la partita. Il giocatore che concede riceve una Sconfitta e il suo avversario riceve una Vittoria.

Punteggi

Alla fine di ogni partita i giocatori ricevono i seguenti punti torneo:

- Vittoria = 5 Punti Torneo al vincitore
- Vittoria Modificata = 3 Punti Torneo al vincitore
- Pareggio = 1 Punto Torneo a entrambi
- Sconfitta = 0 Punti Torneo allo sconfitto

Questi punti si usano per determinare il vincitore del torneo oppure, in caso di un evento più grande, per determinare chi passa alla fase di eliminazione.

Margine di Vittoria

Alla fine di ogni match, il giocatore che ha distrutto più punti squadriglia aggiunge la differenza tra i punti che ha abbattuto e quelli abbattuti dall'avversario a 100 e li annota sulla sua scheda punteggio. Il giocatore che ha distrutto meno punti squadriglia sottrae la stessa cifra da 100 e annota il risultato sulla sua scheda punteggio.

Esempio di fine partita: *Anakin vince la partita, distruggendo 100 punti delle navi avversarie. Il suo avversario, Biggs, ha distrutto 24 punti delle navi di Anakis. Anakin dunque vince per 76 punti, che aggiunge a 100 ottenendo un Margine di Vittoria di 176. Biggs perde per 76 punti, che sottrae da 100 ottenendo un Margine di 24.*

Se un giocatore distrugge tutte le navi avversarie, la squadra del suo avversario vale 100 punti, anche se il valore effettivo in punti con cui ha iniziato la partita fosse inferiore. Se entrambi i giocatori distruggono un identico numero di punti squadriglia, entrambi i giocatori ricevono un Margine di Vittoria di 100 punti. Se un

giocatore concede la partita, si considera come se tutte le sue navi fossero state distrutte.

Spareggi

Se dei giocatori hanno lo stesso numero di punti torneo, qualsiasi giocatore che abbia giocato e sconfitto tutti gli altri giocatori con lo stesso numero di punti torneo si classifica in testa agli altri giocatori. Dopo aver eseguito il controllo degli spareggi testa-a-testa, il pareggio si risolve sul Margine di Vittoria. Il giocatore con il Margine di Vittoria più alto vince lo spareggio e si classifica in testa agli altri giocatori con lo stesso numero di punti vittoria.

Se i giocatori sono sempre in pareggio dopo il Margine di Vittoria, si calcola la forza del calendario di ogni giocatore sommando il totale di punti torneo di tutti i loro avversari. Il giocatore i cui avversari hanno la forza del calendario combinata più alta vince lo spareggio e si classifica in testa a tutti gli altri giocatori con lo stesso numero di punti torneo.

Nel caso fossero ancora in pareggio dopo la forza del calendario, ai giocatori viene attribuita una posizione in classifica in maniera casuale.

Forza del Calendario e Software Tornei

Il software per tornei di FFG, TOME, è attualmente in fase di beta test e disponibile per alcuni organizzatori. Il software utilizza un sistema di calcolo della forza del calendario rispetto a quello descritto in questo documento. Sono stati effettuati dei cambiamenti per migliorare l'esperienza di gioco dei tornei per i partecipanti e rappresentare più accuratamente il posizionamento effettivo di ogni giocatore in classifica.

TOME calcola la forza del calendario di ogni giocatore dividendo il punteggio di ogni giocatore per il numero di round che ha giocato, aggiungendo poi i risultati di tutti gli avversari incontrati fino a quel momento. Il software divide quindi il risultato per il numero di round che il giocatore ha giocato per individuare la sua forza del calendario.

Gli organizzatori che dovessero utilizzare TOME dovrebbero comunicarlo ai giocatori prima dell'inizio del torneo in modo che possano essere al corrente del differente metodo di calcolo della forza del calendario.

Abbinamenti

Nei tornei di **X-Wing** si usano gli abbinamenti standard alla Svizzera. Il numero di round è descritto in "Struttura dei Round" a pagina 4.. Per il primo round sono raccomandati gli abbinamenti casuali. Negli eventi di livello informale, i giocatori possono fare richiesta ai giudici di evitare di abbinare tra loro nel primo round dei membri della stessa famiglia o dei giocatori che abbiano viaggiato assieme per arrivare al torneo, se possibile.

Per ogni round dopo il primo, i giocatori sono abbinati casualmente con un altro giocatore con lo stesso numero di punti torneo. Se c'è un numero di giocatori dispari con lo stesso numero di punti torneo, uno sarà abbinato a un giocatore a caso del gruppo con il maggior numero di punti torneo immediatamente successivo. Se i partecipanti al torneo sono dispari, il giocatore più basso in classifica riceve un bye (vedi "Bye" di seguito).

L'OT deve assicurarsi che i giocatori non abbiano già giocato tra loro più di una volta prima della fine del torneo o dell'inizio della fase ad eliminazione diretta, a seconda di cosa accade prima. Se due giocatori si sono già scontrati, l'OT li abbinerà con un altro giocatore con cui non abbia giocato con lo stesso numero di punti torneo.

Esempio di abbinamento: *Anakin, Luke e Biggs hanno tutti 15 punti torneo. Anakin giocherà contro Luke, mentre Biggs dovrà giocare contro Kyle che ha 13 punti torneo.*

Bye

Occasionalmente ai tornei partecipa un numero dispari di giocatori, risultando in un giocatore che non avrà un avversario e sarà trasferito immediatamente al round successivo. Questo è definito "ottenere un bye". Il giocatore che ottiene un bye è determinato casualmente nel primo round; successivamente il bye è assegnato al giocatore con il minor numero di punti torneo. Nel caso di valori identici di punti torneo, il bye è assegnato al giocatore con il Margine di Vittoria più basso. Nel caso i giocatori siano sempre in pareggio, il bye è assegnato casualmente ad uno di loro.

Quando un giocatore riceve un bye, ottiene una Vittoria con Margine di Vittoria pari a 150.

Scontri Speculari

Una partita speculare è una partita tra due giocatori che schierano la stessa fazione. La distribuzione dei giocatori in un torneo non favorisce solitamente gli scontri tra **fazioni diverse**; quindi gli scontri speculari si verificheranno. Se due giocatori che usano la stessa fazione sono stati abbinati in una partita, si applicano tutte le normali regole di gioco. Ogni giocatore può schierare carte dal nome unico anche se l'avversario sta usando una carta con quello stesso nome unico.

Per facilitare lo svolgimento di una partita speculare, a entrambi i giocatori è richiesto di differenziare le proprie navi da quelle dell'avversario. I giocatori potranno farlo in molti modi; assegnare segnalini ID forniti nel set base di **X-Wing**, segnare ogni nave con dei segnalini, dipingere le basette sono tutti **metodi accettabili**. Quando un giocatore assegna gli indicatori di manovra, deve assegnarli alle carte Veicolo anziché collocarli accanto alle basi dei veicoli. In questo modo si evita che scambi gli indicatori dell'avversario per i propri.

Struttura dei round

La lunghezza e struttura di un torneo è determinata dal numero di giocatori. Per i tornei informali gli organizzatori sono liberi di scegliere il numero di round che ritengono più idoneo alle necessità del torneo e dei giocatori.

Il numero suggerito di round di Svizzera e ad eliminazione diretta per un torneo competitivo o premier di X-Wing è definito nella tabella sottostante. Questa struttura deve essere seguita nei tornei di livello Premier.

Numero di giocatori	Numero di Round	Taglio
Fino a 8	3	Nessun taglio
9-16	4	Top 4
17-32	5	Top 4
33-64	5	Top 8
65-128	6	Top 8
129-256	6	Top 16
257 e più	7	Top 16

Fase ad eliminazione

Nei tornei più grandi, l'OT può decretare il passaggio alla fase ad eliminazione del torneo dopo un numero prestabilito di round. Per determinare quale giocatore passa il taglio, tutti i giocatori sono ordinati in base ai punti torneo dal più alto al più basso. Se i giocatori sono in pareggio, tutti i giocatori con lo stesso numero di punti torneo sono ordinati in base al Margine di Vittoria. I giocatori che passano il taglio quindi iniziano una serie di round ad eliminazione diretta, mentre per tutti gli altri giocatori si conclude il torneo.

Gli abbinamenti dei giocatori nella Fase Eliminatoria sono determinati dalla classifica finale dei round di svizzera; il giocatore dalla prestazione migliore nella fase precedente giocherà contro il giocatore dalla prestazione peggiore; il secondo miglior giocatore giocherà contro il secondo peggiore e così via.

Una volta effettuata la distribuzione, il calendario degli scontri sarà definitivo. Non si effettua una nuova distribuzione a ogni round. Quando un giocatore subisce una sconfitta, viene eliminato dal torneo. Quando rimane un solo giocatore, viene dichiarato vincitore del torneo. Se una partita termina con un Pareggio durante la fase finale eliminatoria, viene dichiarato vincitore il giocatore che aveva l'iniziativa. L'ultima partita della fase finale del torneo non ha limiti di tempo.

L'OT dovrà annunciare se ci sarà una fase ad eliminazione e quanti giocatori passeranno a questa fase prima di iniziare il torneo.

FORMAZIONE DELLE SQUADRIGLIE

Ogni giocatore deve formare una squadriglia da utilizzare in un torneo di **X-Wing**. Le regole di formazione delle squadriglie descritte in questa sezione si sostituiscono a quelle per la formazione delle squadriglie descritte nel regolamento di **X-Wing**.

Il numero massimo di punti squadriglia a disposizione di ogni giocatore è 100. Il valore in punti di una squadriglia non può superare i 100 punti; può invece essere inferiore a 100.

Ogni giocatore può scegliere di schierare una squadriglia Ribelle, Imperiale o Feccia & Infamia, in quanto nella determinazione degli abbinamenti verranno ignorate le fazioni di appartenenza.

Ogni giocatore dovrà poi portare esattamente tre segnalini ostacolo in singola copia di sua scelta. I giocatori dovranno scegliere questi segnalini ostacolo tra i sei asteroidi contenuti nel set base e le sei nubi di detriti contenute nei pack di espansione YT-2400 e VT-49 Decimator. Il giocatore non potrà scegliere due copie dello stesso asteroide o nube di detriti.

Ogni giocatore deve consegnare all'OT la **lista** della sua squadriglia - indicante tutte le carte Miglioria associate, il totale in punti squadriglia e gli ostacoli prima dell'inizio del torneo. I giocatori devono usare la stessa squadriglia per tutta la durata del torneo.

Ogni giocatore dovrà essere dotato dei componenti standard contenuti nella scatola base di **X-Wing** e gli eventuali componenti aggiuntivi di cui ha bisogno per la sua squadriglia, includendo ma non limitandosi ai dadi, al righello di gittata, ai modelli di manovra, ai segnalini asteroide e a un mazzo dei Danni completo.

Navi di fazioni multiple

Tutte le carte pilota e i segnalini veicolo nella squadriglia di un giocatore devono appartenere alla stessa fazione. Se la nave di un giocatore ha diverse versioni in più di una fazione, lui/lei potrà usare una qualsiasi versione del modello o dell'indicatore di manovra di quella nave nella sua squadriglia.

Esempio con più navi: *Dario schiera una squadriglia Feccia & Infamia consistente di quattro Z-95 Headhunter e un Firespray. Il modello e l'indicatore di manovra del suo Firespray vengono dal pack di espansione Firespray Imperiale, due modelli e indicatori di manovra dei suoi Z-95 Headhunter vengono dal pack di espansione Z-95 Headhunter Ribelle e i due modelli e indicatori di manovra restanti vengono dal pack di espansione I Ricercati della fazione Feccia & Infamia. Comunque, tutte le sue carte pilota e segnalini veicolo sono della fazione Feccia & Infamia.*

Modifiche ai Componenti

Durante un torneo ad ogni giocatore è richiesto l'utilizzo dei componenti inclusi in prodotti **X-Wing** ufficiali (vedi "Prodotti ammessi" a pag. 4). Il giudice capo è l'autorità ultima riguardo all'ammissibilità di un componente in torneo. Se un componente non è ammissibile e un giocatore non riesce ad individuarne uno sostitutivo, il giocatore è squalificato dal torneo.

È possibile per i giocatori avere copie multiple della stessa nave nella squadriglia. Per evitare confusione, quel giocatore dovrà identificare ogni singola nave e la sua corrispondente carta Veicolo. Ciò può essere fatto con un segnalino, un adesivo o qualsiasi altra forma di marcatura.

I giocatori sono autorizzati e incoraggiati a personalizzare le loro squadriglie nei limiti delle regole seguenti.

- I modelli dei veicoli possono essere dipinti. La dimensione e la forma di un modello di veicolo non possono essere modificate in alcun modo.
- I giocatori non possono modificare forma e dimensioni delle basi dei veicoli. È concesso aggiungere del peso alla base di un veicolo solamente se questo non ne altera la forma o le dimensioni. I supporti dei veicoli (incluse le sedi di connessione fissate ai modelli dei veicoli) possono essere modificati o sostituiti a piacimento con metodi di supporto alternativi.
- Le carte devono essere inalterate; è consentito l'uso di bustine protettive. Le bustine delle carte Danni devono essere tutte identiche e non presentare alterazioni riconoscibili.
- I giocatori possono contrassegnare i loro segnalini e il lato frontale dei loro indicatori di manovra per indicarne la proprietà, fintanto che la funzione di questi componenti non ne resta compromessa. Tuttavia, i giocatori dovranno fare attenzione a non contrassegnare il retro dei loro indicatori di manovra in modo asimmetrico o in qualsiasi modo che possa indicare agli avversari e agli altri giocatori quali manovre sono state selezionate!
- I giocatori possono marcare gli asteroidi e nubi di detriti per indicarne la proprietà, ma non possono alterarli in alcun modo.
- Se due o più modelli in gioco potrebbero toccarsi interferendo con il movimento o la collocazione dei veicoli (per esempio nel caso di due veicoli Millennium Falcon disposti con le basi a contatto), i giocatori devono modificare il numero di supporti in plastica per aumentare o ridurre l'altezza finché i modelli dei veicoli non si tocchino più.

CONDOTTA

Si prevede che giocatori, i giudici e tutti gli altri partecipanti al torneo si comportino in maniera rispettosa e professionale durante un torneo.

Condotta Antisportiva

I giocatori sono tenuti a comportarsi in modo maturo e rispettoso e a giocare nel rispetto delle regole e dell'avversario. È vietato interrompere una partita per prendere tempo, rallentare intenzionalmente il gioco, abusare di una combinazione infinita, mantenere un comportamento inappropriato, trattare un avversario con mancanza di rispetto o scarsa cortesia, ecc. Le collusioni tra giocatori al fine di manipolare i punteggi sono esplicitamente proibite. L'OT, a sua completa discrezione, può espellere dal torneo quei giocatori che dimostrino un comportamento antisportivo.

Partecipazione del giudice

Il giudice può partecipare a un torneo di cui è responsabile soltanto se è presente un secondo Giudice del Torneo. Questo secondo OT deve essere annunciato e presentato all'inizio del torneo, e sarà responsabile di tutte le decisioni arbitrali durante le partite a cui prenderà parte l'OT principale. Nel caso i due giudici si scontrino tra di loro, il giudice capo sarà responsabile per tutte le decisioni relative al regolamento.

Durante un torneo premier, i giudici e gli Organizzatori del Torneo non possono partecipare. Gli Organizzatori del Torneo e i giudici dei tornei del campionato premier sono tenuti a dedicare la loro piena attenzione all'organizzazione e all'arbitraggio dell'evento.

Margine di Errore

A volte un veicolo può essere spostato accidentalmente o collocato con scarsa accuratezza durante il regolare corso della partita. È concesso un margine minimo di errore nel posizionamento e nell'orientamento dei veicoli in queste situazioni, affinché il ritmo nel gioco non ne risulti immotivatamente compromesso ed entrambi i giocatori siano d'accordo con l'eventuale approssimazione; in caso contrario sarà premura dei giocatori sollecitare il OT in caso di disputa da risolvere.

I giocatori non dovranno abusare di questo margine di errore e dovranno usare gli strumenti inclusi nel gioco per ottenere la massima accuratezza possibile. L'uso di eccessiva forza nel collocare i componenti per spostare intenzionalmente altri componenti è **esplicitamente proibito**. In caso di disputa, l'OT ha l'ultima parola sulla decisione da applicare e può squalificare quei giocatori che tengono una condotta antisportiva.

Opportunità Mancate

I giocatori sono tenuti a giocare in modo ottimale, ricordandosi di eseguire le azioni e di usare gli effetti delle carte nei momenti indicati. Se un giocatore si dimentica di usare un effetto o di compiere una azione nel momento previsto dal regolare svolgimento del turno di gioco, non può usarlo retroattivamente senza il consenso del suo avversario. I giocatori sono tenuti a comportarsi rispettosamente, evitando di distrarre intenzionalmente un avversario o di mettergli fretta allo scopo di fargli mancare un'opportunità di gioco.

REGOLE DA TORNEO AGGIUNTIVE

Navi Distrutte

Per facilitare il conteggio del Margine di Vittoria quando termina la partita, ogni giocatore deve tenere un mazzo del punteggio accanto alle sue carte Veicolo. Quando un veicolo viene distrutto, il proprietario del veicolo colloca la carta Veicolo corrispondente sul suo mazzo del punteggio assieme a tutte le carte Miglioria di cui quel veicolo era dotato (incluse le eventuali carte scartate nel corso di quella partita, come missili, bombe, ecc).

Le navi distrutte e le miglorie scartate di ogni giocatore sono informazioni liberamente consultabili.

Carte Scartate

Quando un giocatore riceve l'istruzione di scartare una carta Veicolo o una carta Miglioria, si limita a girarla a faccia in giù. Le carte Veicolo e le carte Miglioria a faccia in giù escono dal gioco e sono considerate scartate. Le carte Miglioria scartate (dunque a faccia in giù) devono rimanere accanto alla carta Veicolo che ne era dotato ad inizio partita; non vengono collocate nel mazzo degli scarti a meno che il veicolo che ne era dotato non venga distrutto.

Carte Danni

Quando il veicolo di un giocatore riceve una carta Danni, la carta deve provenire dal Mazza dei Danni di quello stesso giocatore. I giocatori devono mantenere un proprio mazzo degli scarti in cui riporre le loro carte Danni. Prima di mescolare, un giocatore può chiedere all'avversario di esaminare il suo mazzo dei Danni per controllare ed avere conferma che i suoi contenuti siano corretti. Un giudice può controllare i mazzi dei Danni in qualsiasi momento.

PRODOTTI AMMESSI

Soltanto i modelli, le carte e i segnalini ufficiali del **Gioco di Miniature di Star Wars: X-Wing™** possono essere utilizzati (è vietato l'uso di riproduzioni o sostituzioni di carte e veicoli); Segnalini, righelli di gittata e i modelli di manovra prodotti da terzi devono essere accettati a discrezione dei giudici. Se si usa l'app **Star Wars™ Dice**, tale app deve essere tenuta in piena vista di entrambi i giocatori per tutto il tempo.

Tutti i componenti del **Gioco di Miniature di Star Wars: X-Wing™** sono considerati legali per le partite Dogfight, a meno che non siano contrassegnati con l'icona Epica. I veicoli dove compare l'icona epica (Ⓢ) accanto al titolo della carta sulla carta Veicolo possono essere schierati solo nelle Partite Epiche).

I modelli di "setup" personalizzati concepiti per aiutare i giocatori a schierare i veicoli non sono autorizzati. Tuttavia i giocatori possono usare i loro righelli di gittata e i loro modelli di manovra per aiutarsi a disporre le formazioni nel corso dello schieramento.

In Nord America i prodotti diventano legali non appena commercializzati. I giocatori al di fuori del Nord America dovranno consultare gli organizzatori per sapere quali prodotti sono considerati legali ai fini del torneo.

I componenti possono essere modificati soltanto nei modi descritti alla voce "Modifiche dei Componenti" a pagina 3.

Righelli di Gittata, Segnalini e Modelli di Manovra

A causa di alcune variazioni minori durante le procedure di stampa e dell'esistenza di prodotti di terze parti, le misure di diversi righelli potrebbero variare leggermente tra loro. Prima che lo scontro di un torneo inizi, un giocatore potrebbe richiedere che durante lo scontro venga usato soltanto un righello di gittata. **Il giudice capo ha l'ultima parola in ogni disputa e su ogni decisione.**

Questo e altri documenti di supporto per il Gioco Organizzato FFG sono disponibili sulla Pagina di Supporto del Gioco Organizzato di FFG: www.fantasyflightgames.com/opsupport