

REGOLAMENTO UFFICIALE LEGA COMMANDER PRECON

Versione pilota

1. Struttura della stagione

- La stagione è composta da 10 giornate di Lega.
- Ogni Giornata di Lega consiste in una singola partita valida ai fini della classifica.
- La classifica stagionale considera gli 8 migliori risultati ottenuti da ciascun giocatore.
- Chi disputa meno di 8 giornate mantiene solamente i risultati effettivamente ottenuti.

2. Mazzi legali

- Sono ammessi tutti i Commander Precon ufficiali pubblicati da Wizards of the Coast.
- Il mazzo deve corrispondere carta per carta alla decklist ufficiale del Precon scelto.
- È consentito ricostruire integralmente un mazzo utilizzando singole carte della propria collezione o acquistate separatamente: non è necessario possedere fisicamente il prodotto Precon originale.
- Le carte del mazzo contenenti del testo devono essere in lingua italiana o inglese; qualora si possedesse un mazzo in un'altra lingua, sarà necessario presentare le proxy di ogni carta in una delle lingue legali.
- Il mazzo utilizzato deve essere dichiarato prima dell'inizio del turno valido per la Lega.
- È possibile scegliere un Precon diverso in ciascuna Giornata successiva.
- Il comandante scelto può essere qualunque carta legale come comandante presente nella lista originale del Precon, nel rispetto delle normali regole di legalità del formato Commander.

3. Punteggio

3.1 Tavoli da 4 giocatori

Piazzamento	Punti
1°	5
2°	3
3°	2
4°	1

3.2 Tavoli da 3 giocatori

Piazzamento	Punti
1°	5
2°	3
3°	2

3.3 Punti eliminazione

- Ogni eliminazione di un avversario assegna +1 punto.
- Ogni singolo giocatore può ottenere al massimo +2 punti eliminazione per partita.
- Il punto eliminazione viene assegnato solo se l'eliminazione è causata da danno, combattimento, abilità, magia o effetto controllato da quel giocatore.
- Se un giocatore concede mentre la sua eliminazione è chiaramente imminente a causa di un'azione controllata da un avversario, il punto eliminazione viene assegnato a quell'avversario.

4. Eliminazioni simultanee

Se più giocatori vengono eliminati contemporaneamente, ricevono lo stesso piazzamento e gli stessi punti del piazzamento più basso tra quelli coinvolti.

Esempio: in un tavolo da 4, due giocatori vengono eliminati contemporaneamente mentre un terzo era già stato eliminato in precedenza. Il giocatore rimasto in gioco è 1°. I due giocatori eliminati contemporaneamente ricevono entrambi il piazzamento del 3° posto e 2 punti ciascuno. Il giocatore eliminato per primo mantiene il 4° posto e 1 punto.

5. Fine tempo e turni aggiuntivi

1. Al termine del tempo regolamentare, il giocatore di turno completa il turno in corso.
2. Successivamente si giocano tanti turni aggiuntivi quanti sono i giocatori ancora in gioco in quel momento, seguendo il normale ordine di turno. In questo modo ogni giocatore ancora in gioco ha diritto a un ultimo turno aggiuntivo.
3. Al termine dei turni aggiuntivi si determina il risultato della partita.

5.1 Ripartizione dei punti in caso di più giocatori superstiti

Numero giocatori	Punti per ciascun giocatore
1	5 (1° posto)
2	4
3	3
4	2

- I giocatori già eliminati mantengono i punti relativi al proprio piazzamento effettivo.
- I punti eliminazione già ottenuti restano validi, fino ad un massimo di +2 per giocatore (vedi paragrafo 3.3).

6. Determinazione della classifica finale di Lega

- Per ogni giocatore vengono sommati esclusivamente gli 8 migliori risultati ottenuti nelle 10 giornate.
- I risultati non rientranti tra gli 8 migliori non concorrono al punteggio finale.
- Chi ha disputato meno di 8 giornate viene classificato sulla base dei risultati effettivamente ottenuti.

7. Premi

- Rientrano tra i giocatori premiati quelli classificati nella Top 8 finale.
- Il 30% di ogni quota di iscrizione verrà dirottato ai premi di Lega.
- I premi verranno comunicati nel corso della stagione (dipenderanno dall'affluenza di giocatori totali).