



## Introduzione

Il circuito torneistico di Skytear prevede una serie di eventi organizzati dai negozianti nei quali vengono utilizzati i kit torneo sanzionati resi disponibili tramite DungeonDice.it, distributore esclusivo di Skytear per l'Italia. L'utilizzo dei kit sanzionati è l'unico metodo per partecipare al circuito torneistico ufficiale e l'organizzazione degli eventi è possibile solamente per negozianti fisici che utilizzino tali kit.

## Condotta

Pur trattandosi di eventi competitivi è importante che tutti i partecipanti mantengano nel corso di tutto l'evento un comportamento maturo e rispettoso nei confronti degli avversari e degli organizzatori. In caso di dubbi o incertezze sulle regole che i giocatori non riescano a risolvere autonomamente, questi ultimi sono tenuti a richiedere l'assistenza di un arbitro designato in grado di aiutarli a dirimere ogni dubbio. Nel caso in cui l'evento non preveda un arbitro designato, è l'organizzatore del torneo a dover risolvere ogni eventuale dubbio di gioco.

L'arbitro, o l'organizzatore in sua vece, può prendere provvedimenti nei confronti di quei giocatori che dimostrino una condotta antisportiva eclatante o reiterata. Tali provvedimenti includono la sconfitta a tavolino di una partita in corso fino all'esclusione dal torneo.

## Materiali

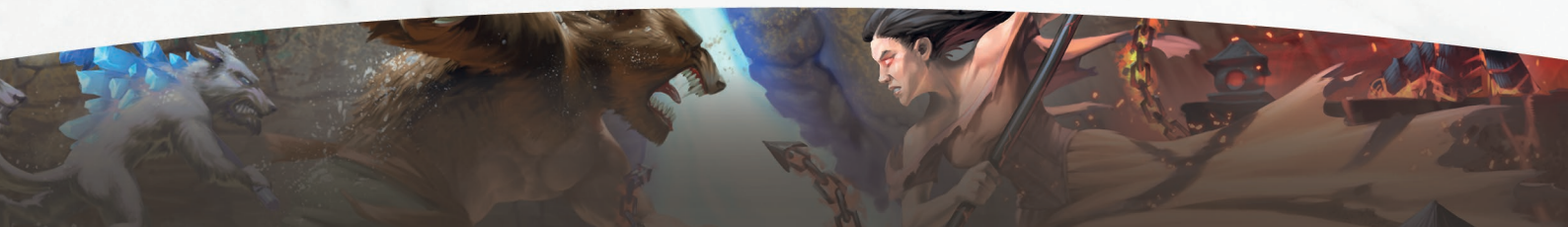
I giocatori che partecipano all'evento sono tenuti a portare con sé tutto il necessario per giocare la propria squadra di eroi. Oltre agli eroi che ne fanno parte, in quantità definita dalla modalità di torneo, e alle carte a loro assegnate i giocatori sono tenuti a portare:

- plancia di gioco;
- congruo numero di miniature servitori;
- tutti i segnalini di gioco utilizzati dalla propria squadra, torri incluse;
- 1 miniatura Outsider;
- lista dettagliata della propria squadra in formato cartaceo  
(è possibile utilizzare il software gratuito disponibile su <https://community.playskytear.com/deckbuilder/>).

È possibile inoltre utilizzare eventuali materiali messi a disposizione da parte dell'organizzatore del torneo, previo accordo e comunicazione con i partecipanti.

Nel corso degli eventi non è strettamente necessario utilizzare miniature dipinte, per quanto sia caldamente consigliato per garantire una migliore resa nell'atmosfera di gioco. I servitori utilizzati nel corso della partita non devono necessariamente far parte della fazione di appartenenza dei propri eroi, è tuttavia necessario concordare un metodo per distinguere le miniature in modo univoco all'inizio di ogni partita, sia per i servitori che per eventuali eroi presenti in entrambe le squadre. L'utilizzo di basette colorate è un metodo raccomandato per gli eroi, mentre per i servitori è sufficiente utilizzare servitori di fazioni diverse, oppure fare in modo che nel corso di tutta la partita questi siano rivolti verso l'Altare avversario.

È vietato utilizzare miniature che non appartengono alla linea di prodotti di Skytear. È tuttavia consentito utilizzare segnalini sostitutivi nel caso in cui vengano terminati i Servitori a propria disposizione e sia necessario evocarne altri durante la Fase dei Servitori. Eventuali modifiche alle miniature sono consentite, nella misura in cui eroi e servitori siano comunque facilmente riconoscibili. L'utilizzo di materiale non idoneo, ad insindacabile giudizio dell'arbitro, preclude la partecipazione al torneo stesso.







## **Prodotti Legali**

I prodotti attualmente utilizzabili nel circuito torneistico ufficiale sono i seguenti:

- Set Base
- Pack Liothan
- Pack Kurumo
- Pack Nupten
- Pack Taulot

## **Svolgimento**

Per la gestione della classifica e degli accoppiamenti durante il corso del torneo è possibile utilizzare il software ufficiale disponibile liberamente all'indirizzo <https://community.playskytear.com/tournament>. L'utilizzo di questo software online è rigorosamente obbligatorio per gli eventi sanzionati. Per quanto riguarda i tornei amichevoli, l'utilizzo del software non è obbligatorio, pur essendo caldamente consigliato onde evitare errori nella definizione degli accoppiamenti e dei risultati degli eventi ufficiali.

Nel corso dell'evento prima di ogni turno di scontro ogni abbinamento deve essere annunciato in modo chiaro da parte dell'arbitro, indicando il tavolo a cui si disputeranno i vari scontri. Prima di ogni scontro l'arbitro sorteggia inoltre le 3 carte Vittoria che verranno utilizzate in modo comune da tutti i tavoli di gioco nel corso del turno.

Ciascun torneo prevede un numero di turni di scontro commisurati al numero di partecipanti:

- 10 giocatori o meno: 3 turni a svizzera;
- 11 – 20 giocatori: 4 turni a svizzera + top 4 finale fra i primi 4 classificati al termine della svizzera;
- 21 giocatori o più: 5 turni a svizzera + top 8 finale fra i primi 8 classificati al termine della svizzera.

In base all'esito dello scontro durante i turni a svizzera i giocatori ottengono i seguenti punti torneo:

- Vittoria per obiettivo: 3
- Vittoria per spareggio: 2
- Pareggio: 1
- Sconfitta: 0

I turni di scontro sono da 50 minuti ciascuno più "tempo". Ciò significa che al termine dei 50 minuti effettivi del turno, dopo che l'arbitro ha annunciato il termine del turno, viene comunque conclusa l'attivazione dell'eroe in corso del giocatore attivo. Se in questo modo uno dei giocatori risulta aver effettuato un'attivazione in più rispetto all'avversario nel round di gioco in corso, quest'ultimo beneficia di un'ultima attivazione di un proprio eroe Pronto e non Sconfitto. Nel caso in cui la fine del turno venga chiamata dopo il termine della Fase Eroi i giocatori devono svolgere la Fase dei Servitori per intero, inclusa l'eventuale evocazione dell'Outsider.

Se al termine del turno di scontro nessuno dei giocatori ha raggiunto uno degli obiettivi delle carte Vittoria, si procede allo spareggio verificando quale sia il giocatore che ha subito meno danni alle proprie Torri. In caso di ulteriore pareggio, si verifica quale sia il giocatore che ha subito meno eroi Sconfitti nello scontro. Se il pareggio persiste la partita termina in pareggio.

In caso di parità di punti torneo durante i turni a svizzera, la posizione in classifica dei giocatori viene stabilita utilizzando i metodi di spareggio seguenti:

**Forza del Calendario (SOS):** La forza del calendario di un giocatore viene calcolata dividendo il totale dei punti torneo di ogni avversario sfidato per il numero di scontri che questo ha giocato. Si sommano questi valori ed il







totale così ottenuto si divide per il numero di avversari sfidati. I giocatori in spareggio vengono dunque posizionati in classifica in base alla propria forza del calendario, dando la posizione più alta al giocatore con la forza del calendario più alta e proseguendo in ordine decrescente.

**Random:** Nella rara eventualità di un'ulteriore situazione di pareggio dopo l'utilizzo del metodo precedente, si sorteggia casualmente la priorità in classifica dei giocatori in spareggio.

In caso di numero di giocatori dispari o di privilegi pregressi, i giocatori potrebbero ottenere delle vittorie a tavolino definite "bye". Il bye conta come una Vittoria per obiettivo (3 punti torneo) ai fini della classifica, pur non avendo benefici ai fini di eventuali spareggi in classifica.

La fase finale di scontro in top, che sia da 4 oppure 8 giocatori, prevede scontri ad eliminazione diretta. In questa fase gli scontri sono disputati senza limiti di tempo. Per quanto riguarda gli accoppiamenti, il primo classificato della fase di turni a svizzera si scontra con l'ultimo dei giocatori rientrati in top (scontro #1), il secondo con il penultimo (scontro #2) e via di seguito. In caso di top 8 il vincitore di scontro #1 viene abbinato al vincitore di scontro #4 ed il vincitore di scontro #2 viene abbinato al vincitore di scontro #3. I vincitori delle semifinali disputeranno la finale mentre i perdenti si giocheranno il terzo e quarto posto.

## **Modalità di gioco**

### **Formato Competitivo 1v1**

Questa modalità di gioco segue le regole di arruolamento descritte a pagina 21 del regolamento. Le squadre devono essere composte da 6 eroi diversi, 4 dei quali verranno utilizzati nei vari scontri con le modalità di arruolamento descritte nel regolamento. Gli eroi della squadra possono appartenere a fazioni diverse. La plancia di gioco utilizzata per questa modalità di gioco è quella a 2 linee.

### **Formato Competitivo 2v2**

Questa modalità di gioco segue le regole di arruolamento descritte a pagina 21 del regolamento. Le squadre devono essere composte da 8 eroi diversi, 6 dei quali verranno utilizzati nei vari scontri con le modalità di arruolamento descritte nel regolamento. Gli eroi della squadra possono appartenere a fazioni diverse. La plancia di gioco utilizzata per questa modalità di gioco è quella a 3 linee. I turni di scontro in questa modalità sono della durata di 90 minuti.

### **Formato Casual 1v1**

Questa modalità di gioco prevede l'utilizzo di squadre formate da 4 eroi diversi e con un mazzo unico di 32 carte. Diversamente dal formato Competitivo, non è prevista una fase di arruolamento iniziale: quindi ciascun giocatore utilizza la propria squadra composta da 4 eroi ed il relativo mazzo. Gli eroi della squadra possono appartenere a fazioni diverse. La plancia di gioco utilizzata per questa modalità di gioco è quella a 2 linee. I turni di scontro in questa modalità sono della durata di 50 minuti.

## **Rendicontazione**

Al termine del torneo, l'organizzatore è tenuto ad inviare una rendicontazione dettagliata con i nomi dei giocatori che hanno partecipato e le relative posizioni all'indirizzo e-mail [commerciale@dungeondice.it](mailto:commerciale@dungeondice.it).

È in fase di elaborazione un software online per l'inserimento dei risultati in modo autonomo da parte degli organizzatori dei tornei.

