

NIGHT 0/3: testing

DOPPIA ELIMINAZIONE 32 GIOCATORI

DETTAGLI EVENTO:

Check-in dalle ore 20:30. Inizio torneo ore 21:00.

Costo iscrizione torneo: €10*

Costo tesseramento NAMA (obbligatorio, durata 1 anno, accesso ad almeno altri 3 tornei, con data annunciata, accesso ad ogni evento NAMA): €10

*durante la prima volta ad un evento NAMA, è richiesta per forza la quota di tesseramento, di conseguenza l'iscrizione sarà dimezzata a €5.

Premi Night 0/3:

1° posto Infinity Stadium (solo arena)



2° posto CobaltDrake 9-60 R (metal coat RED) + winder launcher



3° posto GoatTackle 7-70 T + winder launcher.



Prossime date, definite: Giovedì 5 Febbraio 2026, Giovedì 5 Marzo 2026.

Quarta data, da definire: Giovedì 8 Gennaio 2026 o Giovedì 2 Aprile 2026.

REGOLE:

- 1) Vittoria a 11 punti
- 2) DECK: 15 parti differenti
 - 5 lame
 - 5 rachet
 - 5 bit
 - *BLADE CX: chip, main blade, assist blade = 1 parte
 - Tr e Op = 2 parti (rachet + bit)Entrambi i giocatori mostrano le parti.

- 3) COIN:
coin flip W:2° scelta al ban & scelta lato del campo

ESEMPIO COIN/BAN:

- 4) BAN:
a)Rachet (se Tr o Op, no choice b)
b)Bit (no Tr e Op)
c)Blade

Giocatore 2 coin W

a) Giocatore 1 -> Giocatore 2

b) Giocatore 2 -> Giocatore 1

c) Giocatore 1 -> Giocatore 2

Giocatore 2 sceglie lato del campo.

- 5) Checkpoint: max.2 – ogni giocatore ha un checkpoint ogni volta che effettua o supera 4 punti, partendo dal punteggio iniziale o dal checkpoint precedente: 1° checkpoint 4-6 punti (garantito), 2° checkpoint 8-10 punti (non garantito in caso di 6+6punti o 6+5punti o 5+6punti).
Durante il checkpoint si esegue il cambio del lato di lancio.
Dopo ogni checkpoint si esegue uno shuffle del deck, e si inverte il lato dello stadio.
Solo il giocatore che effettua i punti ha il checkpoint, l'altro ha solo lo shuffle. Quindi i checkpoint sono SEMPRE separati.
Durante il checkpoint il giocatore può mettere mano alle combo. Tutti e 12 i pezzi validi possono essere usati e mischiati durante il check point, una volta finito il tempo (1 minuto) il giocatore che ha eseguito il checkpoint dovrà dichiarare le parti nel side deck. In caso di presenza di 2 o più cx, le lame non possono essere modificate fra di loro, la lama cx dichiarata rimane tale.
- 6) Se un giocatore riceve 2 extreme finish, dal checkpoint seguente riceve accesso ai propri pezzi bannati
- 7) Regolamento per falli/interazioni di gioco: Roasted Crab (takara adapted) Classico
<https://roasted-crab-hub.vercel.app/regulations/3v3>

NIGHT 0/3: testing

DOPPIA ELIMINAZIONE 32 GIOCATORI

REGOLE:

- 1) Vittoria a 11 punti
- 2) DECK: 15 parti differenti
5 lame
5 ratchet
5 bit
**BLADE CX: chip, main blade, assist blade = 1 parte*
Tr e Op = 2 parti (ratchet + bit)
Entrambi i giocatori mostrano le parti.
- 3) COIN:
coin flip W:2° scelta al ban & scelta lato del campo

ESEMPIO COIN/BAN:
Giocatore 2 coin W
a) Giocatore 1 -> Giocatore 2
b) Giocatore 2 -> Giocatore 1
c) Giocatore 1 -> Giocatore 2
Giocatore 2 sceglie lato del campo.
- 4) BAN:
a) Ratchet (se Tr o Op, no choice b)
b) Bit (no Tr e Op)
c) Blade
- 5) Checkpoint: max.2 – ogni giocatore ha un checkpoint ogni volta che effettua o supera 4 punti, partendo dal punteggio iniziale o dal checkpoint precedente: 1° checkpoint 4-6 punti (garantito), 2° checkpoint 8-10 punti (non garantito in caso di 6+6punti o 6+5punti o 5+6punti).
Durante il checkpoint si esegue il cambio del lato di lancio.
Dopo ogni checkpoint si esegue uno shuffle del deck, e si inverte il lato dello stadio.
Solo il giocatore che effettua i punti ha il checkpoint, l'altro ha solo lo shuffle. Quindi i checkpoint sono SEMPRE separati.
Durante il checkpoint il giocatore può mettere mano alle combo. Tutti e 12 i pezzi validi possono essere usati e mischiati durante il check point, una volta finito il tempo (1 minuto) il giocatore che ha eseguito il checkpoint dovrà dichiarare le parti nel side deck. In caso di presenza di 2 o più cx, le lame non possono essere modificate fra di loro, la lama cx dichiarata rimane tale.
- 6) Se un giocatore riceve 2 extreme finish, dal checkpoint seguente riceve accesso ai propri pezzi bannati
- 7) Regolamento per falli/interazioni di gioco: Roasted Crab (takara adapted) Classico
<https://roasted-crab-hub.vercel.app/regulations/3v3>