

GUIDA ALLE PROCEDURE PER LE INFRAZIONI



INTRODUZIONE

La Guida alle Procedure per le Infrazioni di gioco fornisce agli arbitri le appropriate penalità e procedure per gestire le violazioni delle regole che vengono commesse durante i tornei. Lo scopo di questo documento è quello di proteggere i giocatori dalla potenziale condotta scorretta di altri giocatori e di proteggere l'integrità del torneo stesso. Le violazioni delle regole richiedono di solito l'assegnazione di penalità, necessarie per imporre il rispetto delle regole stesse.

CONTENUTI

Introduzione

Struttura del Documento

Contenuti

1. Filosofia Generale

1.1. Definizione delle Penalità

1.2. Applicazione delle Penalità

1.3. Tornare Indietro

2. Errori di Gioco

2.1. Errore di Gioco — Violazione delle Regole di Gioco

2.2. Errore di Gioco — Incapacità a Mantenere lo Stato del Gioco

3. Errori di Torneo

3.1. Errore di Torneo — Ritardo

3.2. Errore di Torneo — Aiuto Esterno

3.3. Errore di Torneo — Slow Play & Chass Cock

3.4. Errore di Torneo — Problema di Lista

3.5. Errore di Torneo — Violazione delle Regole di Comunicazione

4. Condotta Antisportiva

4.1. Condotta Antisportiva — Minore

4.2. Condotta Antisportiva — Maggiore

4.3. Condotta Antisportiva — Scelta Impropria del Vincitore dell'Incontro

4.4. Condotta Antisportiva — Corruzione e Scommesse

4.5. Condotta Antisportiva — Comportamento Aggressivo

4.6. Condotta Antisportiva — Furto di Materiale da Torneo

4.7. Condotta Antisportiva — Barare

1. FILOSOFIA GENERALE

Gli arbitri devono essere imparziali e devono far rispettare le regole e le policy. Un arbitro non deve intervenire in una partita a meno che ritenga sia stata commessa un'eventuale infrazione, un giocatore chieda assistenza per un dubbio o una domanda, oppure voglia evitare che un problema degeneri. Gli arbitri non devono prevenire gli errori dei giocatori, bensì devono gestire gli errori che sono stati commessi, assegnare penalità a chi infrange regole o policy e contribuire alla correttezza del gioco e al comportamento sportivo con il loro buon esempio e la loro diplomazia. Gli arbitri possono intervenire per prevenire o anticipare gli errori che avvengono al di fuori delle partite. Conoscere la reputazione di un giocatore o la sua abilità di gioco non deve influenzare la valutazione di una infrazione da lui commessa, ma questi fattori possono essere presi in considerazione durante un'indagine.

Lo scopo di una penalità è quello di educare il giocatore a non commettere lo stesso errore in futuro. Questo avviene attraverso la spiegazione di come le regole o le policy sono state violate e l'assegnazione della

penalità associata. Le penalità hanno come obiettivo aggiuntivo quello di essere un deterrente per tutti gli altri giocatori dell'evento e hanno inoltre la funzione di tenere traccia del comportamento del giocatore nel lungo periodo.

Nel caso in cui una violazione minore venga gestita dai giocatori rapidamente con reciproca soddisfazione, non è necessario l'intervento di un arbitro. Se i giocatori stanno giocando la loro partita in un modo che è chiaro e comprensibile ad entrambi, ma che potrebbe causare confusione agli occhi di un osservatore esterno, gli arbitri possono richiedere ai giocatori di rendere la situazione chiara, ma non devono valutare se è stata commessa una infrazione o assegnare penalità. In entrambe queste situazioni l'arbitro deve assicurarsi che il gioco stia procedendo normalmente. Le violazioni più significative vengono affrontate identificando per prima cosa quale infrazione è stata commessa e successivamente applicando le istruzioni appropriate.

Solo il Capo Arbitro è autorizzato ad assegnare penalità che deviano rispetto a questo documento. Il Capo Arbitro non può deviare rispetto a queste procedure se non in situazioni molto particolari ed eccezionali oppure in situazioni in cui la filosofia di questo documento non è applicabile. Le situazioni particolari ed eccezionali sono rare (un tavolo che si ribalta, eccetera). Il Livello di Applicazione delle Regole, il turno del torneo, l'età o l'esperienza del giocatore, il desiderio di educare il giocatore e il livello di certificazione dell'arbitro NON sono situazioni particolari ed eccezionali. Se un arbitro ritiene che una deviazione sia appropriata, deve consultarsi con il Capo Arbitro.

Gli arbitri sono persone normali e possono commettere errori. Nel caso in cui un arbitro commetta un errore deve riconoscerlo, scusarsi con i giocatori e rimediare se non è troppo tardi. Se un membro dello staff del torneo dà ad un giocatore un'informazione errata che lo porta a compiere una violazione, il Capo Arbitro è autorizzato a diminuire la penalità.

1.1. DEFINIZIONE DELLE PENALITÀ

Ammonizione (Warning)

Un'Ammonizione è una penalità di cui viene tenuta traccia ufficiale. Le Ammonizioni vengono usate in caso di errori di gioco che necessitano di poco tempo per essere corretti. L'obiettivo di una Ammonizione è di avvisare arbitri e giocatori che si è verificato un problema e di avere una traccia permanente dell'infrazione nell'Archivio delle Penalità del Tesserato. Se l'intervento arbitrale è durato più di un minuto, deve essere assegnato tempo addizionale.

Partita Persa (Game Loss)

Una penalità di Partita Persa fa terminare immediatamente la partita in corso e, ai fini del calcolo del risultato dell'incontro, si considera che il giocatore che ha commesso l'infrazione abbia perso quella partita per Morte Immediata.

La penalità di Partita Persa deve essere applicata immediatamente se la partita è ancora in corso, o alla partita successiva del giocatore altrimenti, eccetto quando diversamente specificato. Se tutti i giocatori ricevono contemporaneamente una Partita Persa, le penalità vengono registrate, ma non contano ai fini del risultato dell'incontro.

Squalifica (Disqualification)

Una Squalifica viene assegnata in seguito ad attività che danneggiano l'integrità dell'intero torneo o per

condotta antisportiva grave.

Una Squalifica può anche essere assegnata a una persona che non sta giocando il torneo. Può essere uno spettatore o una qualsiasi persona presente in sala torneo.

Una Squalifica può essere assegnata anche in assenza di prove; è sufficiente che il Capo Arbitro abbia raccolto abbastanza informazioni da essere convinto che l'integrità del torneo potrebbe essere stata compromessa. Il Capo Arbitro deve inserire nel report le motivazioni della squalifica.

Quando viene applicata questa penalità, il giocatore perde l'incontro in corso e viene rimosso dal torneo. Se un giocatore ha già ricevuto un premio quando viene squalificato, quel giocatore può tenere il premio che ha già ricevuto, ma non riceverà ulteriori premi o inviti. Un giocatore che viene squalificato da un torneo non riceve punti per quel torneo.

Quando un giocatore viene squalificato da un torneo, viene rimosso dal torneo e non appare in classifica. Questo significa che alcuni giocatori avanzeranno di una posizione, potendo quindi ricevere premi in base alla nuova classifica.

1.2. APPLICAZIONE DELLE PENALITÀ

Tutte le penalità devono essere inserite e inviate insieme al report del torneo, in modo che venga tenuta traccia permanente nell'Archivio delle Penalità del Tesserato. Inoltre, ogni penalità di Partita Persa o superiore deve essere comunicata al Capo Arbitro; si raccomanda che solo il Capo Arbitro assegni penalità di questo livello (ad eccezione di Ritardo, sezione 3.1, e Problema di Lista, sezione 3.4).

Non è necessario essere iscritti al torneo per ricevere una penalità. Anche se in questa guida si fa riferimento ai giocatori, le altre persone presenti in sala torneo, come gli spettatori, i membri dello staff o gli arbitri, possono essere inseriti nel torneo (e cancellati subito dopo) per ricevere una penalità. Le penalità vengono comunque assegnate anche se un giocatore si ritira dal torneo prima che queste abbiano effetto.

Ogni volta che viene assegnata una penalità, l'arbitro deve spiegare a tutti i giocatori coinvolti l'infrazione, la procedura per correggere la situazione e la penalità. Se il Capo Arbitro decide di deviare rispetto a questa guida, deve comunque spiegare la penalità di base prevista e le motivazioni della deviazione.

Alcune infrazioni prevedono rimedi per gestire l'errore, oltre alla penalità di base. Queste procedure hanno l'obiettivo di proteggere gli ufficiali di torneo da accuse di parzialità, ingiustizia o favoritismi. Se l'arbitro prende una decisione che è in linea con questa guida, un'eventuale lamentela dei giocatori non è più un'accusa di ingiustizia nei confronti del singolo arbitro ma diventa un'accusa di ingiustizia nei confronti delle policy qui descritte. Deviare rispetto a questa guida può portare ad accuse nei confronti dell'arbitro da parte dei giocatori coinvolti o da parte di chi può venire a conoscenza dell'accaduto.

Queste procedure non prendono e non devono prendere in considerazione la partita in corso, la situazione sul tavolo e quale giocatore otterrà vantaggio strategico una volta corretto l'errore. Anche se si è tentati di cercare di "sistemare" una situazione di gioco, c'è il pericolo di aver trascurato un piccolo dettaglio o di fare favoritismi nei confronti di un giocatore (anche se involontariamente).

Se un errore porta a più di un'infrazione, assegnare soltanto una singola infrazione tra quelle con la penalità più severa.

1.3. TORNARE INDIETRO

Alcune infrazioni in questo documento permettono all'arbitro di considerare la possibilità di far tornare indietro il gioco. Visto l'ammontare di informazioni che possono diventare disponibili per i giocatori e influenzare il loro gioco, far tornare indietro è visto come ultima soluzione possibile, applicabile soltanto in quelle situazioni in cui lasciare inalterato lo stato di gioco è una soluzione notevolmente peggiore. Far tornare indietro è lecito se porta ad una situazione in cui le informazioni ottenute non fanno differenza e la linea di gioco rimane la stessa (fatta eccezione per l'errore che è stato corretto). Questo significa limitarsi a situazioni con un albero decisionale minimale.

Solo il Capo Arbitro può autorizzare a far tornare indietro il gioco. In tornei di grandi dimensioni, i Capi Arbitro possono scegliere di delegare questa responsabilità ai Team Leader.

Per far tornare indietro il gioco, ogni singola azione viene annullata fino al punto dell'errore, partendo dalla più recente e andando a ritroso. Tutte le azioni devono essere annullate; nessuna parte della sequenza deve essere omessa o riordinata. Alcune procedure aggiuntive prevedono che si possa far tornare indietro il gioco di un passo. In questo caso, viene annullata solo l'ultima azione completata (o quella attualmente in corso), spesso necessario per meglio applicare un'altra parte del rimedio previsto. Non è possibile tornare indietro di un passo se ciò coinvolge elementi casuali.

2. ERRORI DI GIOCO

Gli errori di gioco sono causati da gioco scorretto o impreciso al punto da violare le Regole Complete di Gioco.

Molte infrazioni fanno parte di questa categoria e sarebbe impossibile elencarle tutte. Questa guida ha l'obiettivo di fornire agli arbitri uno schema per decidere come gestire gli Errori di Gioco.

La maggior parte delle infrazioni della categoria Errori di Gioco sono considerate non intenzionali. Se un arbitro ritiene che un'infrazione sia stata commessa in maniera intenzionale, per prima cosa deve considerare se è stata commessa l'infrazione Condotta Antisportiva - Barare.

In caso di terza o successiva penalità per un Errore di Gioco appartenente alla stessa sottocategoria la penalità deve essere aumentata a Partita Persa, con l'eccezione di Incapacità a Mantenere lo Stato del Gioco, che non viene mai aumentata.

Penalità: **Nessuna**

2.1. Errore di Gioco — Violazione delle Regole di Gioco

- Definizione

Questa infrazione comprende la maggior parte delle situazioni di gioco nelle quali i giocatori commettono errori o non seguono correttamente una procedura di gioco. Gestisce le violazioni alle Regole Complete che non fanno parte delle altre categorie di Errori di Gioco.

- Filosofia

Anche se le Violazioni delle Regole di Gioco sono di solito errori di un solo giocatore, avvengono molto spesso in una zona pubblica ed entrambi i giocatori sono responsabili di ciò che avviene nella partita. Anche se è

normale che si voglia cercare di “sistemare” questi errori, è fondamentale che tutti gli arbitri siano in grado di correggere gli errori nello stesso modo, indipendentemente dall’impatto sul gioco.

- Procedura Addizionale

Per prima cosa, considerare se far tornare indietro il gioco di un passo (vedi sezione 1.4).

Se far tornare indietro il gioco di un passo non è sufficiente e l'infrazione ricade in una delle seguenti categorie, e solo in quella categoria, effettuare il rimedio parziale specificato:

Per la maggior parte degli Errori di Gioco che non sono stati scoperti nel tempo in cui ragionevolmente i giocatori possono scoprire l'errore, agli avversari deve essere assegnata una penalità per Errore di Gioco – Incapacità a Mantenere lo Stato del Gioco. Se l'arbitro crede che entrambi i giocatori siano responsabili di una Violazione delle Regole di Gioco, ad esempio dovuta all'esistenza di effetti di sostituzione oppure dovuta ad un giocatore che compie un'azione richiesta da un'istruzione di un altro giocatore, entrambi hanno commesso l'infrazione Errore di Gioco - Violazione delle Regole di Gioco.

Penalità: Ammonizione

2.2. Errore di Gioco — Incapacità a Mantenere lo Stato del Gioco

- Definizione

Se un errore viene scoperto prima che un giocatore possa trarne un vantaggio, il pericolo di avere uno stato di gioco corrotto è molto più ridotto. Se un errore persiste, anche l'avversario di chi commette l'errore iniziale ha commesso l'errore di non accorgersene.

3. ERRORI DI TORNEO

Gli errori di torneo sono violazioni delle Regole base di gioco. Se l'arbitro ritiene che l'errore sia stato intenzionale, deve prima valutare l'infrazione Condotta Antisportiva – Barare.

Se un giocatore viola le Regole base di gioco in un modo non coperto delle infrazioni listate di seguito, l'arbitro deve spiegare la procedura appropriata al giocatore ma non assegnare penalità. Violazioni continuate o intenzionali di queste regole possono richiedere un'ulteriore indagine.

La seconda e le successive Ammonizioni per un Errore di Torneo appartenenti alla stessa sottocategoria devono essere aumentate a Partita Persa. Per i tornei disputati in più giorni, il conto delle penalità per queste infrazioni viene azzerato dopo ogni taglio alla classifica.

Penalità: Partita Persa

3.1. Errore di Torneo — Ritardo

- Definizione

Se un giocatore non è al posto assegnatogli all'inizio di un turno del torneo, il suo avversario ha l'obbligo di

avvisare l'arbitro, il quale terrà traccia del ritardo del giocatore assente. Dopo un periodo di tempo superiore ai 5 minuti il giocatore assente riceverà un Ammonimento mentre superati i 10 minuti il giocatore assente riceve Partita Persa.

-Filosofia

I giocatori hanno la responsabilità di essere in orario per gli incontri e di essere al giusto tavolo.

3.2. Errore di Torneo — Aiuto Esterno

- Definizione

Un giocatore, spettatore o partecipante al torneo compie una delle azioni seguenti:

- Chiede aiuto oppure informazioni relative al suo incontro ad altri durante un incontro.
- Aiuta altri giocatori oppure fornisce informazioni durante un incontro.

- Filosofia

I tornei mettono alla prova i giocatori sulle capacità di gioco e non sulla capacità di seguire i consigli esterni. Ogni consiglio strategico, di gioco o di costruzione da una fonte esterna è illegale.

Penalità: Ammonizione

3.3. Errore di Torneo — Slow Play & Chass Cock

- Definizione

Un giocatore impiega più tempo di quanto è ragionevolmente richiesto per completare le azioni di gioco. Se un giudice crede che il giocatore gioca intenzionalmente lentamente per sfruttare un limite di tempo, c'è un'infrazione di Condotta Antisportiva.

È anche un gioco lento se un giocatore continua a eseguire la stessa azione più di una volta come ad esempio muovere ripetutamente lo stesso modello senza decidersi sul suo utilizzo.

Consigliamo l'uso del Chess-Clock dove possibile, in modo da non dover ricorrere all'intervento dell'arbitro per questa tipologia di infrazione. Inoltre se uno dei due giocatori richiede l'uso del Chess-Clock, il suo avversario è tenuto ad utilizzarlo. Il tempo andrà diviso equamente tra i due giocatori basandosi sulla durata della partita prevista dell'infopack del gioco.

Esempi

A. Un giocatore esamina ripetutamente il codex del suo avversario senza alcun cambiamento significativo per lo stato del gioco.

B. Un giocatore passa il tempo a salvare una ferita per volta per unità di grandi dimensioni sperando nella fortuna del dado.

C. Un giocatore impiega troppo tempo a piazzare o rimuovere i modelli in gioco.

D. Un giocatore se ne va dal proprio posto per guardare le classifiche o va in bagno senza permesso di un funzionario.

- Filosofia

Tutti i giocatori hanno la responsabilità di giocare abbastanza velocemente in modo che i loro avversari non si trovino in svantaggio significativo a causa del limite di tempo. Un giocatore può giocare lentamente senza rendersene conto. Ulteriore gioco lento dovrebbe essere penalizzato.

- Procedura Addizionale

Nel caso in cui la partita superi il limite di tempo, al numero viene aggiunto un turno addizionale. Questa estensione è volta a far recuperare il tempo perso dal giocatore e si verifica prima che qualsiasi procedura di fine incontro.

Non viene assegnato alcun turno addizionale se la partita è già finita.

Penalità: Il giocatore che finisce il suo tempo non può più agire in nessun modo (*Eccezione fatta per il gioco Kill Team, nel quale il giocatore che finisce il suo tempo mantiene comunque la possibilità di tirare i dadi passivamente in difesa*). Ricordiamo che anche tirare i tiri salvezza, in caso di giocatore lento, sottrae comunque tempo di gioco.

3.4. Errore di Torneo — Problema di Lista

- Definizione

La lista è illegale, non corrisponde a ciò che il giocatore intende giocare, o deve essere modificata a causa modelli persi durante il torneo.

- Filosofia

Le liste vengono usate per garantire che le armate non vengano modificate durante il torneo. Prima dell'inizio del torneo, gli arbitri e gli altri ufficiali di torneo devono ricordare ai giocatori l'importanza di consegnare una lista legale. Un giocatore normalmente riceve una Partita Persa se la sua lista viene modificata dopo che il primo turno del torneo è iniziato.

Le penalità per errori di lista scoperti al di fuori del contesto dell'incontro e delle sue procedure (come quelli scoperti durante il conteggio delle liste) vengono assegnate all'inizio dell'incontro, a meno che il judge creda ci siano prove evidenti che l'armata sia illegale.

Scrivere nomi ambigui o non leggibili sulla lista può dare a un giocatore la possibilità di modificare il contenuto della lista fino al momento in cui il problema non viene scoperto.

Il Capo Arbitro può scegliere di non dare la penalità nel caso in cui creda che ciò che ha scritto il giocatore sulla sua lista sia ovvio e non ambiguo, anche se non si tratta del nome completo e corretto.

- Procedura Addizionale

Se la lista contiene modelli illegali, rimuovili.

Modifica la lista per farla corrispondere all'armata che il giocatore sta effettivamente giocando. Se sia l'armata che la lista violano una regola sul limite di modelli o armi effettivamente giocabili rimuovi i modelli o le armi in eccesso dalla lista.

Penalità: Ammonizione

3.4. Errore di Torneo — Violazione delle Regole di Comunicazione

- Definizione

Un giocatore viola le regole di Comunicazione dettagliate nella sezione 4 delle Regole da Torneo di Gioco e l'arbitro crede che l'avversario abbia agito, o abbia chiaramente scelto di non agire, basandosi su informazioni errate. Questa infrazione si applica solo alle violazioni di quelle regole, non alle situazioni in cui la comunicazione è confusa.

- Filosofia

Una comunicazione chiara è fondamentale per tutte le partite. Sebbene molte infrazioni possano essere intenzionali, è possibile che un giocatore commetta un errore sincero che causa confusione per cui non deve essere penalizzato severamente.

Un giocatore può commettere questa infrazione in una situazione in cui non ha parlato. Una disposizione degli oggetti di gioco fisicamente ambigua non porta automaticamente a una penalità, ma gli arbitri sono incoraggiati a dire ai giocatori di correggere la disposizione ambigua prima che possa diventare problematica.

L'errata applicazione di uno shortcut di solito non è una Violazione delle Regole di Comunicazione, dato che nelle situazioni ambigue si applicano le interpretazioni di default e l'avversario può agire secondo quello shortcut. Ogni deviazione da una shortcut di torneo richiede una spiegazione chiara.

- Procedura Addizionale

Può essere presa in considerazione la possibilità di far tornare indietro il gioco fino al momento dell'azione, non al momento dell'informazione non corretta.

Penalità: Ammonizione

4. CONDOTTA ANTISPORTIVA

La condotta antisportiva è un comportamento scorretto che può minacciare in maniera significativa la sicurezza di un torneo, la correttezza o l'integrità della competizione, o la possibilità di divertirsi.

Condotta antisportiva e mancanza di comportamento sportivo non sono la stessa cosa. C'è un grande intervallo di comportamento "competitivo" che li separa, che non è sicuramente definibile come "sportivo" o "gentile", ma che non si può neanche definire "antisportivo". Il Capo Arbitro ha l'autorità di decidere ciò che è considerato condotta antisportiva.

Gli arbitri devono informare i giocatori sul motivo per cui il loro comportamento è considerato antisportivo. I giocatori hanno la responsabilità di correggere il loro comportamento e la situazione immediatamente. Tuttavia, anche se gli arbitri devono far comprendere ai giocatori la gravità delle loro azioni, è importante che gli arbitri cerchino di stemperare gli animi, preoccupandosi delle penalità solo in un secondo tempo.

Penalità: **Ammonizione**

4.1. Condotta Antisportiva — Minore

- Definizione

Un giocatore compie delle azioni che risultano negative per il torneo o per i partecipanti. Tali azioni possono disturbare le persone vicine, anche se non è necessario dimostrarlo.

Esempi:

- A. Un giocatore usa linguaggio eccessivamente volgare o profano.
- B. Un giocatore richiede in maniera inopportuna che un arbitro assegni una penalità all'avversario.
- C. Un giocatore si appella al Capo Arbitro senza aspettare che l'arbitro prenda la sua decisione.
- D. Un giocatore getta a terra i suoi modelli o i dadi dopo aver perso una partita.
- E. Un giocatore lascia rifiuti nell'area di gioco dopo la fine dell'incontro.
- F. Un giocatore non segue l'istruzione datagli da un ufficiale di torneo di lasciare l'area di gioco.

- Filosofia

Tutti i partecipanti devono poter giocare i tornei in un ambiente sicuro e piacevole; un giocatore che commette condotta antisportiva deve essere avvisato che il suo comportamento non è accettabile e che un buon ambiente di gioco è indispensabile.

- Procedura Addizionale

Il giocatore deve correggere immediatamente il problema. Successive infrazioni di Condotta Antisportiva — Minore, anche se per motivi diversi, portano a una penalità di Partita Persa. Se viene assegnata una Partita Persa per infrazioni ripetute alla fine di una partita, l'arbitro può applicare la penalità alla partita successiva.

Penalità: **Incontro Perso**

4.2. Condotta Antisportiva — Maggiore

- Definizione

Un giocatore compie azioni verso uno o più individui che possono ragionevolmente creare una sensazione di essere molestati, minacciati, intimiditi o perseguitati. Questo può includere insulti basati su razza, colore della pelle, religione, nazione di origine, età, genere, disabilità o orientamento sessuale. Minacce di violenza

fisica devono essere trattate come Condotta Antisportiva - Comportamento Aggressivo.

È possibile che la persona che commette questa infrazione lo faccia senza cattiveria e senza voler intenzionalmente procurare danno al soggetto della molestia.

Esempi

- A. Un giocatore fa un commento razzista contro il suo avversario.
- B. Un giocatore fa foto inopportune ad un altro giocatore senza il suo esplicito consenso.
- C. Un giocatore chiede un appuntamento ad una spettatrice e insiste dopo un rifiuto.
- D. Un giocatore ostacola di proposito un altro giocatore con l'intento di indurre un contatto fisico.
- E. Il giocatore usa i social media per prendere in giro un altro giocatore.
- F. Il giocatore lascia il torneo senza un valido motivo.

- Filosofia

Un ambiente sicuro è una delle aspettative base dei partecipanti ad un torneo. Le molestie minano la tranquillità e l'integrità di un torneo. I giocatori che di proposito creano situazioni dannose o non gradite ad un torneo devono immediatamente correggere il loro comportamento e dimostrare di essersi pentiti oppure vanno allontanati.

Vista l'aggressività insita in questa infrazione, i judge possono aver bisogno di terminare l'incontro in corso e di separare i giocatori. Deve essere prestata molta attenzione a far sì che la situazione non degeneri se è possibile. La persona che ha commesso l'infrazione deve essere allontanata dall'area di gioco per poi ricevere la penalità e la spiegazione del perché il suo atteggiamento non è accettabile, indipendentemente dal fatto che egli si sia scusato o meno. La persona può avere bisogno di qualche momento per calmarsi. Andare a scusarsi e chiarirsi deve essere incoraggiato, ma deve anche essere rispettato il desiderio dell'altra persona di non voler interagire con chi ha commesso l'infrazione.

Gli ufficiali di torneo devono investigare su queste situazioni non appena ne vengono a conoscenza. Qualora determinino che l'infrazione non soddisfi i criteri per Condotta Antisportiva - Maggiore, si raccomanda comunque di parlare ai giocatori per evitare future incomprensioni.

- Procedura Addizionale

Il giocatore deve correggere il suo comportamento immediatamente. Se l'infrazione avviene alla fine di un incontro, l'arbitro può applicare la penalità all'incontro successivo.

Penalità Aumentata: se l'infrazione è stata commessa intenzionalmente, il giocatore non mostra rimorso o l'offesa viene ripetuta successivamente, la penalità è Squalifica e la persona deve essere allontanata dal luogo del torneo.

Penalità: **Squalifica**

4.3. Condotta Antisportiva — Scelta Impropria del Vincitore dell'Incontro

- Definizione

I giocatori utilizzano o propongono di utilizzare un metodo che non fa parte della partita in corso (incluse azioni illegali nella partita in corso) per determinare il risultato di una partita o dell'incontro.

Un giocatore che riceve la proposta e non contatta immediatamente un ufficiale di torneo, è considerato complice nella proposta e riceve la stessa penalità.

- Filosofia

Usare un metodo esterno al gioco per determinare il vincitore dell'incontro compromette l'integrità del torneo.

Gli incontri che terminano in parità devono essere registrati come partite patte e non sono esclusi da questa penalità se il vincitore viene determinato con un metodo illegale.

Penalità: [Squalifica](#)

4.4. Condotta Antisportiva — Corruzione e Scommesse

- Definizione

Corruzione è quando un giocatore offre un incentivo all'avversario per concedere, pattare o in qualche modo cambiare il risultato dell'incontro; anche accettare una tale offerta è considerato corruzione. Vedi la sezione 5.2 delle Regole di Torneo di Gioco per una migliore descrizione di ciò che è considerato illegale.

Una scommessa è quando un giocatore o uno spettatore scommette o offre di scommettere qualcosa sul risultato di un torneo, di un incontro o di una parte del torneo o di un incontro. Non è necessario che la scommessa sia in denaro e non è importante se un giocatore stia scommettendo sul proprio incontro o su un altro incontro.

Un giocatore che riceve la proposta e non contatta immediatamente un ufficiale di torneo, è considerato complice nella proposta e riceve la stessa penalità.

Esempi

A. Un giocatore offre 100 euro al suo avversario affinché conceda l'incontro.

B. Un giocatore chiede all'avversario di concedere in cambio di una suddivisione del premio (split).

- Filosofia

Corruzione e scommesse minano l'integrità del torneo e sono severamente proibite.

Penalità: [Squalifica](#)

4.5. Condotta Antisportiva — Comportamento Aggressivo

- Definizione

Un giocatore si comporta in maniera minacciosa nei confronti di altre persone o di oggetti di altre persone.

Esempi

- A. Un giocatore minaccia di picchiare un altro giocatore se non gli concede la partita.
- B. Un giocatore spinge la sedia di un altro giocatore e lo fa cadere per terra.
- C. Un giocatore minaccia un arbitro dopo aver ricevuto una decisione arbitrale.
- D. Un giocatore rompe un modello di un altro giocatore in maniera volontaria o a causa di un comportamento non consono al torneo.
- E. Un giocatore ribalta un tavolo, intenzionalmente.

Filosofia

La sicurezza di tutti a un torneo è fondamentale, senza alcuna discussione. Non c'è tolleranza nei confronti delle minacce e degli abusi fisici.

- Procedura Addizionale

L'organizzatore inviterà il giocatore a lasciare la sala torneo.

Penalità: [Squalifica](#)

4.6. Condotta Antisportiva — Furto di Materiale da Torneo

- Definizione

Un giocatore ruba materiale dal torneo, compreso, ma non solo, modelli o strumenti di torneo.

- Filosofia

I giocatori devono poter partecipare a un torneo senza la paura di essere derubati. Questo non toglie la responsabilità di fare attenzione alle proprie cose, ma ognuno si aspetta di arrivare alla fine del torneo con tutto ciò che aveva a inizio giornata o che ha ricevuto durante l'evento. Altri tipi di furto, relativi a materiale non di torneo, sono gestiti dall'organizzatore, anche se gli arbitri sono invitati a dare tutto l'aiuto possibile.

- Procedura Addizionale

L'organizzatore inviterà il giocatore a lasciare la sala torneo.

Penalità: [Squalifica](#)

4.7. Condotta Antisportiva — Barare

Definizione

Una persona viola una regola definita dai documenti di torneo, mente ad un ufficiale di torneo, o nota

un'irregolarità commessa nel suo incontro (o quello di un compagno di squadra) e non richiama l'attenzione degli arbitri.

Inoltre, per essere considerata Barare, l'irregolarità deve soddisfare i seguenti criteri:

- Il giocatore deve aver cercato di ottenere un vantaggio dalle sue azioni.
- Il giocatore deve essere a conoscenza che quello che sta facendo è illegale.

Se i criteri non sono tutti soddisfatti, l'infrazione non è Barare e deve essere gestita con una infrazione diversa.

Barare spesso appare in superficie come un semplice Errore di Gioco o Errore di Torneo e viene decisa dall'arbitro dopo un'indagine per accertare l'intento e la consapevolezza.

Esempi

A. Un giocatore modifica il foglietto del risultato di un incontro senza che l'avversario ne sia a conoscenza.

B. Un giocatore mente a un ufficiale di torneo su cosa è successo durante una partita per supportare la sua versione.

