Lega Drago Verde 26-27

Aggiornato il mercoledì 4 novembre 2026

Regolamento Lega Drago Verde 26-27

La Lega Drago Verde è il campionato di Magic: The Gathering organizzato dall'associazione Drago Verde Ischia: 12 tappe in 4 formati, classifica finale sulle migliori 8 tappe di ogni giocatore.

1. Spirito della lega

La Lega Drago Verde è pensata per tutti e si basa sullo spirito di community. È prima di tutto un momento di aggregazione, organizzato in modo che chiunque possa partecipare.

- Il regolamento premia la costanza e la partecipazione, non solo i risultati.
- Ci si aspetta da tutti correttezza, rispetto e disponibilità verso i giocatori meno esperti.
- Si chiede a tutti i giocatori serietà e puntualità: ogni tappa si prospetta lunga, quindi è importante rispettare i tempi ed evitare ritardi.

2. Iscrizione e avvio

- L'iscrizione è unica e vale per tutta la lega. Le iscrizioni sono aperte fino al 29 novembre 2026. La quota di iscrizione è di 30 €.
- **Pagamento:** la quota si paga in un'unica soluzione oppure in tre rate da 10 €, da saldare entro le prime 4 tappe (circa i primi due mesi di gioco). Le rate sono obbligatorie: chi si ritira dalla lega deve comunque versare quelle restanti.
- **Rimborsi:** se la lega non parte, la quota viene rimborsata. Chi si ritira a lega iniziata non ha diritto a rimborsi.
- La lega parte solo se si raggiungono **almeno 12 iscritti**.

3. Struttura e calendario

- La lega è composta da **12 tappe**: 3 per ciascuno dei 4 formati, elencati nel punto 4.
- Si giocano **2 tappe al mese**, per una durata complessiva di circa 6 mesi.
- Il calendario viene comunicato in due passaggi: un calendario trimestrale indica il formato di ogni settimana; ogni mese viene poi comunicata la data esatta e il luogo di ogni tappa. Le date possono essere modificate dall'organizzazione in base alla disponibilità della struttura; ogni modifica viene comunicata con un ragionevole anticipo rispetto alla data originale.

4. Formati

Ogni tappa si gioca in un solo formato, indicato nel calendario. Tutti i formati si giocano per intero, con le loro regole ufficiali e senza limitazioni aggiuntive della lega (niente tetti di budget o bannate extra).

Formato	Tappe	Mazzo	Regole di riferimento

Pauper	3	60 carte + 15 di sideboard	Pauper ufficiale: solo carte stampate come comuni, lista bannate ufficiale
Modern	3	60 carte + 15 di sideboard	Modern ufficiale, lista bannate ufficiale
Commander 1v1	3	100 carte, comandante incluso	Regolamento 1v1: regole ufficiali Commander (40 punti vita, 21 danni da comandante) e banlist ufficiale Commander
Primordial	3	Min. 40 carte da un solo set o blocco + 10 di sideboard	Regolamento ufficiale Primordial: esattamente 2 rare/mitiche e 6 non comuni, comuni libere, terre base da qualsiasi set

Le liste bannate di riferimento sono quelle in vigore alla data di ogni tappa, salvo diversa comunicazione dell'organizzazione.

Proxy: un proxy è ammesso solo se il giocatore ha acquistato la carta originale e può mostrarne la prova d'acquisto su richiesta dello staff. In tutti gli altri casi i proxy non sono ammessi, in nessuna tappa e in nessun formato.

Lingua delle carte: sono ammesse carte in qualsiasi lingua. Per le carte in lingue diverse da italiano e inglese deve essere sempre possibile mostrare il testo originale.

5. Svolgimento della tappa

Ogni tappa si gioca con il **sistema svizzero**: a ogni turno si affrontano giocatori con un punteggio simile, senza eliminazione diretta.

Prima della tappa

- **Preiscrizione e check-in:** prima di ogni tappa i giocatori si preiscrivono sulla piattaforma ufficiale di Drago Verde Ischia; il giorno della tappa fanno il check-in in sede.
- **Ritardi:** per consentire il corretto svolgimento della tappa ci sono dei tempi da rispettare: ogni giocatore può presentarsi alla tappa per tutta la durata del check-in, generalmente 15 minuti. Al termine del check-in inizia il primo turno di gioco e chi non è presente viene escluso dalla tappa. Lo staff si riserva il diritto di valutare ogni caso singolarmente.
- **Decklist:** va consegnata allo staff durante il check-in, su ManaBox o su un foglio di carta, e va tenuta con sé per tutta la tappa. Il mazzo giocato deve corrispondere alla lista consegnata.

- **Mazzi prestati:** in ogni tappa un mazzo è legato a un solo giocatore. Lo stesso mazzo fisico non può essere usato da due giocatori nella stessa tappa.
- **Presenti:** non c'è un numero minimo di presenti perché la tappa sia valida.

Durante la tappa

- **Incontri al meglio delle 3 partite**, con turni da 50 minuti (1 ora per il Commander 1v1).
- **Punti incontro:** vittoria 3, pareggio 1, sconfitta 0. Il giocatore che riceve il bye ottiene una vittoria (3 punti).
- **Il bye:** se i presenti sono dispari, a ogni turno un giocatore resta senza avversario. Il bye viene assegnato automaticamente dalla piattaforma ufficiale di Drago Verde Ischia. Il bye vale 3 punti incontro, ma negli spareggi pesa meno di una vittoria giocata: non conta come avversario nel calcolo di OMW% e OGW%. A parità di punti, quindi, chi ha vinto tutti i suoi incontri al tavolo tende a stare davanti a chi ha avuto un bye.
- **Numero di turni** in base ai presenti:

Presenti	**Turni**
fino a 8	3
9 o più	4 (massimo, per non far durare troppo la tappa)

- **Fine del tempo:** allo scadere del tempo si giocano 5 turni supplementari, a partire dal giocatore successivo a quello di turno. Se al termine la partita in corso non ha un vincitore, l'incontro si decide sulle partite vinte fino a quel momento: per esempio finisce 1-0 per chi è in vantaggio, oppure 1-1 (pareggio).
- **Risultati:** alla fine di ogni turno i giocatori comunicano il risultato dell'incontro allo staff.
- **Contese di gioco:** ogni disputa durante gli incontri viene risolta dallo Staff Lega Drago Verde: Luigi Falco, Paolo Balestriere, Guido Molino e Francesco Calise.
- **Piazzamento finale della tappa:** la classifica dopo l'ultimo turno, ordinata per punti incontro. In caso di parità si usano, nell'ordine: percentuale di vittorie degli avversari (OMW%), percentuale di partite vinte (GW%), percentuale di partite vinte dagli avversari (OGW%).
- Chi si ritira durante la tappa conserva i punti incontro fatti fino a quel momento, ma non gioca più i turni successivi. Il suo piazzamento è quello che risulta nella classifica finale della tappa, dopo l'ultimo turno: se gli altri lo superano mentre lui è ritirato, scende in classifica.
- Gli abbinamenti e la classifica sono gestiti dall'organizzazione tramite la piattaforma ufficiale di Drago Verde Ischia, visibile a tutti i partecipanti.

Per tutto ciò che riguarda le tappe e non è espressamente previsto da questo regolamento, l'organizzazione può integrare, modificare e organizzare ogni singola tappa, in modo che tutto si svolga nella maniera più corretta.

6. Punteggio di tappa

Ogni tappa assegna punti a **tutti i partecipanti**, non solo ai primi 10. I punti dipendono solo dal piazzamento: se qualcuno salta la tappa, chi è presente sale di posizione e prende più punti.

I punti esatti per ogni piazzamento verranno definiti dopo la chiusura delle iscrizioni, in base al numero di iscritti, e pubblicati all'avvio della lega. Chi non partecipa a una tappa prende 0 punti per quella tappa.

7. Classifica finale

La classifica finale della lega è la **somma dei punti delle migliori 8 tappe** di ogni giocatore, su 12.

Ogni giocatore può quindi saltare fino a 4 tappe senza penalità: per esempio un intero formato che non gli piace (3 tappe) più un'assenza per motivi personali. Chi gioca più di 8 tappe tiene solo i risultati migliori.

In caso di parità nella classifica finale si guarda, nell'ordine:

1. il numero di tappe vinte;
2. il miglior piazzamento ottenuto in una singola tappa, poi il secondo migliore, e così via;
3. la somma dei punti di tutte le tappe giocate, comprese quelle scartate;
4. se la parità resta, uno spareggio deciso dall'organizzazione.

8. Premi

- **Premi finali:** quanti giocatori della classifica finale vengono premiati si decide dopo la chiusura delle iscrizioni. I premi non sono stabiliti in anticipo: vengono scelti dopo un sondaggio, successivo a questo regolamento, in cui tutti i partecipanti esprimono le loro preferenze. Il valore complessivo dei premi è proporzionale alle quote di iscrizione raccolte. Ogni giocatore sceglie il proprio premio in ordine di piazzamento finale: il primo sceglie per primo, poi il secondo e così via.
- **Premi di partecipazione:** bustine di espansioni miste e carte PROMO per tutti gli iscritti, da scegliere anche queste in ordine di piazzamento finale.
- **Premio di tappa:** una bustina singola al vincitore di ogni tappa.

Eventuali premi extra verranno valutati dopo la chiusura delle iscrizioni, se necessari.

9. Comportamento e decisioni dell'organizzazione

- Si gioca secondo le regole ufficiali di Magic: The Gathering e le regole definite per ogni formato giocato (sezione 4), con un approccio amichevole agli errori di gioco.
- Comportamenti scorretti o irrispettosi possono portare all'esclusione da una tappa o dalla lega.
- Per tutto ciò che non è previsto da questo regolamento decide l'organizzazione di Drago Verde Ischia. Lo staff può modificare il regolamento fino all'inizio della lega, dandone comunicazione a tutti gli iscritti. Una volta iniziata la lega, ogni modifica al regolamento deve essere approvata con una votazione dei partecipanti, salvo le decisioni sull'organizzazione delle singole tappe (sezione 5) e le modifiche alle date del calendario (sezione 3), che restano allo staff.

Contestazioni: le contestazioni sul regolamento vanno presentate all'organizzazione di Drago Verde Ischia.