

L'OCCHIO DI TIFEO

REGOLAMENTO GENERALE — I TESORI DEL DRAGO VERDE

*Il presente documento contiene il regolamento generale dell'**Occhio di Tifeo**, competizione ufficiale di Magic: The Gathering organizzata e gestita dal **Drago Verde Ischia**, e l'allegato specifico dell'edizione in corso. Le norme generali valgono per tutte le edizioni future; le regole specifiche di formato, costruzione del mazzo e relative restrizioni sono invece definite nell'**Allegato di Edizione**, che cambia di anno in anno.*

INTRODUZIONE

Il **Drago Verde Ischia** è un'associazione di promozione sociale di Forio che attraverso eventi ludici crea momenti di aggregazione e comunità sull'isola d'Ischia, che porta con sé una storia stratificata di millenni di greci, romani, normanni e aragonesi vi hanno lasciato tracce, miti e oggetti leggendari che il tempo ha sepolto o dimenticato. Da questa identità nasce il progetto **I Tesori del Drago Verde**: una serie di competizioni annuali in cui ogni torneo porta il nome di un artefatto dell'isola, un oggetto leggendario da rivendicare attraverso il confronto, la strategia e il fair play. Chi vince un Tesoro non porta a casa solo un trofeo, ma un titolo, una storia e un posto nella memoria della community.

L'**Occhio di Tifeo** è il primo di questi artefatti, secondo il mito greco, Tifeo era il mostro più temibile che Zeus avesse mai affrontato, una creatura capace di sfidare l'ordine degli dèi e di quasi rovesciarlo, e quando fu sconfitto, Zeus lo incatenò nelle viscere della terra proprio sotto Ischia. Da allora, il fuoco e i terremoti dell'isola sono il segno della sua presenza: Tifeo non è mai stato davvero domato, si è solo fermato. Il suo occhio è ciò che ancora brucia nelle profondità, e conquistarlo significa dimostrare una capacità di lettura del gioco che gli altri non riescono ad avere, quella stessa visione che separa chi vede il pericolo da chi ne viene travolto.

Ogni anno l'edizione dell'Occhio di Tifeo può adottare un formato diverso, scelto dall'organizzazione e comunicato prima dell'apertura delle iscrizioni, mentre le regole strutturali del torneo (i gironi, il tabellone, la logistica, il codice di condotta) restano invariate e sono contenute nel presente regolamento generale. Le regole specifiche del formato in corso si trovano invece nell'allegato dell'edizione corrente.

1. STRUTTURA DEL TORNEO E ABBINAMENTI

Il torneo si svolge in più settimane, con una struttura a gironi seguita da una fase a eliminazione diretta.

1.1 Limiti di Iscrizione e Composizione

- Le iscrizioni si chiuderanno al raggiungimento di un numero di partecipanti pari e multiplo di **4** (es. 8, 12, 16, 20, 24 iscritti), requisito necessario per formare gironi equilibrati.
- Se il numero raggiunto non soddisfa questo requisito, l'organizzazione gestirà una lista d'attesa o inserirà un giocatore "ghost/organizzatore" per raggiungere il multiplo di 4 più vicino. Qualora si renda necessario limitare gli iscritti, l'accesso sarà regolato dall'**ordine cronologico di registrazione**: chi si è prenotato prima ha la precedenza.

1.2 Consegna della lista

Entro il termine della data di riferimento dell'iscrizione, definita dall'allegato dell'edizione, il giocatore deve consegnare la lista del mazzo principale, la lista della sideboard e la lista considering.

La composizione di tale lista è determinata dalle regole dell'edizione e dal formato di gioco stabilito sempre nell'allegato dell'edizione.

1.3 Fase 1: Gironi e Meccanismo di Qualificazione

I partecipanti vengono suddivisi in gironi da **4 giocatori** ciascuno e si affrontano in un turno di sola andata, tutti contro tutti, per un totale di **3 match** a testa nella prima fase.

Punteggio e Conteggio dei Match

Per ciascun match si tiene traccia dei singoli game disputati (es. 2-0, 2-1), che concorrono al calcolo delle percentuali di spareggio della Sezione 1.5. Nella fase a eliminazione diretta non esiste una classifica a punti: il risultato del match determina semplicemente chi avanza e chi è eliminato. I game disputati continuano ad essere registrati poiché possono rilevare in caso di ripescaggio (Sez. 2.5). In caso di parità di punti tra due o più giocatori si applica il **Criterio Universale di Classificazione** (Sez. 1.5).

Turno di Riposo (Bye)

Se per qualsiasi motivo dovesse verificarsi un numero di giocatori dispari, un giocatore riceverebbe un turno di riposo (bye):

Il bye vale come **vittoria piena: 3 punti, game 2-0** ai fini della propria classifica. Il bye **non conta come avversario reale**: non entra nel calcolo di OMW% e OGW% di nessun altro giocatore.

Un giocatore non riceve un secondo bye finché tutti gli altri partecipanti non ne hanno già ricevuto uno.

Vittoria a Tavolino e Doppia Sconfitta

Vittoria a tavolino: assegnata quando un giocatore vince senza terminare regolarmente l'incontro (es. l'avversario si ritira o viene squalificato). Se l'avversario aveva già vinto almeno un game, il punteggio reale va preservato (es. 2-1); se non è stato giocato alcun game si registra 2-0. Ai fini della classifica è un incontro reale: entrambi i giocatori contano come avversari reciproci per OMW%/OGW%, a differenza del bye.

Doppia sconfitta: nessuno dei due giocatori riceve punti (0 punti, 0 game ciascuno); applicata in casi eccezionali in cui nessuno dei due va premiato. Formula Generale di Qualificazione

Il tabellone finale ospita sempre un numero di giocatori pari a una potenza di 2 (4, 8 o 16), che varia in base al numero di iscritti. I posti si assegnano in questo ordine:

1.4 Qualificati Diretti — in base al numero di gironi:

- Con **2 gironi** (8 iscritti): si qualificano i **primi 2 classificati** per girone → tabellone da **4**.
- Con **3 gironi** (12 iscritti): si qualificano i **primi 2 classificati** per girone e le due miglior terze → tabellone da **8**.
- Con **4 gironi** (16 iscritti): si qualificano i **primi 2 classificati** per girone → tabellone da **8**.
- Con **5 gironi** (20 iscritti): si qualifica il solo **1° classificato** per girone e le **3** migliori seconde → tabellone da **8**.
- Con **6 gironi** (24 iscritti): si qualificano i **primi 2 classificati** per girone e le **4** migliori terze → tabellone da **16**.

Nota: l'organizzazione si riserva il diritto di modificare individualmente la composizione dei qualificati alla fase finale per casi eccezionali non gestiti dal presente regolamento.

1.4 Fase 2: Eliminazione Diretta

Gli abbinamenti del tabellone vengono costruiti utilizzando il metodo seguente:

I giocatori vengono suddivisi in **Fascia Alta e Fascia Bassa**, dove la **fascia alta** è composta dai primi classificati di ogni girone, se i vincitori sono meno della metà dei posti del tabellone, si completano con i migliori non-vincitori seguendo il **Criterio Universale di Classificazione (Sez. 1.5)** mentre la **fascia bassa** raccoglie tutti i restanti qualificati.

Gli abbinamenti tra le due fasce sono **sorteggiati**, con l'unico vincolo che due giocatori dello stesso girone non possono incontrarsi al primo turno della fase ad eliminazione (se il sorteggio lo produce si riesegue).

Esempio con 8 qualificati (3 gironi): i 3 vincitori + la miglior seconde formano la fascia alta mentre le restanti 4 seconde la fascia bassa.

Esempio con 8 qualificati (4 gironi): i 4 vincitori formano la fascia alta; le 4 seconde la fascia bassa.

In questo modo nessun vincitore di girone si trova ad affrontare un altro vincitore al primo turno, e nessuno incontra subito un avversario già sfidato nella fase precedente.

A seconda degli iscritti, la fase ad eliminazione inizia dagli **Ottavi** (16 giocatori), dai **Quarti** (8 giocatori) o dalle **Semifinali** (4 giocatori), e prosegue fino alle finali:

- **Finale 1°/2° Posto** — per il titolo di Campione.
- **Finale 3°/4° Posto** — disputata tra i due semifinalisti eliminati.

1.4.1 Gestione del Tempo e dei Match

Tutti i match della fase ad eliminazione diretta si giocano al **miglior delle 5 partite (BO5)** e **non** hanno un timer fisso di 50 minuti. Si chiede comunque a tutti i giocatori di mantenere un ritmo ragionevole, per rispetto dell'avversario e del torneo.

1.5 Criterio Universale di Classificazione

Ogni volta che è necessario stabilire chi sia "il migliore" tra più giocatori, ad esempio, per determinare i qualificati al tabellone, i perdenti da ripescare o qualsiasi altra graduatoria, si applica sempre, in qualsiasi fase del torneo, il seguente criterio in ordine gerarchico. Il sistema adotta lo stesso standard dei tornei ufficiali Magic: The Gathering, con l'aggiunta del Warning e dello spareggio e sorteggio come criterio specifico.

1. **Punti Match:** ogni match vinto assegna **3 punti** (sconfitta: **0 punti**). Chi ha più punti è classificato prima.
2. **OMW% (Opponents' Match Win %):** media della percentuale di vittorie ottenuta dagli avversari affrontati. Per ciascun avversario si calcola: $\text{Punti Match} \div (\text{turni giocati} \times 3)$, con un **minimo del 33%** applicato ad ogni singolo avversario per non penalizzare chi ha incontrato avversari andati molto male. I turni di riposo (bye), propri o degli avversari, non entrano in questo calcolo.
3. **GW% (Game Win %):** rapporto tra game vinti e totale game giocati nel torneo, con **minimo del 33%**. Misura non solo se un giocatore ha vinto i match, ma quanto nettamente — vincere 2-0 vale più di vincere 2-1.
4. **OGW% — Opponents' Game Win %:** media della Game Win % di ciascun avversario incontrato, con **minimo del 33%** e stessa esclusione dei bye. Riflette la qualità complessiva degli avversari affrontati.
5. **Warning:** in caso di ulteriore parità, è preferito chi ha accumulato **meno Warning** nel corso del torneo.
6. **Play-off:** se i criteri precedenti non bastano a distinguere i giocatori, si disputa uno spareggio il cui formato dipende dal numero di giocatori coinvolti e dai posti disponibili:
 - **2 giocatori, 1 posto:** incontro diretto (BO3).
 - **3 o più giocatori, qualsiasi numero di posti:** mini-girone all'italiana (tutti contro tutti, BO3), così nessuno viene eliminato prima di aver giocato contro tutti. Al termine si riapplica questo stesso criterio dall'inizio; i migliori **P** avanzano, dove **P** è il numero di posti disponibili.
7. **Sorteggio:** unico ricorso finale se anche il play-off non produce un risultato distinguibile.

1.6 Gestione della Sideboard

1.6.1 Sideboarding durante il Match

La sideboard può essere utilizzata **a partire dal game 2** di ogni incontro. Al termine del match il giocatore deve ripristinare il mazzo nella sua versione iniziale prima di proseguire con il prossimo turno di competizione.

1.6.2 Modifiche tra Gironi e Playoff

Una volta conclusa la fase a gironi e prima del sorteggio della fase finale, ai giocatori qualificati è concesso di poter **modificare il mazzo principale** per un'unica volta, attingendo esclusivamente alle carte della sideboard e della lista considering consegnata all'iscrizione. Al termine della side il giocatore è tenuto a dichiarare la nuova composizione del mazzo, sideboard e della considering.

2. LOGISTICA E ISCRIZIONE

2.1 Numero Minimo di Iscritti

La quota di iscrizione per ciascuna edizione è definita nell'**Allegato di Edizione** in corso e confluisce interamente nel montepremi, senza trattenute da parte dell'organizzazione (vedi Sezione 4).

Il torneo parte con un minimo di **8 iscritti**. Se questa soglia non viene raggiunta entro la chiusura delle iscrizioni, il torneo non si svolge e **tutte le quote vengono rimborsate integralmente**.

L'iscrizione al torneo equivale alla **piena accettazione** del presente regolamento generale e dell'Allegato di Edizione in corso. Partecipare senza aver letto o compreso il regolamento non esonera dal rispettarne le regole.

2.2 Proxy & ShareToBuy

Per garantire la possibilità a tutti di partecipare, l'organizzazione autorizza l'uso di **proxy** (carte stampate) a condizione che le carte corrispondenti siano state **acquistate**. Le proxy devono essere leggibili, a colori e inserite in bustina davanti a una carta Magic reale, in modo da garantire lo stesso spessore durante il mescolamento. Al momento della consegna della decklist, ogni giocatore deve dimostrare il possesso delle carte tramite **prova d'acquisto**.

Per facilitare l'acquisto delle carte mancanti, l'organizzazione attiva il servizio **ShareToBuy**: al momento della consegna della decklist il giocatore indica quali carte devono essere acquistate, e l'organizzazione ne gestisce l'acquisto collettivo su **CardTrader** tramite la modalità **CardTrader Zero** dando priorità alle carte disponibili in [1-Day Ready](#), per bilanciare costo e tempi di consegna. Le spese totali e i costi di spedizione, suddivisi tra tutti i partecipanti al servizio, vengono comunicati prima di procedere; una volta confermato, l'ordine è vincolante.

2.3 Consegna della Lista del Mazzo (Decklist)

La decklist, mazzo principale e sideboard e considering secondo le specifiche dell'Allegato di Edizione, va consegnata entro la scadenza indicata nell'**Allegato di Edizione** in corso. La data esatta verrà comunicata dall'organizzazione con anticipo sufficiente.

Dal momento in cui il torneo ha inizio, **tutte le decklist sono pubbliche** e visibili a tutti i partecipanti.

2.4 Sede e Calendario degli Incontri

Fase a Gironi e Fase a Eliminazione Diretta

Tutti i match della fase a gironi e della fase a eliminazione diretta si disputano **in presenza** presso la **sede del Drago Verde Ischia a Forio**, nella giornata di **venerdì** della settimana corrispondente alla giornata di riferimento.

Finali (1°/2° e 3°/4° Posto)

Le finali si giocano in data, orario e sede stabiliti dall'organizzazione, in un **evento pubblico** aperto a spettatori e community. I dettagli vengono comunicati con adeguato anticipo a tutti i partecipanti.

2.4.1 Stima del Calendario

Settimana	Fase	Note
1 ^a	1 ^a Giornata dei Gironi	
2 ^a	2 ^a Giornata dei Gironi	
3 ^a	3 ^a Giornata dei Gironi	
3/4 ^a	Spareggi	Data concordata compresa tra il termine dell'ultimo turno ed il prossimo.
4 ^a	Ottavi di Finale	Solo in caso di 24 o più partecipanti
5 ^a	Quarti di Finale	
6 ^a	Semifinali	
7 ^a	Finali (1°/2° e 3°/4°)	Data e sede stabilite dall'organizzazione

2.5 Gestione delle Assenze**Posticipare**

Solamente durante la fase a girone è possibile recuperare un match non disputato durante **un giovedì o venerdì** successivo sempre **presso la sede del drago verde ischia**.

Il giocatore che intende posticipare un match deve dichiararlo al suo avversario ed all'organizzazione.

Se al termine della fase a girone il match non è stato recuperato verrà assegnata la sconfitta al giocatore che ha chiesto il rinvio.

Anticipare

Durante tutto il torneo è possibile anticipare un match al Giovedì della settimana di riferimento.

Il giocatore che intende chiedere un anticipo lo comunica al suo avversario ed all'organizzazione, se entrambi sono d'accordo possono anticipare il match al giovedì sempre presso la sede del drago verde ischia.

Regole generale di anticipo e posticipo

Si rimanda al buon spirito di gioco ed al fairplay la disciplina dei recuperi e degli anticipi, cercando di preservare lo spirito di gioco e non vittoria su match non giocati. Per tale motivo un giocatore che accetta di anticipare o posticipare un incontro vince automaticamente il tiro di dadi per determinare il primo giocatore durante il primo game della partita in questione.

Nota: l'organizzazione si riserva il diritto di valutare singolarmente caso per caso per accertarsi che effettivamente la partita non si sia potuta recuperare e che non si siano state forzature da parte di un singolo partecipante.

Giocatori Assenti**Fase a Gironi**

Scenario	Risultato
Match non disputato al termine della fase a gironi	Il giocatore che ha chiesto il posticipo perde 2-0, se entrambi hanno chiesto il posticipo la partita termina 0-0.

Fase a Eliminazione Diretta e Finali

Dalla fase a eliminazione diretta si applica il seguente criterio:

Scenario	Risultato
Giocatore assente	Il giocatore presente vince a tavolino (2-0)
Entrambi assenti	Ripescaggio a scalare, organizzato in una data extra del calendario.

Procedura di ripescaggio a scalare:

Quando entrambi i giocatori di un abbinamento sono assenti, si attiva il ripescaggio in ordine di priorità decrescente:

1. Si convoca il **migliore tra i perdenti del turno in corso**, determinato con il **Criterio Universale di Classificazione (Sez. 1.5)**.
2. Se quel giocatore è disponibile, avanza al posto dei due assenti, se anche quel giocatore è assente, si passa al **secondo migliore perdente** disponibile, e così via lungo tutta la lista dei perdenti del torneo, dal più recente al meno recente, se nessun perdente è disponibile, il posto rimane vacante e il tabellone prosegue con un partecipante in meno; l'organizzazione adegua gli abbinamenti del turno successivo.

*Il ripescaggio a scalare vale anche per le Finali, con promozione scalare: se entrambi i finalisti del 1°/2° posto sono assenti, la **Finale 3°/4° viene promossa a Finale 1°/2°** — i due finalisti del 3°/4° si contendono il titolo di Campione. I migliori perdenti disponibili delle Semifinali vengono quindi convocati per disputare la **nuova Finale 3°/4°**. Se anche questi risultano assenti, si scala ulteriormente con lo stesso criterio fino a trovare due partecipanti disponibili o a dichiarare il titolo non assegnato.*

3. ARBITRAGGIO E CODICE DI CONDOTTA

3.1 Risoluzione delle Dispute e Ruling

Tutti gli incontri si svolgono in sede, quindi in caso di dubbi su regole o interazioni tra carte i giocatori possono richiedere il confronto immediato con gli altri membri presenti al torneo o con i membri dell'organizzazione. La decisione dell'organizzazione è definitiva e insindacabile.

3.2 Introduzione del warning

Il **Warning** è l'unità di misura formale con cui l'organizzazione registra un'infrazione che entra a far parte dello storico del giocatore per la durata del torneo e si accumulano nel corso delle partite.

I Warning accumulati nella fase a gironi si azzerano all'inizio della fase a eliminazione diretta, mentre quelli maturati durante la fase eliminatoria rimangono attivi fino alla finale inclusa.

L'organizzazione è l'unica entità abilitata a emettere e registrare i Warning, e ogni decisione in merito è definitiva e insindacabile. Ogni edizione può integrare il presente punto con un sistema di assegnazione dei warning basato sull'esigenze dell'edizione.

Utilizzo dei warning

Tutti i partecipanti sono tenuti a comportarsi in modo sportivo e rispettoso durante tutta la durata del torneo. Comportamenti scorretti, come la falsificazione dei risultati, l'alterazione del mazzo o la condotta irrispettosa nei confronti di avversari o dell'organizzazione, possono portare all'assegnazione di un Warning. Ogni caso viene valutato dall'organizzazione tenendo conto della gravità del comportamento e degli eventuali precedenti del giocatore nel corso del torneo.

Quando viene assegnato un Warning, l'organizzazione verifica quanti Warning ha già accumulato quel giocatore fino al turno corrente. Se è il primo, vale come avvertimento ufficiale: il giocatore è formalmente a rischio e qualsiasi infrazione successiva comporterà una sanzione. Se invece il giocatore aveva già ricevuto un Warning in precedenza, scatta automaticamente una sanzione.

La natura della sanzione dipende dal contesto in cui il Warning viene maturato. Se l'infrazione avviene durante lo svolgimento di un match, per dinamiche interne alla partita, la sanzione corrisponde alla sconfitta a tavolino per 2-0 nel match in corso. Se invece il Warning viene ricevuto per ragioni esterne al match, la sconfitta a tavolino per 2-0 si applica al match successivo. L'Allegato di Edizione in corso può integrare o modificare queste disposizioni per adattare alle specificità del formato.

4. PREMI

4.1 Costituzione del Montepremi

Ogni edizione stabilisce in che modo venga redistribuiti i premi tra i partecipanti e quali sono i premi in palio.

La ripartizione esatta viene definita e comunicata subito dopo la chiusura delle iscrizioni, quando è noto il numero definitivo di partecipanti e quindi il valore totale del montepremi.

5. DISPOSIZIONI FINALI

5.1 Modifiche Prima dell'Inizio del Torneo

Prima dell'inizio ufficiale del torneo l'organizzazione può modificare o integrare il regolamento se emergono lacune o ambiguità, comunicando le variazioni a tutti gli iscritti.

5.2 Modifiche dopo la Firma dei Partecipanti

Dopo che i partecipanti hanno sottoscritto il regolamento, qualsiasi modifica richiede una **votazione collettiva** con queste regole:

- Ogni iscritto ha diritto a un voto.
- La modifica passa con la maggioranza dei voti espressi.
- Le astensioni non contano ai fini del totale dei votanti.
- Il testo della modifica viene condiviso con anticipo prima della votazione.

5.3 Riferimenti Normativi Esterni

Per regole di gioco o situazioni non disciplinate dal presente regolamento o dall'Allegato di Edizione, si fa riferimento in ordine a:

- **Regole di Magic: The Gathering** — magic.wizards.com/en/rules
- **Magic: The Gathering Tournament Rules** — wptn.wizards.com/en/resources/rules-documents

In caso di conflitto, il presente regolamento e l'Allegato di Edizione prevalgono sulle fonti esterne per tutto ciò che riguarda questa competizione.

5.4 Gestione dei Casi Non Previsti

L'organizzazione gestisce caso per caso le situazioni non disciplinate dal regolamento, cercando sempre la soluzione più equa. Ogni decisione presa in questi casi viene aggiunta al regolamento come integrazione ufficiale, così da creare un precedente chiaro per situazioni simili in futuro. I partecipanti vengono informati di ogni aggiornamento.

5.5 Autorizzazione al trattamento dei dati personali

Iscrivendosi al torneo, ciascun partecipante autorizza l'organizzazione a utilizzare il proprio nome, cognome o nickname come riferimento pubblico sulla piattaforma **Moxfield**, dove le decklists registrate vengono caricate sul account della associazione consultabile al link (<https://moxfield.com/users/DragoVerdelschia>) e rese accessibili a tutti.

Tale utilizzo è limitato esclusivamente alla gestione del torneo e alla pubblicazione delle liste del mazzo per le finalità di trasparenza competitiva previste dal presente regolamento. Nessun altro dato personale verrà raccolto o diffuso senza esplicito consenso del diretto interessato.