

REGOLAMENTO DEL TORNEO di MAGIC

OSPITATO DALLA BOTTEGA di SHEDRAM (OSTIA)

Viale Ammiraglio del Bono 15 (Ostia) – 06/56032285 – bottega@shedram.com –
<http://bottegashedram.netsons.org>

Il torneo avrà luogo **Domenica 10 Febbraio** dalle **ore 15**.

Quota iscrizione: 3 euro

Premio: Il premio consisterà in bustine di Magic (comprendenti la Decima Edizione e Visione futura)

Il torneo si svolgerà secondo la modalità ad eliminazione diretta. La vittoria contro un avversario si ottiene al meglio di tre round.

Regolamento Tipo 1 - Vintage

Prima di iniziare

I giocatori potranno iscrivere al torneo soltanto 1 mazzo.

Tale mazzo deve essere composto da un minimo di 60 carte.

Non esiste un massimo di carte, ma una volta iscritti al torneo il numero di carte presenti nel mazzo *non dovrà variare*.

Se un giocatore lo desidera può iscrivere al torneo una **Sideboard**, una sorta di “panchina” dalla quale potrà attingere per sostituire le carte del suo mazzo.

Il mazzo e la Sideboard di un giocatore non possono contenere più di quattro copie di una specifica carta (le carte con nome e dicitura in inglese **non** vengono considerate come carte differenti), con la sola eccezione delle terre base (*pianure, isole, foreste, paludi, montagne*).

Al momento dell'iscrizione, ogni giocatore deve presentare una lista scritta delle carte che compongono il mazzo e una seconda lista che elenchi quelle della Sideboard. Le due liste vengono consegnate agli organizzatori in modo da poter essere esaminate per verificare la regolarità del mazzo.

Le liste devono specificare il nome e l'edizione della carta.

La sideboard deve essere composto da esattamente **15 (quindici) carte**.

Inizio del gioco

Il primo dei tre round deve essere sempre giocato con il mazzo originale, cioè senza usare le carte della Sideboard. Prima di iniziare i round successivi al primo, i giocatori possono cambiare la composizione del proprio mazzo scambiando carte del mazzo con carte della Sideboard.

Gli scambi possono avvenire solo su una base “*una – per - una*”, in modo tale che la Sideboard rimanga, in qualsiasi momento, di esattamente quindici carte. Non c'è restrizione sul numero di carte che un giocatore può scambiare in questo modo, fintanto che una carta del mazzo viene scambiata con una della Sideboard.

Terminati i tre round, al passaggio del turno successivo il mazzo dovrà obbligatoriamente tornare

nella sua forma originale, riposizionando le carte sostituite nella Sideboard.

I giocatori non possono guardare la propria Sideboard durante una partita.

La Sideboard deve essere ben identificabile e separata dalle altre carte nell'area di gioco.

La Sideboard non può essere tenuta dove possa essere facilmente confusa o ne possa essere alterata la composizione.

Prima dell'inizio di ogni partita, se l'avversario lo richiede, il giocatore deve presentare la Sideboard e permettergli di contarne le carte (a faccia in giù).

Carte ammesse e non

In questo tipo di torneo si possono utilizzare tutte le carte di Magic pubblicate, ad eccezione delle carte che prevedono il gioco con la posta. Sono utilizzabili anche le carte promozionali e tutte le espansioni, ad eccezione di Unglued, Unhinged.

Non possono essere utilizzate le seguenti carte, in quanto Bandite:

Amuleto di Quoz - Amulet of Quoz (EG)

Avvocato del Diavolo - Demonic Attorney (AL-BE-UN-RV)

Contratto con gli Abissi - Contract from Below (AL-BE-UN-RV)

Efreet delle Tempeste - Tempest Efreet (LG-4E)

Globo del Caos - Chaos Orb (AL-BE-UN)

Immondi di Timmerian - Timmerian Fiends (OR)

Patto con le Tenebre - Darkpact (AL-BE-UN-RV)

Pavone Ingioiellato - Jeweled Bird (AN-CH-RI)

Rinascita - Rebirth (LG-4E)

Shahrazad - Shahrazad (AN)

Stella Cadente - Falling Star (LG)

Tavoletta di Bronzo - Bronze Tablet (AQ-4E-RI)

Le seguenti carte sono limitate e di ognuna ne può essere inserita solamente 1 copia anziché 4:

Accademia di Tolaria - Tolarian Academy (SU)

Anello Solare - Sol Ring (AL-BE-UN-RV)

Aule dei Sogni - Dream Halls (FO)

Bilancia dell'Equilibrio - Balance (AL-BE-UN-RV-4E)

Certezza o Finzione - Fact or Fiction (IV)

Consulto Demoniaco - Demonic Consultation (EG)

Cripta del Mana - Mana Crypt (CS)

Desiderio Bruciante - Burning Wish (JU)

Desiderio della Mente - Mind's Desire (FL)

Diamante dell'Occhio del Leone - Lion's Eye Diamond (MI)

Doni Mai Dati - Gifts Ungiven (CK)

Forziere del Mana - Mana Vault (AL-BE-UN-RV-4E-5E)

Imperial Seal - Imperial Seal (P3)

Incanalare Energia - Channel (AL-BE-UN-RV-4E)

Legame Rapido - Fastbond (AL-BE-UN-RV)

Libreria di Alessandria - Library of Alexandria (AN)

Loto Nero - Black Lotus (AL-BE-UN)

Miniera a Cielo Aperto - Strip Mine (AQ-AQ-AQ-AQ-4E-RI)

Monolito Tetro - Grim Monolith (UL)

Mox d'Ambra - Mox Jet (AL-BE-UN)

Mox di Cromo - Chrome Mox (MR)

Mox di Diamante - Mox Diamond (FO)

Mox di Perla - Mox Pearl (AL-BE-UN)

Mox di Rubino - Mox Ruby (AL-BE-UN)

Mox di Smeraldo - Mox Emerald (AL-BE-UN)

Mox di Zaffiro - Mox Sapphire (AL-BE-UN)

Necropotenza - Necropotence (EG-5E)

Nuova Crescita - Regrowth (AL-BE-UN-RV)

Passo Temporale - Time Walk (AL-BE-UN)

Personal Tutor - Personal Tutor (P1)

Petalo di Loto - Lotus Petal (TE)

Ricerca Frenetica - Frantic Search (UL)

Richiamo Ancestrale - Ancestral Recall (AL-BE-UN)

Riparatrice - Tinker (UL)

Rotazione del Raccolto - Crop Rotation (UL)

Ruota della Fortuna - Wheel of Fortune (AL-BE-UN-RV)

Scambio di Yawgmoth - Yawgmoth's Bargain (UD)

Seppellire - Entomb (OD)

Spirale Temporale - Time Spiral (SU)

Trinisfera - Trinisphere (DS)

Tutore Demoniacco - Demonic Tutor (AL-BE-UN-RV)

Tutore Illuminato - Enlightened Tutor (MI-6E)

Tutore Mistico - Mystical Tutor (MI-6E)

Tutore Vampirico - Vampiric Tutor (VI-6E)

Vaso della Memoria - Memory Jar (UL)

Vento Sferzante - Windfall (SU)

Volontà di Yawgmoth - Yawgmoth's Will (SU)

Vortice Temporale - Timetwister (AL-BE-UN)