

# Force of Will Trading Card Game

## Official General Tournament Policy Italiano

### A1 Informazioni sul Documento

#### A1.1 Versione del Documento

Questa versione delle Specific Floor Rules è stata aggiornata in data 11/12/2014.

In ogni caso la versione con l'ultimo aggiornamento potrà esser trovata e scaricata sempre da [www.fowtcg.it](http://www.fowtcg.it).

Il Documento potrà essere aggiornato in qualsiasi momento con o senza preavviso alcuno. Sarà sempre cura dei giocatori e degli organizzatori degli eventi utilizzare l'ultima versione di questo documento andando a scaricarla dal link sopra indicato.

#### A1.2 Obiettivi ed Uso

Questo documento va ad esplicitare tutte le regole riguardanti i tornei sanzionati di Force of Will TCG. Queste regole esistono per far sì che ogni giocatore possa avere una migliore esperienza di gioco. In aggiunta a tale documento, esistono i seguenti documenti esplicativi:

- Force of Will Trading Card Game Specific Floor Rules

Definisce le regole più specifiche di Force of Will TCG

- Force of Will Penalty Guidelines

Quest'ultimo prende in considerazione le infrazioni possibili e le sanzioni correlate.

## 2 Informazioni sui Tornei

### 2.1 Numero minimo di Partecipanti

È richiesto un numero minimo di quattro giocatori per il singolo evento. Ciò si applica a ogni evento.

### 2.2 Round ed Eliminazione Diretta (Playoff)

Il numero di Round in un torneo ed il Playoff ad Eliminazione Diretta vengono determinati in base al numero totale di partecipanti.

Ogni Round di Svizzera è giocato con Incontri al meglio delle 3 Partite, ossia il giocatore che vince 2 Partite su 3 è il vincitore.

La seguente tabella serve a determinare il numero di Round di Svizzera e il relativo Playoff a Eliminazione Diretta. In casi estremi (come l'orario di chiusura del negozio) l'organizzatore, ove si rendesse necessario, può alterare il numero di turni comunicandolo sempre prima dell'inizio dell'evento. È facoltà dell'organizzatore anche decidere se svolgere o non svolgere il Playoff dopo i Round di Svizzera: tale scelta deve essere comunicata sempre all'inizio dell'evento.

<b>Tabella dei Round di Svizzera</b>		
<b>Giocatori</b>	<b>Round</b>	<b>Playoff</b>
4-8	3 Round	Top 2
9-16	4 Round	Top 4
17-32	5 Round	Top 8
33-64	6 Round	Top 8
65-128	7 Round	Top 8
129-256	8 Round	Top 8
257-512	9 Round	Top 8

### **2.3 Gruppi di Eventi per Livello e Tipo**

Gli Eventi sono divisi in 4 gruppi per importanza e difficoltà.  
I gruppi sono i seguenti:

Locali: Includono Eventi di Release o Pre Release e gli Store Championship.

Regionali: Include i Regional Grand Prix.

Nazionali: Include i National Grand Prix e i Nationals.

Mondiali: Include il World Grand Prix

### **2.4 Livello di Competizione negli Eventi**

Gli Eventi possono essere suddivisi in due macro gruppi: Eventi Standard ed Eventi Competitivi.

Quelli di livello Competitivo Includono:

- Regional Grand Prix
- National Grand Prix Trials
- National Grand Prix
- Nationals
- World Grand Prix

In Aggiunta a quelli appena elencati, possono esservi eventi di tipologia simile a fiere o convention, in ogni caso per conoscere il "livello" dell'evento, bisogna sempre chiedere all'Arbitro di riferimento.

Alla categoria degli eventi Standard, appartengono tutti gli eventi che non rientrano nei gruppi sopra elencanti.

### **2.5 Giocatori Partecipanti**

La maggior parte degli eventi di Force of Will TCG sono aperti a tutti i giocatori. Gli Organizzatori non possono arbitrariamente proibire l'iscrizione ai propri tornei sanzionati, se non per ragioni disciplinari. Alcuni tornei possono essere vietati a giocatori al disotto di una certa soglia di età: ovvero solo giocatori di una certa età vi possono prendere parte. Alcuni eventi di alto livello possono richiedere un invito per potervi prendere parte. Un esempio di questi tornei è il World Grand Prix. Per ogni torneo che richiede un invito, verranno per tempo redatte le modalità per poter avere tale invito, come ad esempio tornei di qualificazione.

I giocatori che rientrano nelle seguenti categorie non possono partecipare agli eventi sanzionati:

- Ogni Arbitro, Organizzatore od aiuto dell'organizzatore.  
Gli Eventi Locali fanno eccezione a questa regola.
- I dipendenti di Force of Will co Ltd.  
Gli Eventi locali, sono una eccezione a questa regola.
- Impiegati di Aziende correlate a Force of Will co Ltd. (come distributori o collaboratori) non potranno prendere parte a tornei come gli Sneak Preview (o eventi di anteprima) in quanto possibilmente avvantaggiati dalle loro conoscenze acquisite.
- Tutti i giocatori che sono stati sospesi per sanzioni di qualsiasi genere da Force of Will co Ltd.

## **2.6 FOW ID**

Tutti i giocatori che desiderino partecipare a un evento sanzionato di Force of Will TCG devono avere un FOW ID.

Gli organizzatori dei tornei daranno la possibilità a ogni giocatore di ottenere il proprio FOW ID al torneo stesso. I giocatori che lo desiderano potranno ottenere il proprio FOW ID online (tramite il sito [www.fowtcg.it](http://www.fowtcg.it)), compilando un modulo ad esso correlato. Sarà cura dei giocatori portare sempre con sé agli eventi sanzionati il proprio FOW ID. Saranno ammesse anche copie del FOW ID su dispositivo digitale, come smartphone o tablet. In alcuni casi, e solo in accordo con gli organizzatori, gli arbitri o gli organizzatori stessi avranno la possibilità di "trovare" il FOW ID qualora un giocatore lo avesse dimenticato. Nel caso in cui un giocatore si accorgesse di aver registrato più di un FOW ID, dovrà contattare via e-mail [staff@fowtcg.it](mailto:staff@fowtcg.it) per far sì che i due numeri vengano unificati. È cura di ogni giocatore evitare di non registrare più di un FOW ID. Avere più di un FOW ID può anche compromettere la corretta registrazione dei punti associata a programmi quale il "Player Reward".

## **2.7 Sanzionamento dei Tornei e Reportistica**

Gli organizzatori che vorranno sanzionare i propri eventi dovranno scaricare il software specifico di Force of Will TCG nella sua ultima versione. Questo software verrà utilizzato per sanzionare e gestire l'evento, oltre che per inviare il report. Ogni dato riguardante i propri tornei sanzionati, che sia in forma elettronica o cartacea, dovrà essere conservato per almeno sei mesi in caso di contestazione da parte dei giocatori.

Tutti i report sui tornei sanzionati dovranno essere inviati entro 14 giorni dalla conclusione dell'evento. Gli organizzatori che invieranno i loro report in ritardo in maniera ripetuta o che non invieranno i propri report potranno perdere il privilegio di organizzare tornei sanzionati.

## **2.8 Informazioni e Promozione degli Eventi**

Force of Will Co Ltd. e FoW TCG Italia si riservano la possibilità di pubblicare in qualsiasi momento immagini, liste dei mazzi, foto o video durante o dopo lo svolgimento di un evento. Anche gli organizzatori di eventi di Force of Will TCG possono farlo una volta concluso l'evento.

### **3. Informazioni sui Tornei**

#### **3.1 Procedure Preliminari all'Inizio di un Incontro**

Di seguito i passaggi da osservare prima dell'inizio di un Incontro:

1. I giocatori dovranno preparare due mazzi. Un Mazzo Principale e un Mazzo delle Pietre Magiche. Entrambi i giocatori dovranno mischiare entrambi i mazzi e presentarli al proprio avversario. (Vedi sezione 3.2 su come mischiare)
2. Prima di iniziare la prima partita i giocatori dovranno determinare chi inizierà per primo. (Vedi sezione 3.3 sulle procedure accettate per determinare che inizierà.)
3. I giocatori potranno mischiare il mazzo del proprio avversario avendo cura di non guardarne le carte. Questo passaggio è richiesto solo a livello Competitivo. Mischiare il mazzo del proprio avversario non richiede nessun intervento successivo.
4. Ogni giocatore pesca 5 carte dal proprio Mazzo Principale.  
Ad iniziare dal giocatore che partirà per primo, se al giocatore non piacciono le carte che ha appena pescato, potrà effettuare un solo "mulligan".  
Per effettuare il "mulligan", un giocatore deve porre un qualunque numero di carte in fondo al proprio Mazzo Principale e pescarne un numero uguale sempre dal proprio Mazzo Principale.
5. Ogni giocatore dopo aver pescato prende le prime 4 carte del proprio mazzo Principale e le pone nella propria Area Lifebreak, mantenendone l'ordine. Questa procedura viene utilizzata solo nei tornei con formato che include il Lifebreak.
6. I Giocatori piazzano simultaneamente il proprio sovrano nell'Area del Sovrano.

#### **3.2 Mischiare e Randomizzare**

Ogni volta che un giocatore deve mischiare, deve far in modo di far distribuire le carte in maniera casuale (Random). La randomizzazione serve a far sì che la distribuzione delle carte risulti casuale e sconosciuta a entrambi i giocatori. Tecniche comuni per mischiare includono mischiata classica ad incrocio, mischiare facendo delle pile o mischiare normalmente e ripetutamente. Mischiare facendo delle pile è accettato solo se a questa tecnica segue almeno una delle altre due consentite. Anche se alzare il mazzo è parte integrante del mischiare, esso non garantisce una necessaria randomizzazione.

I giocatori hanno 3 minuti per mischiare i propri mazzi e presentarli al proprio avversario; questo tempo include l'utilizzo della side e far alzare l'avversario. Quando il giocatore deve mischiare per effetti di gioco all'interno di una partita, avrà massimo 30 secondi per farlo. Quando il mazzo è stato mischiato va presentato all'avversario.

L'avversario a questo punto ha la possibilità di mischiare a sua volta il mazzo, di alzare o di accettare che il mazzo resti così. Quando e se il giocatore mischia il mazzo del proprio avversario, non ci saranno altre azioni da compiere e i giocatori sono pronti ad iniziare la partita.

A livello Competitivo, se un giocatore nota che l'avversario stia mischiando senza l'intenzione di "randomizzare" il proprio mazzo, si potrà chiamare un arbitro per farlo verificare.

I mazzi vanno mischiati al tavolo di gioco e in presenza del proprio avversario.

Segnare il proprio mazzo o farne manipolazioni illegali, potrà causare penalità che vanno dalla semplice Ammonizione o Partita Persa fino alla Squalifica.

### 3.3 Determinare chi Inizia per Primo

All'inizio di ogni Incontro e prima dell'inizio di una Partita, i giocatori devono stabilire casualmente chi inizia (tiro del dado, lancio di una moneta, etc.). Ad ogni Partita successiva, sarà sempre il giocatore che ha perso la Partita precedente a scegliere chi inizia. Se un giocatore non stabilisce chi inizia prima di guardare la propria mano, allora sarà costretto ad iniziare per primo dopo aver guardato una o più carte della propria mano.

### 3.4 Risultati di un Incontro

Negli eventi Competitivi, alla fine di un Incontro, i giocatori devono comunicare all'arbitro il proprio risultato rimanendo al tavolo e usando l'apposito cedolino. Negli eventi locali potranno essere i giocatori ad andare a comunicare il proprio risultato all'organizzatore anche verbalmente. Ogni giocatore ha la possibilità di concedere una Partita all'avversario in qualsiasi momento e per qualsiasi ragione, posto che la concessione non avvenga dietro l'offerta di qualsiasi compenso e/o pagamento. In questi casi, entrambi i giocatori saranno squalificati dall'evento come è descritto nelle Penalty Guidelines. Non è possibile nemmeno determinare il risultato di una Partita in modo casuale.

### 3.5 Partite che finiscono in Pareggio

Un incontro di Force of Will in un torneo sanzionato può terminare con un pareggio. Questo accade solo quando i giocatori sono in parità alla fine del tempo e al termine degli eventuali turni addizionali. I giocatori non possono scegliere di pareggiare intenzionalmente. Ciò è contro le Policy da Torneo e farlo significa per entrambi i giocatori coinvolti incorrere in una squalifica.

### 3.6 Tiebreaker

Durante la porzione Svizzera di un torneo sanzionato può succedere che due o più giocatori abbiano gli stessi punti in classifica. In questo caso, sarà usato il Tiebreaker per determinare l'ordine in classifica di tali giocatori a pari punti.

La struttura del Tiebreaker è la seguente:

AABBBCCC

AA: Totale di punti conquistati dal giocatore nel corso del torneo.

BBB: Percentuale di vittoria degli avversari incontrati nel corso del torneo

CCC: Percentuale di vittoria degli avversari incontrati dai propri avversari

**Esempio:** *Un giocatore al National Grand Prix ha un tiebreaker di 21693596. Il numero viene scomposto come segue: 21 (AA). 693 (BBB): 596 (CCC):*

### **3.7 Prendere Nota**

I giocatori durante una partita possono prendere nota in qualsiasi momento e far riferimento alle proprie note sempre in qualsiasi momento, avendo però cura di non ritardare il corso della partita. Ogni nota è pubblica ma non deve necessariamente essere comprensibile. Note prese al di fuori di una partita, come riferimenti al side deck, non possono essere consultate durante una partita.

### **3.8 Assistenza Esterna**

I giocatori durante una partita in un torneo sanzionato non possono chiedere né ricevere assistenza esterna. Ciò include (ma non si limita a):

- chiedere o ricevere consigli da altri giocatori o spettatori, siano essi verbali o non-verbali;
- fare riferimento a note prese al di fuori di una partita.

### **3.9 Appello al Capo Arbitro**

Qualora un giocatore ritenga che un Arbitro abbia dato una interpretazione non corretta delle regole, potrà appellarsi al Capo Arbitro. Il giudizio del Capo Arbitro è definitivo e non è appellabile. In tutti i casi, il Capo Arbitro deve essere fisicamente presente per rispondere all'appello direttamente al tavolo in questione.

### **3.10 Divisione dei Premi**

I giocatori impegnati in una Finale a Eliminazione Diretta possono scegliere di dividere i premi. Solo i premi per il primo e il secondo classificato possono essere divisi dai giocatori impegnati in una Finale. Nulla può essere aggiunto ai premi ufficiali che sono stati pubblicizzati: né denaro, né prodotto addizionale. I giocatori non possono mai concedere in cambio di premi o di qualsiasi compenso. La negoziazione deve avvenire in presenza del Capo Arbitro. Dopo la negoziazione, un giocatore può scegliere di concedere la partita e abbandonare il torneo per preservare il proprio punteggio. In tal caso, l'altro giocatore vince la Finale contro un Bye.

### **3.11 Carte Segnate**

I giocatori sono responsabili dell'integrità delle proprie carte e delle proprie buste protettive in modo che esse non risultino distinguibili osservando il retro. Le buste protettive sono considerate estensioni delle carte. Qualsiasi carta che si trova all'interno di una busta protettiva segnata risulta essere una carta segnata. I giocatori devono controllare le loro carte e le loro buste protettive frequentemente nel corso del torneo in maniera di assicurarsi che esse non si danneggino né vengano segnate. I giocatori possono modificare la parte anteriore delle loro carte (artwork) purché tali modifiche non oscurino completamente il testo né il nome della carta. In un torneo, è il Capo Arbitro a decidere quali modifiche risultano essere accettabili e quali non lo sono. I giocatori che desiderano giocare con carte modificate tramite artwork dovrebbero consultare il Capo Arbitro prima di giocare.

### **3.12 Buste Protettive**

I giocatori devono essere incoraggiati a utilizzare buste protettive per le carte in modo da evitare eventuali danneggiamenti.

Ogni tipo di busta protettiva è ammessa nei tornei di Force of Willi se le stesse rispetteranno le seguenti direttive:

- Le buste protettive del Mazzo Principale (o quelle del Mazzo delle Pietre Magiche) devono essere identiche tra loro in ogni parte. Questo include il colore, allineamento dell'immagine sul retro delle busta protettiva (se presente), produzione, dimensioni e logoramento.

Le buste protettive del Mazzo delle Pietre Magiche o quella utilizzata per il sovrano non devono necessariamente essere identiche a quelle utilizzate per il Mazzo Principale.

- Le buste non devono essere riflettenti.

- Le buste non devono coprire la parte anteriore della carta in nessun modo.

- Ogni giocatore deve utilizzare una singola busta protettiva di misura standard per carta.

È possibile utilizzare delle buste protettive "Perfect Size" o "Pro-Fit" (che misurano in modo tale da calzare perfettamente una carta di Force of Will) inserendo le carte all'interno di tali buste protettive dentro buste protettive standard. In tal caso, sarà necessario accertarsi di imbustare tutte le carte dello stesso mazzo nella stessa maniera (una busta Perfect Size + una busta standard).

I giocatori devono accertarsi di cambiare spesso le proprie buste protettive in modo da evitare logoramento o danno che le renderebbe segnate. Prima d'imbustare un mazzo, è consigliabile mischiare separatamente sia le nuove buste protettive che le carte in modo da evitare che eventuali carte segnate dovute a difetti di produzione risultino avere uno schema.

### **3.13 Carte Contraffatte e Proxy**

Carte contraffatte o fotocopiate non sono ammesse in nessun tipo di torneo. Se un giocatore scoprisse l'esistenza di carte contraffatte è invitato a contattarci immediatamente via e-mail a [staff@fowtcg.it](mailto:staff@fowtcg.it). Se venissero scoperte durante un evento, le carte stesse vanno segnalate ad un ufficiale del torneo.

I proxy, ossia carte che rappresentano altre carte (spesso fotocopie), sono considerate false e non sono consentite nei tornei sanzionati.

In rarissimi casi, durante gli eventi ufficiali, potranno essere autorizzate dei Proxy: ciò potrà avvenire ad esempio in tornei Limited in caso di carte danneggiate e solo con l'autorizzazione del Capo Arbitro.

### **3.14 Scommettere**

Per preservare il corretto svolgimento di un torneo, sia ai giocatori che agli arbitri non è consentito scommettere sul risultato delle partite di un torneo sanzionato.

## **4 Responsabilità**

### **4.1 Responsabilità Comuni**

Tutti coloro che concorrono allo svolgimento di un evento condividono le seguenti responsabilità:

- Conoscere i formati e le ultime policy riguardanti il torneo in corso di svolgimento
- Mantenere un comportamento educato. Ciò include evitare urla, bestemmie, parolacce ed evitare commenti o gesti offensivi.
- Evitare di indossare abiti inappropriati o che possono rappresentare un'offesa.
- Evitare di interferire durante lo svolgimento di una partita. Per qualsiasi disputa sulle regole ci sono gli Arbitri.
- Evitare di discutere o commentare a voce alta quando si sta assistendo a una partita.
- Fare presente a un Arbitro tempestivamente e in buona fede se si nota che un giocatore abbia commesso un errore riguardante le regole di gioco o da torneo o non stia tracciando correttamente i Punti Vita o i punteggi di un Incontro, indipendentemente da chi ne benefici.
- Seguire le istruzioni che impartite dagli ufficiali del torneo.

### **4.2 Responsabilità dei Giocatori**

I giocatori hanno le seguenti responsabilità in aggiunta alle responsabilità comuni:

- Aver registrato un solo FOW ID.
- Comunicare con chiarezza le azioni compiute durante una partita.
- Tenere le proprie mani e le proprie carte sul tavolo durante la partita.
- Fare presente al proprio avversario se commette degli errori riguardanti le regole di gioco, riguardanti i punteggi o la tracciatura dei Punti Vita, indipendentemente da chi ne benefici.
- Fare presente a un Arbitro tempestivamente e in buona fede se si nota un errore riguardante le regole di gioco o da torneo durante un Incontro, indipendentemente da chi ne benefici.
- Evitare di insultare la strategia, il modo di giocare o le abilità del proprio avversario.
- Mantenere correttamente aggiornate le informazioni sul proprio FOW ID

### **4.3 Responsabilità degli Arbitri**

Gli Arbitri aiutano il Capo Arbitro a far sì che l'evento si svolga correttamente. Gli Arbitri hanno le seguenti responsabilità in aggiunta alle responsabilità che hanno i giocatori:

- Essere fisicamente presenti al torneo.
- Mantenere un alto livello di conoscenza delle regole di gioco e delle regole da torneo.
- Arrivare sul luogo dell'evento almeno 30 minuti prima dell'inizio del primo round o quando è stato richiesto loro dal Capo Arbitro.
- Tenere costantemente sotto osservazione l'area del torneo e i giocatori.
- Effettuare controlli dei mazzi velocemente e professionalmente quando richiesto.
- Vestire in modo da essere chiaramente riconoscibili come arbitri rispetto agli altri giocatori e agli spettatori.



- Evitare qualsiasi tipo di favoritismo nei confronti di qualsiasi giocatore o squadra.
- Risolvere velocemente ed accuratamente ogni problema riguardante le regole a cui capita loro di assistere.
- Assicurarsi che tutte le penalità vengano comunicate tempestivamente allo scorekeeper del torneo.
- Assicurarsi che tutti i risultati siano stati verificati da entrambi i giocatori e siano riportati velocemente.

#### **4.4 Responsabilità del Capo Arbitro**

Il Capo Arbitro ha sempre l'ultima parola in qualsiasi disputa sulle regole durante un torneo. Le decisioni del Capo Arbitro non sono appellabili. Il Capo Arbitro risponde alle domande sulle regole, gestisce lo staff del torneo e fa scorrere il torneo in maniera regolare. Oltre le responsabilità degli Arbitri, il Capo Arbitro ha le seguenti responsabilità:

- Essere sempre presente e disponibile durante tutto lo svolgimento del torneo.
- Assicurarsi che lo scorekeeper sia rapido nel preparare gli abbinamenti del round successivo.
- Farsi cura di comunicare in modo chiaro ed efficiente l'inizio e la fine di ogni turno ai giocatori ed agli altri Arbitri.
- Gestire gli appelli fatti dai giocatori in merito alle risposte date dagli Arbitri.
- Assicurarsi che tutti gli arbitri siano correttamente registrati nel software del torneo.
- Assicurarsi che gli Arbitri abbiano chiare le proprie responsabilità e i propri compiti.

#### **4.5 Responsabilità dell'Organizzatore di Tornei**

È responsabilità di un organizzatore, far sì che l'evento si svolga in un luogo appropriato e che l'evento stesso abbia uno sviluppo positivo nel rispetto delle regole e di tutti i partecipanti. Gli organizzatori non possono partecipare a eventi organizzati da loro stessi, a eccezione degli Eventi Locali (come specificato in altri documenti).

Gli Organizzatori hanno le seguenti responsabilità:

- Disporre di un luogo, staff e materiale adatto a svolgere il torneo con successo. Ciò include trovare il luogo in anticipo, trovare gli arbitri e lo staff di volontari disposti a prendere parte all'evento ed assicurarsi che nel sito ci siano sedie, tavoli, copri-tavoli, numeri di tavoli, stampante, carta, penne, un computer con il software per la gestione del torneo, un cronometro e tutto ciò che è necessario.
- Assicurarsi di sanzionare l'evento in anticipo e di inviare il report entro 14 giorni dalla fine dello stesso.
- Comunicare in anticipo al Capo Arbitro e agli altri Arbitri l'abbigliamento richiesto per il torneo.
- Ricompensare adeguatamente gli ufficiali del torneo per i servizi extra.
- Comunicare prima dell'inizio dell'evento i premi, il costo di partecipazione, l'orario di inizio del torneo e le regole riguardanti il torneo (formato e altre informazioni tecniche).

## **5. Cattiva Condotta**

### **5.1 Definizione**

Dopo che un giocatore o uno spettatore viene squalificato per le ragioni più varie sarà cura del Comitato delle Penalità stabilire se alla squalifica possa seguire una sospensione per un periodo di tempo. La lunghezza di una sospensione dipende da diversi fattori, inclusa la gravità della infrazione commessa, o la volontà di collaborare di giocatori nell'appurare la verità e il loro storico. Le durate delle sospensioni con le relative infrazioni più comuni che le causano sono elencate di seguito. Può capitare che una determinata infrazione non appartenga a nessuna delle categorie sotto-menzionate: in tal caso il Comitato delle Penalità attribuirà una durata di sospensione che ritiene appropriato per tale infrazione.

### **5.2 Cattiva Condotta – 1 Anno**

- Condotta Antisportiva: Barare
- Condotta Antisportiva: Grave
- Rifiutarsi di seguire le istruzioni degli Ufficiali del Torneo
- Ostruire un'indagine
- Giocare con un FOW ID che appartiene a un altro giocatore
- Recarsi ai tornei ufficiali mentre si è sospesi
- Torneo Truccato

### **5.3 Cattiva Condotta – 3 Anni**

- Rubare
- Molestare o perseguire le persone presenti a un evento
- Condotta violenta
- Vandalismo
- Torneo Truccato in modo Grave

### **5.4 Cattiva Condotta – 5 o più Anni**

- Assalire una qualsiasi persona durante un torneo
- Comportamento Violento Grave