

Policy Ufficiale Tornei Goat Community Italia



Valido dal 30-04-2022 fino a nuovo aggiornamento

Indice

1.	Come usare il documento	3
2.	Aggiornamenti Policy Ufficiale Tornei GCI	3
3.	Giocatori ammessi agli eventi	3
4.	Materiale richiesto al torneo	3
5.	Responsabilità dei giocatori.....	4
6.	Responsabilità dei Judge.....	4
7.	Responsabilità dell’Head Judge.....	5
8.	Responsabilità di spettatori e Content Creator	5
9.	Appelli ai ruling.....	6
10.	Carte Segnate.....	6
11.	Bustine protettive (sleeves).....	6
12.	Pescare	6
13.	Mischiare	6
14.	Concedere una partita	7
15.	MANTIS	7
16.	Sistema di Tie-break: MANTIS 2.0.....	7
17.	Scommesse	9
18.	Informazione e promozione dell’evento	9
19.	Tornei di Goat Format	9
20.	Punti dati dalle tappe delle Goat Championship Series	9
21.	Legalità delle carte.....	10
22.	Espansioni e Set legali in Goat Format.....	10
23.	Elenco carte Proibite/Limitate di Goat Format (Lista di aprile 2005).....	12
24.	Numero di round nei tornei in formato svizzera (Swiss).....	14
25.	Struttura dei match.....	14
26.	Durata di un Round.....	14
27.	Pareggio	15
28.	Procedure di fine Round/Turno	15
29.	Side Deck.....	16
30.	Mischiare le carte coperte.....	17
31.	Mischiare il cimitero.....	17
32.	Note Taking	17
33.	Replay	18
34.	Effetti di ricerca	18
35.	Priorità degli effetti a Ignizione (Ignition Effects)	19
36.	Cambiare la posizione di un mostro	19

37. Mostri che equipaggiano mostri 19
38. Verifica di mano e mazzo a causa di un effetto 20
39. Aggiornamenti del documento 21
40. Informazioni di contatto 22



1. Come usare il documento

La policy ufficiale per gli eventi di Goat Community Italia serve a comunicare le procedure e le regole da applicare a tutti gli eventi di Goat Community Italia. Queste regole e procedure esistono per assicurare a tutti i giocatori un torneo corretto e divertente.

Side Note: se sei un organizzatore e vorresti utilizzare questa policy nei tuoi eventi ti invitiamo a contattarci su uno dei [nostri social](#) (pag. 22).

ATTENZIONE: La copia non autorizzata, totale o parziale, di questo documento è assolutamente vietata.

2. Aggiornamenti Policy Ufficiale Tornei GCI

Questa versione è la versione 1.1.

- In caso di aggiornamenti potrete trovare il documento aggiornato sul nostro blog a questo indirizzo <https://goatcommunityitalia.wordpress.com>.

3. Giocatori ammessi agli eventi

La maggior parte degli eventi di GCI sono aperti a tutti i giocatori, senza restrizioni.

Alcuni eventi, come la finale delle Goat Community Italia Championship Series, sono solo su invito, ciò significa che solo i giocatori che si sono guadagnati un invito potranno parteciparvi.

Gli organizzatori non possono proibire arbitrariamente a un giocatore di partecipare a un evento, tuttavia si riservano il diritto di allontanare dalla sala un giocatore e/o aggiungerlo a una lista di giocatori sospesi se questo ha rubato, vandalizzato la location, violato le regole della location, violato le policy dell'evento, ecc.

Queste persone non potranno partecipare a un evento GCI:

I Judge e gli organizzatori attivi dell'evento (per gli eventi locali questa regola è soggetta alla discrezione degli organizzatori);
Giocatori sospesi per violazione delle policy.

4. Materiale richiesto al torneo

I giocatori devono presentarsi muniti di quanto segue:

- Un mazzo che segua tutte le regole di Goat Format (specificate più avanti nel documento).
- Una penna per segnare e firmare il cedolino del match.
- Un metodo per tenere traccia dei Life Points e del game state (nel caso si debba

ricostruire la partita). Può essere una calcolatrice (con cronologia), carta e penna oppure un qualsiasi mezzo per tenere traccia della partita e delle variazioni di Life Points (Smartphone/Lavagnetta ecc.).

- Una lista completa, scritta a mano o stampata, del proprio Main/Side Deck. (per gli eventi locali questa regola è soggetta alla discrezione degli organizzatori).

Presentarsi sprovvisti di materiale per mantenere traccia dei Life Points non esclude un giocatore dall'evento.

Presentarsi sprovvisti di mazzo costruito regolare e/o la lista del mazzo ne preclude l'iscrizione.

5. Responsabilità dei giocatori

I giocatori che partecipano a un torneo hanno le seguenti responsabilità:

- Conoscere e seguire le regole e policy più recenti applicate ai tornei di Goat Community Italia.
- Seguire le istruzioni di tutti i Judge e gli organizzatori dell'evento.
- Comportarsi in maniera rispettosa e sportiva in ogni situazione.
- Comportarsi responsabilmente e professionalmente nella location che ospita il torneo.
- Comunicare chiaramente ogni giocata fatta durante una partita.
- Tenere per tutta la durata della partita Main, Side e Fusion Deck visibili sul tavolo di gioco, non è ammesso tenere ulteriori carte sul tavolo e/o nel porta-mazzo ad esclusione dei Token.
- Avvisare l'avversario ogni volta che avviene un'incorrettezza o quando non ha tenuto correttamente traccia dei Life Points durante il match, indipendentemente da chi ottiene un vantaggio da quell'errore.
- Evitare di parlare con gli spettatori durante un match.
- Evitare di urlare o usare termini inappropriati durante il torneo.
- Evitare di fare qualsiasi commento offensivo a un Judge o a un altro giocatore.
- Evitare di insultare le giocate e le abilità del proprio avversario o di un altro giocatore.
- Controllare il proprio risultato all'inizio di ogni match per assicurarsi non vi siano errori. In caso di errore avvicinarsi alla Judge Station e comunicare l'errore per risolverlo.
- Controllare e prendersi cura dei propri oggetti personali. La location, gli organizzatori e i Judge NON rispondono di eventuali furti o smarrimenti di beni personali. Si invitano pertanto i partecipanti a porre attenzione alla custodia dei suddetti.

6. Responsabilità dei Judge

Un Judge ha il compito di creare un ambiente corretto e professionale durante il torneo.

Un Judge deve seguire tutte le responsabilità di un giocatore, inoltre ha delle responsabilità aggiuntive:

- Mantenere un livello di conoscenza delle regole e delle policy del torneo alta.
- Osservare l'area di gioco e i giocatori per tutta la durata dell'evento.
- Agire in maniera matura e responsabile in tutte le occasioni.
- Eseguire il deck check velocemente e accuratamente.
- Evitare di giocare, scambiare o fare qualsiasi altra attività che lo potrebbe distrarre dal torneo, o che lo farebbe apparire poco professionale.
- Evitare di mostrare favoritismi verso qualsiasi giocatore o Team.
- Risolvere velocemente ed efficientemente ogni errore di ruling che vede applicato a una partita in corso.
- Notificare penalità spiegandone le ragioni ai giocatori che commettono un'infrazione.
- Notificare immediatamente l'Head Judge in caso di appelli.
- Non rispondere a domande non inerenti al game state in una partita ancora in corso*
- Assicurarsi che tutti i risultati dei match vengano confermati da entrambi i giocatori.

*Una piccola parentesi sul "Coaching", durante un torneo potrebbe capitare che un giocatore voglia fare al Judge una domanda molto specifica su una situazione che non sta avvenendo in gioco e che, in quel momento, non è motivo di controversia. In questi casi il Judge è obbligato a non dare alcuna risposta. Detto questo alla conclusione di un Round e prima del successivo è totalmente legittimo fare domande ai Judge o agli organizzatori alla Judge Station.

7. **Responsabilità dell'Head Judge**

L'Head Judge è l'autorità finale del torneo. Nessuno può discutere un ruling dato dall'Head Judge, che si occupa inoltre di far avanzare il torneo e di gestire la squadra dei Judge.

L'Head Judge deve rispettare le responsabilità dei giocatori e degli altri Judge. Inoltre, ha altre responsabilità:

- Essere fisicamente presente e disponibile per tutta la durata del torneo.
- Assicurarsi che tutti i risultati siano stati presentati e inseriti nel programma per gli abbinamenti.
- Assicurarsi che il round successivo sia pronto nel minor tempo possibile.
- Assicurarsi che l'inizio e la fine di un round siano chiari e comunicati efficientemente a tutti i giocatori.
- Essere disponibile a moderare i ruling ai quali i player hanno fatto appello.

8. **Responsabilità di spettatori e Content Creator**

Gli spettatori e i Content Creator hanno le seguenti responsabilità durante il torneo:

- Comportarsi in maniera sportiva e rispettosa in ogni momento.
- Comportarsi in modo responsabile e con professionalità nell'area dell'evento.

- Seguire le istruzioni dei Judge e degli organizzatori.
- Evitare di stare vicino ai tavoli o nei corridoi affollati.
- Evitare di parlare con i giocatori durante un match, o parlare ad alta voce vicino a un match in corso.
- Evitare di urlare o di usare un linguaggio o dei gesti inappropriati.
- Evitare di fare commenti negativi su un giocatore o un organizzatore.

9. Appelli ai ruling

Se un giocatore crede che un Judge stia dando un ruling incorretto o non è d'accordo con la penalità che gli sta per essere inflitta, ha la possibilità di appellarsi all'Head Judge dell'evento. La decisione dell'Head Judge non è appellabile.

Non è possibile riappellarsi a un ruling a cui si ha già fatto appello all'Head Judge.

10. Carte Segnate

I giocatori devono assicurarsi che le loro carte siano in buone condizioni e senza marchi visibili che le renderebbero identificabili.

È consentito avere l'artwork della carta modificato. In ogni caso è fortemente consigliato presentarsi alla Judge Station per assicurarsi che la carta in questione non sia riconoscibile.

11. Bustine protettive (sleeves)

Ogni tipo di busta protettiva è consentita ai nostri eventi, ci sono comunque delle regole da osservare:

- Tutte le sleeves del mazzo e del Side Deck devono essere uguali (per gli eventi locali questa regola è soggetta alla discrezione degli organizzatori).
- Le sleeves non possono occludere la leggibilità della carta.
- Il double-sleeving (avere le carte imbustate due volte) è ammesso a patto che tutte le bustine, sia interne che esterne, siano uguali.

Le buste devono venire dallo stesso produttore, essere dello stesso colore, avere la stessa lunghezza ed avere lo stesso grado di utilizzo (usura). I giocatori devono cambiare le sleeves di frequente per evitare usura e segni.

Top-Loader o grossi protettori di plastica non possono essere usati.

Tutte le sleeves devono essere pulite e senza segni. La bustina protettiva viene considerata come estensione della carta. Se una busta è riconoscibile rispetto alle altre tutta la carta verrà considerata "segnata", ciò risulterà in una penalità.

12. Pescare

Ciascun giocatore inizia il game con cinque carte in mano. Il giocatore che inizia il game pesca la sua sesta carta.

13. Mischiare

Al fine di garantire delle partite all'insegna della correttezza, ogni giocatore deve assicurarsi che il suo mazzo sia randomizzato prima di presentarlo all'avversario all'inizio di ogni game. Una volta che un giocatore mischia il suo mazzo, lo presenta all'avversario che può farlo a sua volta per aumentare la casualità. L'azione di presentare il mazzo all'avversario significa, implicitamente, che è già stato mischiato. È assolutamente vietato preparare il proprio mazzo in qualunque modo. Stacking e manipolazione dell'ordine delle carte sono considerate forme di cheating. I giocatori devono mischiare velocemente, circa 30 secondi durante una partita e circa 1 minuto fra una partita e l'altra.

La prassi corretta per mischiare deve essere come di seguito:

Il giocatore mischia il proprio mazzo e lo passa all'avversario che a sua volta lo mischia, a questo punto il proprietario alza il proprio mazzo e successivamente lo fa l'avversario. A questo punto il mazzo può considerarsi sufficientemente randomizzato.

È richiesta una certa attenzione nel maneggiare le proprie carte e quelle dell'avversario. L'atto di mischiare va fatto in modo da non vedere le carte in fondo al mazzo e assicurandosi che nessuna carta venga danneggiata nel processo di mischiare il mazzo dell'avversario.

14. Concedere una partita

Un giocatore è nella facoltà di concedere un game o un match in ogni momento, purché la concessione non sia in cambio di un compenso o di un qualsiasi genere di scambio. È vietato, e severamente punito, offrire al proprio avversario qualsiasi genere di compenso per una concessione.

15. MANTIS

Per gli abbinamenti Goat Community Italia usa il software MANTIS 2.0. GCI utilizza il software che veniva usato durante i tornei nel 2005 per assicurarsi che gli abbinamenti e i Tie-break siano fedeli a quelli dell'epoca.

16. Sistema di Tie-break: MANTIS 2.0

Nel corso dei tornei alcuni giocatori avranno lo stesso numero di vittorie. Per dare un'accurata posizione ai giocatori vengono usati, e applicati automaticamente e in ordine, 3 Tie-break. Un Tie-break può essere un numero positivo o negativo. Questo sistema di Tie-Break sarà applicato da MANTIS 2.0 (software per gli abbinamenti).

- **Tie-break Bonus #1: Somma Vittorie/Sconfitte**

Il Tie-break #1 rappresenta il rendimento dei giocatori contro cui un giocatore ha giocato nel corso del torneo. I giocatori che hanno giocato contro avversari con maggiori vittorie si posizioneranno più in alto in classifica. La formula per calcolare questo numero è la seguente:

Somma del numero di punti a cui ciascun avversario contribuisce.
Gli avversari contribuiscono +1 per ogni vittoria e -1 per ogni match perso che hanno accumulato durante il torneo. Ogni singolo avversario non potrà mai contribuire meno di -3 al primo Tie-break di un altro giocatore.

Esempio: Alla fine del torneo, dopo quattro round, Samuele ha giocato contro tre avversari e ha avuto un bye. Il suo avversario al quarto round ha quattro vittorie e 0 sconfitte, contribuisce quindi +4 al suo primo Tie-break. Il suo avversario del terzo round ha due vittorie e due sconfitte, contribuisce quindi 0 al Tie-break #1 di Samuele. Il suo avversario del secondo round ha zero vittorie e quattro sconfitte, contribuisce quindi -3 al suo Tie-break (perché nessun giocatore potrà mai contribuire meno di -3 punti al Tie-break di un avversario). Samuele ha preso il bye durante il suo primo round, un bye contribuisce 0 al Tie-Break.

Per determinare il Tie-break #1 di Samuele, dobbiamo sommare tutti i punti dei contribuenti (ovvero i suoi avversari): +4 per il quarto round, 0 per il terzo round, -3 per il secondo round, e 0 per il bye, il totale è quindi +1.

- **Tie-break Bonus #2:** Somma del primo Tie-break

Il Tie-break #2 rappresenta il rendimento di tutti gli avversari dei giocatori che hanno giocato contro un giocatore. I giocatori che hanno giocato contro avversari che hanno sempre giocato contro avversari più “forti” si posizioneranno più alti in classifica. La formula per calcolare questo numero è:
Il totale della somma dei Tie-break #1 di tutti gli avversari contro cui il giocatore ha giocato.

Esempio: Dopo cinque round, Sara ha giocato contro cinque avversari.
Il Tie-break #1 dell'avversario di Sara durante il primo round è +3.
Il Tie-Break #1 del secondo avversario di Sara è -2.
Il Tie-Break #1 del terzo avversario di Sara è +5.
Il Tie-Break #1 del quarto avversario di Sara è 0.
Il Tie-Break #1 dell'ultimo avversario di Sara è +4.

Per determinare il Tie-break #2 di Sara, dobbiamo sommare tutti i valori dei Tie-break #1 di tutti i suoi avversari: +3 per il suo primo avversario, -2 per il suo secondo avversario, +5 per il suo terzo avversario, 0 per il suo quarto avversario e +4 per il suo quinto avversario. Per un totale di +10.

- **Tie-break Bonus #3:** Tempismo

Il Tie-break #3 rappresenta l'importanza dei round in cui si ha perso la partita. I giocatori che perdono i round finali si posizioneranno più alti in classifica. La formula per calcolare questo numero è:
La somma dei quadrati dei round in cui il giocatore ha perso.

Esempio: Romeo ha cinque vittorie e due sconfitte. Il Tie-break #3 di Romeo è 61. Questo significa che Romeo ha perso durante il quinto e sesto round. (5^2)

$$+ 6^2 = 61)$$

17. Scommesse

I giocatori e gli ufficiali dei tornei non possono per alcuna ragione scommettere sul risultato di un match durante i nostri eventi.

18. Informazione e promozione dell'evento

GCI si riserva il diritto di pubblicare tutte le informazioni dell'evento, come il contenuto dei mazzi dei giocatori, fotografie, interviste, riproduzioni video di tutti i nostri tornei, breakdown ecc.

Per garantire un corretto svolgimento del torneo, le informazioni riguardo liste e carte/mazzi più giocati saranno pubblicate solo a torneo concluso.

19. Tornei di Goat Format

Gli eventi di Goat Format seguono le regole del formato Avanzato di Yu-Gi-Oh! al 21 agosto 2005:

- **Goat Format Constructed Deck:** I giocatori portano i propri mazzi costruiti, seguendo [l'Elenco delle Carte Proibite/Limitate di Yu-Gi-Oh!](#) (Forbidden and Limited Card List, pag. 12) di aprile 2005 e riferendosi alla sezione [Espansioni e Set legali](#) (pag. 10) di questo documento;
- **Main e Fusion Deck:** Il Main e il Fusion Deck in Goat Format non hanno un limite numerico, i limiti applicati a Main e Fusion Deck sono quelli della Forbidden and Limited Card List e, altrimenti, il limite di tre copie per carta.

20. Punti dati dalle tappe delle Goat Championship Series

I giocatori che partecipano (o hanno partecipato) alle Goat Championship Series ottengono punti in base alle loro vittorie durante la fase di svizzera. Inoltre, i giocatori che entrano nella Top Cut ottengono punti aggiuntivi.

Mentre i punti guadagnati in svizzera sono stabili, ovvero +3 punti per ogni match vinto, i punti della Top Cut dipendono dal numero di giocatori e da quanto è numerosa la Top Cut (Top 4/8/16).

Esempio 1: Carlo ha giocato alle Goat Championship Series Vol. 3 ottenendo un risultato di 5 vittorie e 2 sconfitte arrivando 19°, non entrando in Top. Il suo punteggio alla fine di questa tappa sarà di 15 punti.

Esempio 2: Fabio ha giocato alle Goat Championship Series Vol. 2 ottenendo un risultato di 4 vittorie e 2 sconfitte arrivando 25°. Il suo punteggio per la tappa sarà di 12. Alle Goat Championship Series Vol. 3 Fabio ottiene un risultato di 5 vittorie e 2 sconfitte arrivando 14° ed entrando in Top 16. In Top 16 perde. Il suo risultato per la tappa sarà di 15 punti più il punteggio bonus per la Top 16 (in questo caso di 3 punti per un torneo con Top 16), ottenendo un totale di 18 punti. Il suo punteggio totale dopo le due tappe sarà di $12+18=30$.

Esempio 3: Lorenzo ha giocato alle Goat Championship Series Vol.2 droppando al quarto turno con un risultato di 0 vittorie e 4 sconfitte. Lorenzo alla fine del torneo avrà 0 punti e non verrà quindi aggiunto alla classifica.

I punteggi sono necessari per accedere al Season Finale delle Goat Championship Series. Il Season Finale è un torneo su invito gratuito. Per ottenere un invito dovrete essere fra i primi nella classifica finale (le informazioni riguardo ai premi, ai metodi per ottenere un invito e al numero di inviti saranno fornite in prossimità della tappa finale).

Per controllare la classifica di ogni tappa e quella finale potete contattarci o controllare sul nostro [blog](#).

21. Legalità delle carte

Carte contraffatte, proxy o fotocopie non sono ammesse agli eventi.

Tuttavia, sono ammesse carte OCG (Giapponesi, Cinesi, Coreane e Asian English), TCG (EU, NA, SA, AU) e anche Artwork personalizzati.

Gli Artwork devono garantire che la carta originale rimanga riconoscibile ma che non sia distinguibile dalle altre (peso, spessore ecc.) per essere considerata legale.

Le carte in lingua straniera potranno sempre essere tradotte da un Judge nel corso del torneo.

È consigliato che un giocatore insicuro della legalità di una o più sue carte, si presenti alla Judge Station prima dell'inizio del torneo per sottoporla all'analisi dei Judge.

ATTENZIONE: Le carte da Hobby League 2 a Hobby League 7 non sono più ammesse nel main deck durante i nostri eventi, questa decisione è stata presa per evitare eccessive Judge call da parte dei giocatori in merito alla legalità di una carta dell'avversario (sarà comunque possibile utilizzare Baler da HL03 per il fusion deck non avendo questo problemi di riconoscibilità).

22. Espansioni e Set legali in Goat Format

Nei tornei di Goat Format tenuti da Goat Community Italia sono considerate legali tutte le carte legali durante lo SJC Indianapolis (21.08.2005).

Espansioni legali: LOB/LDD, MRD/PMT, MRL/SRL/SDM, PSV/SDF, LON/LDI, LOD, PGD, MFC, DCR, IOC, AST, SOD, DB1, RDS, FET, DR1, TLM, DB2.

Starter/Structure Deck legali: SDY/MIY, SDK/MIK, SDJ/MIJ, SDP/MIP, SYE, SKE, SD1, SD2, SD3, SD4.

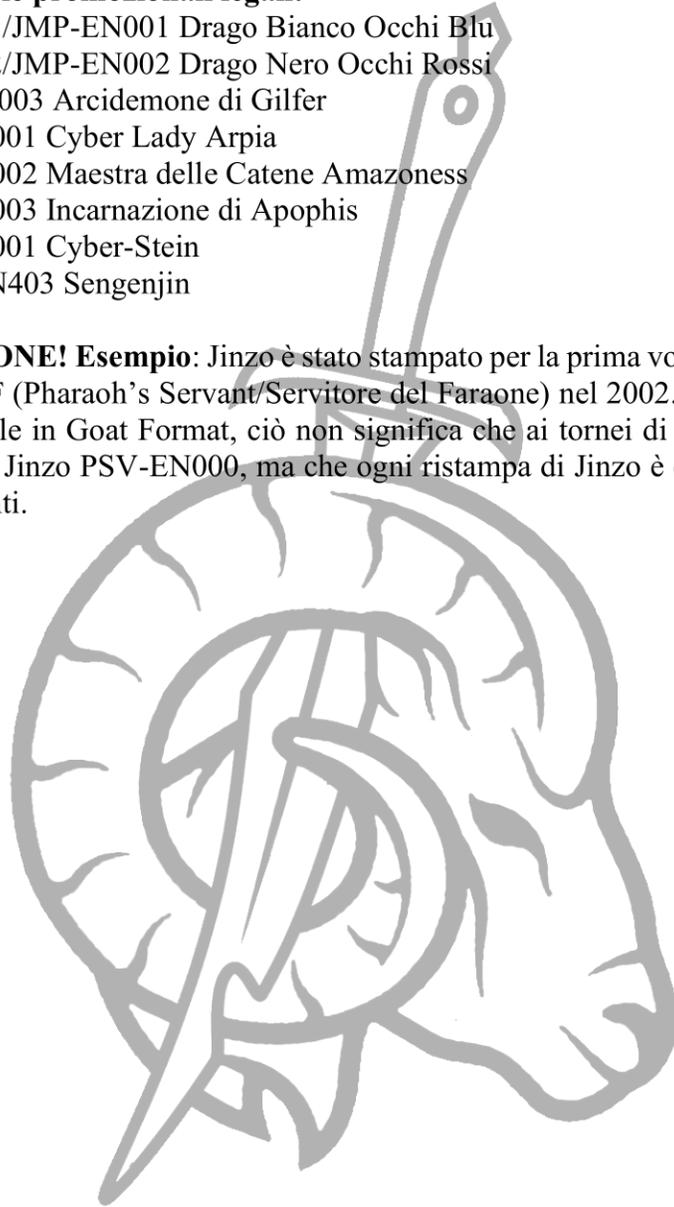
Carte Promo legali: BPT, CMC, CT1, DBT, DDS, DMG, DL1, DL2, DL3, DL4, DL5, DL6, DL7, DL8, DOD (escludendo "The Winged Dragon of Ra"), DOR, EDS, EP1,

FMR, HL1, IOC-SE, MC1, MOV, MP1, PCJ, PCK, PCY, RDS-ENSE, ROD, SDD, TFK, TLM-ENSE, TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TSC, WC4, WC5.

Carte singole promozionali legali:

- JMP-001/JMP-EN001 Drago Bianco Occhi Blu
- JMP-002/JMP-EN002 Drago Nero Occhi Rossi
- JMP-EN003 Arcidemone di Gilfer
- SP1-EN001 Cyber Lady Arpia
- SP1-EN002 Maestra delle Catene Amazoness
- SP1-EN003 Incarnazione di Apophis
- SJC-EN001 Cyber-Stein
- WCS-EN403 Sengenjin

ATTENZIONE! Esempio: Jinzo è stato stampato per la prima volta in TCG all'interno di PSV/SDF (Pharaoh's Servant/Servitore del Faraone) nel 2002. Questo vuol dire che Jinzo è legale in Goat Format, ciò non significa che ai tornei di GCI si debba giocare esattamente Jinzo PSV-EN000, ma che ogni ristampa di Jinzo è considerata legale per i nostri eventi.



23. Elenco carte Proibite/Limitate di Goat Format (Lista di aprile 2005)

Elenco Carte **Proibite**

Le seguenti carte **non possono essere utilizzate** nel Deck di un giocatore in nessun evento di Goat Format. Questa lista è la lista originale di aprile 2005.

Carte Proibite aprile, 2005:

Buco Nero
Cambiare Idea
Confisca
Drago Imperatore del Chaos - Ambasciatore della Fine
Giara di Fibra
La Sentinella Potente
Miraggio d'Incubo
Mostro Resuscitato
Ordine Imperiale
Pugnale a Farfalla - Elma
Raigeki
Scelta Dolorosa
Scienziato Magico
Spolverino dell'Arpia
Strega della Foresta Nera
Yata-Garasu

Elenco Carte **Limitate**

Le seguenti carte possono essere utilizzate nel Deck di un giocatore per un massimo di **una copia** negli eventi di Goat Format. Questa lista è la lista originale di aprile 2005.

Carte Limitate aprile, 2005:

Anfora dell'Avidità
Behemoth Bifronte
Braccio Destro del Proibito
Braccio Sinistro del Proibito
Breaker il Guerriero Magico
Carità Graziosa
Cessate il Fuoco
Cilindro Magico
Cupidigia Insaziabile
Cyber Giara
Distuggi-Carte
Due di Meno
Exodia il Proibito
Fenice Sacra di Nephtys
Forza Esiliata
Forza Riflessa
Fulmine Boltex
Gamba Destra del Proibito
Gamba Sinistra del Proibito

Giara Trasformante
Jinzo
Lily Iniezione Fatata
Potere del Mago
Protettore del Santuario
Richiamo del Posseduto
Riflettore
Sangan
Sepoltura Prematura
Serpente Sinistro
Signora Guerriera D. D.
Spada Rivelatrice
Strappa Possesso
Tempesta Potente
Tifone Spaziale Mistico
Tributo Torrenziale
Uniti Resistiamo
Virus Devasta Deck
Virus Infetta Tribù

Elenco Carte **Semi-Limitate**

Le seguenti carte possono essere utilizzate nel Deck di un giocatore per un massimo di **due copie** negli eventi di Goat Format. Questa lista è la lista originale di aprile 2005.

Carte Semi-Limitate aprile, 2005:

Assalitore Notturmo
Buon Contabile Goblin
Capitano Saccheggiatore
Dark Scorpion - Chick il Codardo
Livello Limite - Area B
Legame Gravitazionale
Nobiluomo dello Scambio
Riccastro Goblin
Rifornimenti d'Emergenza
Rinforzi dell'Esercito
Scambio-Creature
Signore dei Vampiri
Soldato dell'Abisso
Ultimo Turno

24. Numero di round nei tornei in formato svizzera (Swiss)

Il numero di round, durante la svizzera di un torneo, è determinato dal numero totale dei giocatori iscritti. Gli organizzatori si riservano il diritto di aggiustare leggermente il numero di round o la Top Cut giocata, questo può avvenire **solo** se chiaramente annunciato prima dell'inizio del primo round del torneo.

Round e Top Cut in base ai giocatori.

4-8	– 3 rounds	No Top
9-16	– 4 rounds	(Top 4)
17-32	– 5 rounds	(Top 8)
33-64	– 6 rounds	(Top 8)
65-99	– 7 rounds	(Top 8)
100-128	– 7 rounds	(Top 16)
129-256	– 8 rounds	(Top 16)
257-512	– 9 rounds	(Top 32)

25. Struttura dei match

Ogni turno del torneo ciascun giocatore dovrà giocare un match contro un avversario. I match di un torneo si svolgono alla meglio delle tre, ciò significa che il primo giocatore che vince due game vince anche il match. I match possono essere composti da più di tre game in caso di game conclusi in pareggio. Se due giocatori pareggiano il primo game, ed entrambi vincono un altro game, i giocatori dovranno effettuare un game addizionale fino a quando uno dei due non avrà vinto due game in quel match.

Nei risultati verrà solo registrato il vincitore del match. Non vengono registrate le vittorie di ogni game di quel match. Non è possibile pareggiare un match nei tornei di GCI, quindi ci sarà sempre un vincitore.

ATTENZIONE: All'inizio del round è buona norma che i giocatori si siedano al loro tavolo dopo aver consultato il foglio degli abbinamenti. Un giocatore che non si presenta al suo tavolo dopo cinque minuti dall'inizio del turno riceve un Game Loss. Un giocatore che non si presenta al tavolo dopo dieci minuti riceve un Match Loss. Se il giocatore risulta assente per più di un round viene automaticamente droppato dal torneo.

26. Durata di un Round

Normalmente il limite di tempo di un Turno (Round) è di 40 minuti.

È possibile che gli organizzatori decidano di cambiare la durata per un torneo, annunciandolo prima dell'inizio dell'evento.

Durante i tornei di Goat Community Italia la finale della Top Cut viene giocata senza limiti di tempo.

27. Pareggio

I pareggi dei match non esistono* e non sono consentiti negli eventi GCI. Questa regola vale sia per i pareggi non intenzionali sia per quelli causati intenzionalmente. I game (le singole partite) potranno comunque risultare in un pareggio, ma un match no. È possibile che un match finisca con una doppia sconfitta se entrambi i giocatori ricevono contemporaneamente un match loss.

Se due giocatori pareggiano un game, e ciascun giocatore, successivamente o precedentemente, ha vinto un game, i giocatori dovranno giocare game addizionali fino a quando uno dei due ne avrà vinti due.

Esempio: Giacomo e Fabiana pareggiano il primo game utilizzando Anello della Distruzione. Dopo aver utilizzato la Side Giacomo e Fabiana sceglieranno un metodo randomico (tiro dei dadi, lancio della moneta, morra cinese ecc.) per decidere chi inizierà il game successivo.

*Un po' di storia: anche se il libro delle regole di Yu-Gi-Oh! parla del pareggio del match nella realtà dei tornei di tutto il periodo di Goat Format nessun match è mai potuto finire in pareggio, questo per via dei limiti del software utilizzato per gli abbinamenti (MANTIS) che, infatti, non prevede pareggio. Nello spirito di mantenere i nostri eventi il più fedeli e divertenti possibili per i partecipanti abbiamo deciso di mantenere sia la regola che il software originale.

28. Procedure di fine Round/Turno

Una volta conclusi i 40 minuti e quindi, il round, si conclude il turno corrente dei game ancora in corso. Se alla fine del turno non si verifica una condizione di vittoria, il gioco continua per tre turni addizionali, iniziando a contare dal turno avversario. Completati i tre turni addizionali, il gioco viene fermato, e il vincitore del Match verrà determinato seguendo questo processo:

- Se NON si verifica una condizione di vittoria alla fine dei tre turni addizionali, il giocatore con il maggior numero di Life Points vince il game. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Life Points, la partita continua fino alla prima End Phase dove si registra una variazione di Life Points.
- Dopo che il vincitore del game in corso viene stabilito, il giocatore vince il Match solo se ha più game vinti del suo avversario. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di game vinti, inizieranno un nuovo game. Questo game durerà massimo quattro turni, due per ogni giocatore. **Il Side deck non può essere utilizzato prima dell'inizio di questo game.** Alla fine del quarto turno, il giocatore con il maggior numero di Life Points vince il match. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Life Points, la partita continua fino alla prima End Phase dove si registra una variazione di Life Points.
- Se i giocatori sono fra un game e il successivo quando viene chiamato il

tempo, e un giocatore ha un numero di game vinti maggiore del suo avversario, quel giocatore vince il match.

Esempio 1: Terminano i 40 minuti e, quindi, il round. Due giocatori sono ancora nel pieno del game 1. Giorgio ha 2000 Life Points mentre Claudia ne ha 3000. Giorgio finisce il suo turno riuscendo a ridurre i Life Points di Claudia a 1000. Claudia durante il suo turno riduce i Life Points di Giorgio a 0. Claudia vince il game, e di conseguenza vince il match perché il round si è concluso durante il game 1.

Esempio 2: Terminano i 40 minuti durante il game 2. Davide ha già vinto il game 1. Il turno corrente viene completato, e durante i tre turni addizionali Emanuele vince il game. Si inizia dunque un terzo game (senza l'uso del Side Deck) e alla fine del quarto turno, Davide ha più Life Points del suo avversario. Davide vince il Match.

Esempio 3: Il round termina fra il game 1 e il game 2. Marco ha vinto il game 1, quindi Marco vince il match.

Esempio 4: Il tempo termina fra la fine del game 2 e prima dell'inizio del game 3. Ciascuno ha un game vinto. Dato che i giocatori sono fra un game e il successivo e stanno già utilizzando i rispettivi Side Deck, possono continuare a usare il Side normalmente. I giocatori iniziano un nuovo game che durerà massimo quattro turni. Alla fine del quarto turno, il giocatore con più Life Points vince il game, e quindi il match. Se i Life Points sono uguali, il gioco continua fino alla prima End Phase dove si registra una variazione di Life Points.

Esempio 5: Finisce il tempo durante il game 3. Michele e Daniele hanno entrambi vinto un game in questo match. Michele finisce il suo turno, lui e Daniele completano anche i tre turni addizionali rimanendo entrambi con 4000 Life Points. Continuano a giocare fino alla successiva variazione di Life Points. Daniele attiva "Intruglio dell'Anziano" per guadagnare Life Points. Michele incatena "Arma Segreta". Daniele riceve 200 punti di danno dopodiché guadagna 1200 Life Points. Daniele ora ha 1000 Life Points più di Michele, Daniele va in End Phase e passa il turno, in questo modo vince il game e di conseguenza il match.

29. Side Deck

Durante un evento di Goat Community Italia, ogni giocatore può utilizzare un Side Deck insieme al suo deck regolare. Il Side Deck può essere usato solo nei game successivi al primo game di un match. Se il game 1 non è stato giocato a causa di una penalità, i giocatori potranno comunque usare i loro Side Deck per il game 2. Alla fine di un match, ciascun giocatore deve ripristinare lo stato originale del suo Main Deck e del suo Side Deck.

All'inizio del Match, il giocatore deve mettere il suo Side Deck coperto sul tavolo o mantenerlo nel proprio deck box sempre sul tavolo. L'avversario ha il diritto di contare le carte presenti per assicurarsi che siano esattamente 15. Non è concesso guardare il proprio Side Deck nel corso di un game. Quando un giocatore partecipa ai nostri eventi, deve registrare il Side Deck nella sua deck list. Non è obbligatorio utilizzare un Side

Deck. Il Side Deck può essere composto da un massimo di 15 carte.

Tutte le Regole del [Goat Format Constructed Deck](#) (pag. 9) vengono applicate contemporaneamente al Deck, Fusion Deck e al Side Deck. Per esempio, solo una copia totale di “Tempesta Potente” è consentita fra Deck e Side Deck perché è una carta limitata. Se un giocatore ha “Tempesta Potente” nel suo Deck, quel giocatore non potrà averla nel suo Side Deck. Se il tempo per il round si conclude fra due game, i giocatori non possono usare i loro Side Deck per il game successivo. Se due giocatori hanno già iniziato a usare il Side Deck quando finisce il round, possono finire di usare il Side per poi giocare i quattro turni concessi.

30. **Mischiare le carte coperte**

Nessun giocatore può mischiare le sue carte coperte a meno che un effetto gli permetta di farlo. Questo include sia i mostri coperti che le carte magia o trappola coperte. Quando più carte sono messe coperte sul terreno simultaneamente dopo che l'avversario le ha viste (come con “Cyber Giara”), il controllore potrà mischiarle per cambiarne l'ordine prima di essere messe sul terreno. I giocatori possono mischiare la propria mano a meno che una carta o un effetto lo proibisca.

31. **Mischiare il cimitero**

Nessun giocatore può mischiare o cambiare l'ordine del suo cimitero o di quello dell'avversario in nessun modo. Il cimitero di un giocatore è sempre considerato di pubblico dominio (public knowledge), eccetto in casi particolari dove l'effetto di una carta (come “Domanda”) proibisce a un giocatore di vedere il cimitero dell'avversario.

32. **Note Taking**

Per Note Taking in questa sezione si intende l'azione di prendere nota di una o più carte avversarie, rese di pubblico dominio (Public Knowledge) attraverso l'effetto di una carta.

Un po' di storia: nel 2005 negli USA il Note Taking non era consentito, per quanto riguarda l'Europa invece ci sono diverse fonti che supportano il fatto che era a **discrezione dell'Head Judge** consentirlo o meno.

Oggi nel Gioco organizzato online non è vietato fare Note Taking, questo “tacito assenso” è dato dal fatto che online, anche fosse vietato, non si potrebbe in alcun modo controllare, per esempio, che un giocatore prenda una nota sul suo Computer o su un taccuino.

Basandoci su questi due punti lo Staff ha deciso che il Note Taking è un'azione **perfettamente legale** agli eventi di Goat Community Italia, ovviamente per quanto riguarda carte di cui si ha Public Knowledge. Questa scelta non solo è storicamente accurata, perché lascia libertà all'Head Judge e agli organizzatori di decidere cosa fare, ma anche utile a **ridurre le differenze fra il gioco Online e quello Live**.

GCI ritiene inoltre che in un ambiente di gioco più maturo e serio, come quello degli eventi regolati da questo documento, il Note Taking sia solo una forma di “aiuto alla memoria”, permettendo così ai giocatori di concentrarsi più sul gioco che sulle loro capacità mnemoniche.

33. **Replay**

In Yu-Gi-Oh! un replay avviene quando il numero di mostri controllati dall'avversario cambia durante il Battle Step del giocatore di turno. Il giocatore potrà quindi decidere se il mostro attaccante attaccherà lo stesso mostro, un altro mostro oppure non attaccherà. In Goat Format questa regola esiste ma, a differenza di “Yu-Gi-Oh!”, il replay riporta il giocatore all'inizio del Battle Step e, di conseguenza, l'attacco deve venir dichiarato nuovamente. Questo significa che se il giocatore decide di non far attaccare il mostro potrà comunque dichiarare un attacco più tardi durante la Battle Phase.

Esempio: Yuri controlla Parshath il Cavaliere Volante e Signora Guerriera D.D. Dichiaro un attacco diretto con Parshath. Francesco, il suo avversario, attiva Richiamo del Posseduto, ed evoca specialmente Mago Nero. Avviene un Replay, Yuri attacca Mago Nero con Signora Guerriera D.D., usando il suo effetto. Dopodiché Parshath attacca direttamente.

34. **Effetti di ricerca**

Se un effetto fa aggiungere a un giocatore una carta dal Cimitero o cercare una carta nel suo Deck con specifici parametri (basati sul Livello, Tipo, ATK/DEF ecc.), quel giocatore deve rivelare la carta cercata all'avversario. Ogniquale volta un giocatore rivela una carta, deve mostrare la carta nella sua intenzione all'avversario. Se un giocatore cerca una carta nel suo Deck, dovrà successivamente mischiarlo.

Esempio 1: “La Tomba Vuota” viene attivata. Ciascun giocatore deve rivelare all'avversario la carta che ha scelto prima che la Carta Magia risolva. Le carte scelte sono poi evocate specialmente nella Zona Carte Mostro coperte in posizione di difesa.

Esempio 2: Quando un giocatore usa “Differente Capsula Dimensionale”, non deve rivelare la carta all'avversario perché “Differente Capsula Dimensionale” non richiede di scegliere una carta basata su un parametro. Citando il testo “Scegli 1 carta dal tuo deck...”

Fail to find: È possibile attivare effetti di ricerca nel mazzo anche se non c'è alcun target legale. L'unica eccezione a questa regola è L'Agente della Creazione - Venere, nel qual caso per attivarsi richiederà che Sfera Mistica Lucente sia nel mazzo. Questi effetti non richiedono alcuna verifica del mazzo avversario.

Esempio: Paolo scarta Drago del Tuono per attivarne l'effetto pur sapendo che non vi sono ulteriori copie presenti. Nessuna carta viene aggiunta e il deck viene mischiato.

35. **Priorità degli effetti a Ignizione (Ignition Effects)**

In Goat Format (e per tutti i formati che replicano un “meta storico” precedente al 25 Aprile 2012) esiste la meccanica di priorità degli effetti a ignizione.

La priorità permetteva al giocatore di turno di attivare un effetto ad Ignizione subito dopo aver concluso una catena o evocato un mostro, prima che l'avversario potesse rispondere con una carta.

Esempio 1: Silvano evoca Virus Infetta-Tribù. Silvano attiva l'effetto di Virus Infetta-tribù in priorità, prima che il suo avversario attivi Libro della Luna.

Esempio 2: Ezio controlla un Soldato Cannone scoperto sul terreno ed evoca Sangan. Ezio attiva l'effetto di Soldato Cannone tributando Sangan, prima che il suo avversario attivi Tributo Torrenziale.

Nota: per maggiori informazioni sulla Priorità è possibile consultare un nostro articolo a questo link: <https://goatcommunityitalia.wordpress.com/2018/04/11/cose-la-priorita-in-goat-e-come-funziona>

36. **Cambiare la posizione di un mostro**

Nel formato avanzato di Yu-Gi-Oh! la posizione di un mostro non può essere cambiata manualmente nel turno in cui è stato evocato. In Goat Format è lo stesso ma con un'eccezione. Se si prende il controllo di un mostro dell'avversario, il giocatore ha sempre la possibilità di cambiare la sua posizione (a meno di effetti che dicono altrimenti, vedi Scambio-Creature), lo stesso vale per mostri evocati specialmente da effetti dell'avversario sul terreno del giocatore di turno.

37. **Mostri che equipaggiano mostri**

In Goat Format mostri come Abbandono e Limite dei 1000 Occhi per risolvere il loro effetto di equipaggiarsi un mostro avversario hanno bisogno di restare scoperti sul terreno.

Questo significa che se in catena all'effetto questi mostri lasciano il terreno o vengono coperti, l'effetto non potrà risolvere correttamente e il mostro scelto come bersaglio dal loro effetto rimarrà sul terreno (non andrà al cimitero).

Esempio: Francesco attiva l'effetto di Limite dei 1000 Occhi e sceglie come bersaglio la Maga Nera dell'avversario. L'avversario incatena Libro della Luna bersagliando Limite dei 1000 Occhi. Libro della luna risolve per primo, essendo l'ultimo anello della catena, coprendo Limite dei 1000 Occhi, che risolve senza effetto, lasciando quindi la Maga Nera dell'avversario sul terreno.

38. Verifica di mano e mazzo a causa di un effetto

Nel 2005 gli effetti che richiedevano a un giocatore di rivelare mano o mazzo andavano sempre risolti in modo che ci fosse un controllo delle carte dell'avversario, anche quando lo stato del gioco o la Lista delle Carte Proibite e Limitate dava già abbastanza informazioni per non ritenere necessario un controllo.

Goat Format però si discosta, in parte, da questa definizione fin troppo semplicistica. In Goat Format, quindi, tutti i controlli imposti da effetti che richiedono di rivelare la mano VANNO effettuati, mentre quegli effetti che richiedono un controllo del deck POSSONO essere effettuati nel caso uno dei due giocatori lo richieda esplicitamente.

ATTENZIONE: Anche se il Giocatore A richiede di controllare il mazzo del suo avversario perché richiesto da un effetto, questo non vincola in alcun modo il Giocatore B a fare lo stesso anche quando la carta (o un suo ruling) richiedono esplicitamente che entrambi i giocatori si controllino i mazzi a vicenda.

Esempio 1: Paolo attiva Nobiluomo dello Scambio sul Mago della Fede di Giacomo. Nobiluomo richiede nel suo testo di rimuovere le restanti copie di Mago della Fede da entrambi i mazzi. Il ruling di Nobiluomo richiede inoltre che se il mostro rimosso è un FLIP, entrambi i giocatori rivelino i propri mazzi per verificare che tutte le copie siano state rimosse. Dopo che entrambi hanno rimosso le copie di Mago della Fede che erano nel mazzo Paolo chiede al suo avversario di controllargli il mazzo. Giacomo non può rifiutarsi e quindi, mantenendo il mazzo fra le sue mani e rivolgendolo verso Paolo, rivela velocemente tutto il suo mazzo. Giacomo non deve però controllare il mazzo di Paolo ma può farlo. Giacomo decide di non controllare il mazzo di Paolo. Entrambi i mazzi vengono mischiati e il game continua.

ATTENZIONE: Rivelare il mazzo, in questo caso, è un'azione rapida volta al solo scopo di controllare che non vi siano altre copie di una determinata carta. Questo perché lo spirito di questa regola è di assicurarsi il susseguirsi di una condizione e non certo di controllare l'interezza del mazzo avversario rompendo così il ritmo della partita.

Esempio 2: Elias attiva Trappola Botola mentre Marcello ha 4 carte in mano. Marcello DEVE rivelare la sua mano per permettere a Elias di verificare se vi siano mostri che può scegliere per applicare l'effetto di Trappola Botola. Marcello rivela la sua mano, vi sono solo quattro carte magia. Elias non può scegliere un mostro, quindi, non manda nessuna carta nel mazzo di Marcello. Elias a questo punto può segnarsi quali carte fossero presenti nella mano di Marcello come previsto dal paragrafo Note Taking (pag. 17).

Ricapitolando:

Quando il **mazzo** viene rivelato **non è possibile** prendere alcun tipo di appunto;

Quando la **mano** viene rivelata è **possibile** prendere nota delle carte presenti nella mano dell'avversario (riferirsi al paragrafo [Note Taking](#) pag. 17);

Qualsiasi azione che va contro lo spirito di verifica di mano e mazzo verrà punita

severamente.

SCONTRO MENTALE: Per quanto riguarda Scontro Mentale (Mind Crush) nei nostri eventi verrà applicato un ruling **contrario** alla Ruling Notice di Goatformat.com. Questo non perché crediamo che il lavoro di ricerca fatto da Goatformat.com non sia valido ma, anzi, perché per quanto sia perfettamente applicabile al gioco online diventa estremamente più difficile per noi gestire una carta che potrebbe portare a delle azioni antisportive se non opportunamente “controllata”, non garantendo così un ambiente giusto e sportivo.

Per questo motivo negli eventi live di Goat Community Italia, dopo aver attivato l’effetto di Scontro Mentale il giocatore che l’ha subito **dovrà rivelare la mano** per dimostrare che non ci siano altre copie della stessa carta. Questo a meno che TUTTE le copie legali di quella carta non siano già state rivelate durante il corso della partita.

Esempio 1: Riccardo attiva Scontro Mentale dichiarando Drago del Tuono. Matteo, il suo avversario, scarta una copia di Drago del Tuono. Tutte e tre le copie si trovano nel Cimitero. Matteo NON deve rivelare la sua mano.

Esempio 2: Riccardo attiva Scontro Mentale dichiarando Mago Nero. Matteo scarta una copia di Mago Nero. Riccardo è a conoscenza di una sola copia di Mago Nero in possesso del suo avversario, dato che Mago Nero può essere giocato fino a 3 copie, secondo l’Elenco Carte Bandite e Limitate, Matteo deve rivelare la sua mano per dimostrare al suo avversario che non vi sono altre copie.

Esempio 3: Riccardo attiva Scontro Mentale e dichiara Giara Trasformante. Matteo scarta Giara Trasformante. Matteo NON dovrà rivelare la sua mano perché Giara Trasformante è una carta limitata.

Esempio 4: Riccardo attiva Scontro Mentale e dichiara Teschio Evocato. Matteo non scarta nulla perché non ha in mano Teschio Evocato. Matteo deve rivelare la sua mano per dimostrare che Teschio Evocato non è nella sua mano. Riccardo scarta quindi una carta dalla sua mano per l’effetto di Scontro Mentale.

39. **Aggiornamenti del documento**

GCI si riserva il diritto di modificare tutto il contenuto di questo documento. Tutti i giocatori sono responsabili di conoscere e seguire le più recenti regole degli eventi di Goat Community Italia.

Lo spirito di GCI nell’aggiornamento del documento sarà sempre di produrre eventi più giusti e divertenti mantenendo comunque il più possibile un’accuratezza storica nei confronti del formato e uno spirito sportivo.

Lo staff di Goat Community Italia si riserva il diritto di interpretare le regole contenute in questo documento per far sì che vengano rispettati intento e fine delle stesse.

I documenti, articoli e ruling notice di Goatformat.com che riguardano il gioco

organizzato vanno considerati come applicati anche ai nostri eventi a meno che non vi siano in questo documento specifiche a riguardo.

40. Informazioni di contatto

Per le più recenti informazioni sulle policy dei tornei visitare il nostro blog a questo link: <https://goatcommunityitalia.wordpress.com>

Per qualsiasi domanda riguardo GCI o questo documento potete contattarci a questa mail goatitalia@gmail.com

Facebook: <https://www.facebook.com/GoatItalia>

YouTube: <https://www.youtube.com/c/GOATCommunityItalia>

Instagram: https://www.instagram.com/goat_community_italia

Cardmarket: <https://www.cardmarket.com/it/YuGiOh/Users/GoatCommunityItalia>

Twitch: https://www.twitch.tv/goat_community_italia

Blog: <https://wordpress.com/view/goatcommunityitalia.wordpress.com>

Discord: <https://discord.com/invite/6PqD2kfRdB>

