

DEFENDER'S CUP 2029

Articolo 1: Struttura del Torneo

1.1 Fase Finale

1.1.1 Defender's European Finals: La fase finale europea si disputa attraverso tre partite dal vivo, una all'anno, dal 2026 al 2028, in tre città selezionate tra Roma, Berlino, Parigi, Madrid e Londra. I partecipanti saranno il Defender (DEF), il Challenger of Record (COR), e fino a un massimo di altri tre giocatori selezionati tramite una graduatoria o wildcard (Articolo 1.2.1 e Articolo 3.1). Se gli iscritti alle European Finals superano il numero di tre, si procede con una graduatoria per determinare i qualificati.

1.1.2 Defender's World Showdown: La finalissima mondiale che assegna la Defender's Cup si terrà nel 2029 in una delle città candidate tra Londra, New York e Las Vegas. In caso di sede diversa, si applicano le seguenti regole di punteggio:

- Se la città è di blasone compatibile con le candidate, il punteggio assegnato rimane lo stesso: 800, 620, 590, 560, 530.
- Se la città è in Italia, i punteggi si riducono di 200 punti.
- Se la finale si svolge in Sicilia, i punteggi vengono dimezzati.
- Riduzioni arbitrarie da parte della NBL sono previste in caso di sedi diverse anche per la Defender's European Finals.

1.2 Fase dei Piazzati

1.2.1 Challenger Qualifiers: Serie di eventi annuali esclusivamente online in cui i giocatori competono per qualificarsi alla *Challenger Final*, che determina i piazzamenti dal 6° al 10° posto. **I giocatori iscritti alle European Finals non possono partecipare ai Challenger Qualifiers.** DEF e COR rimangono iscritti di diritto a ogni torneo, ma sono esclusi dalla classifica generale.

DEF e COR hanno la facoltà arbitraria di invitare giocatori alle Challenger Qualifiers per

garantire un numero sufficiente di iscritti, anche invitando giocatori delle *European Finals*, senza però che essi entrino in classifica generale e senza guadagnare eventuali punti Ranking previsti; fanno eccezione DEF e COR che pur restando fuori dalla graduatoria generale possono guadagnare punti validi per il Ranking.

1.2.2 Challenger Final: L'evento conclusivo, da svolgersi online o dal vivo, stabilisce la classifica finale dei piazzati, dal 6° al 10° posto della Defender's Cup 2029.

Articolo 2: Regole di Iscrizione e Partecipazione

2.1 Iscrizione alla Fase Finale

- Le iscrizioni alla *Defender's European Finals* e, di conseguenza, al *Defender's World Showdown* si chiudono l'1 novembre 2024 alle ore 12:00 e sono aperte a tutti i giocatori iscritti regolarmente alla NBL.
- Sono automaticamente ammessi il Defender, Daniele Raiti, e il Challenge of Record, Simone Stagnitta, come wild card 1, secondo lo statuto del *Defender's Agreement*.
- I partecipanti, al momento dell'iscrizione, devono garantire la ragionevole possibilità e disponibilità di disputare le partite nelle sedi estere annunciate dalla NBL.
- È obbligatorio partecipare al *Green World Challenge*, come descritto nell'Articolo 5.
- **Chi si iscrive alle *Defender's European Finals* e alla *Defender's World Showdown* RINUNCIA a partecipare al *Challenger Qualifiers* e alla conseguente finale dei piazzati. Fanno eccezione DEF e COR, che possono partecipare a tutti gli eventi, pur venendo esclusi dalla classifica generale.**
- DEF e COR partecipano agli eventi con la possibilità di influenzare la classifica, sottraendo punti a chi è effettivamente in corsa per la qualificazione e guadagnando eventuali punti previsti per ciascun torneo ai fini del Ranking NBL. Tuttavia, al termine del percorso, DEF e COR verranno rimossi dalla classifica finale.
- Se il numero di iscritti alla Fase Finale (*Defender's European Finals* e *Defender's World Showdown*) è superiore a 3, verrà stilata una graduatoria basata sui piazzamenti nei tornei indicati nell'articolo 2.2, per determinare l'ordine di qualificazione alle *Defender's European Finals*.
- **Per iscriversi, i giocatori devono mandare un messaggio WhatsApp di richiesta a Simone Stagnitta, in maniera privata, dalle ore 18:00 del 31 ottobre 2024. Le iscrizioni chiudono alle 12:00 dell'1 novembre 2024.**

Chi contatta Simone deve prenotare uno slot per una **videochiamata obbligatoria** dalle 23:00 in poi dell'1 novembre, della durata di 10 minuti. Durante la videochiamata

verrà spiegato il regolamento e verrà accertato che le condizioni siano state comprese e solo dopo il colloquio, se e solo se reputato positivo, con giudizio esclusivo di DEF e COR, che verificheranno che tutti i termini siano stati recepiti, l'iscrizione sarà resa ufficiale.

- DEF e COR si occupano dell'organizzazione dei viaggi per i giocatori e i loro eventuali accompagnatori. Per coprire le spese di prenotazione, è previsto un anticipo complessivo di €750, suddiviso come segue:

€150 per il 2026

€100 per il 2027

€150 per il 2028

€350 per il 2029

Per ogni trasferta, in base al calendario, ogni giocatore dovrà pagare, non oltre 10 giorni prima della partenza, la differenza tra il costo totale del/dei biglietto/i (individuale, per gruppo o per famiglia) e l'anticipo previsto per l'anno di riferimento, secondo lo schema indicato.

- È obbligatorio versare un acconto di €250 a testa entro il 26 dicembre 2024.

2.2 Criteri per determinare i qualificati alle *Defender's European Finals*

Per qualificarsi alle *Defender's European Finals*, valgono i piazzamenti nei seguenti tornei, con un focus sui primi tre classificati. I punti sono assegnati come segue:

Torneo	1° Posto	2° Posto	3° Posto
Champions League	50	30	20
NBL League	20	15	10
Super League	20	15	10
MVP 24h	15	10	7
24h	10	7	5
Coppa Lega	20	15	10
NBL Ranking Final	10	7	5
Altro Torneo Ufficiale	15	10	7

- I tornei da considerare per la qualificazione vanno dalla *Champions League 2024* alla *Champions League 2025*, con tutti i tornei inclusi nel periodo.
- La graduatoria finale per le Finals tiene conto del piazzamento Ranking NBL a fine stagione 2024 e 2025, con i seguenti punteggi assegnati in base alla posizione:

Posizione Punti Assegnati

1°	50
2°	40
3°	30
4°	20
5°	15

2.3 Iscrizione alla Challenger Qualifiers

L'iscrizione ai Challenger Qualifiers è aperta solo a chi non è iscritto alle Defender's European Finals. Le finestre temporali per l'iscrizione vengono stabilite da DEF e COR un mese prima degli eventi. Le iscrizioni ufficiali si aprono 10 giorni prima dell'evento specifico. Per iscriversi all'intero processo dei Challenger Qualifiers, è sufficiente iscriversi ad uno solo degli eventi che compongono la fase. Tuttavia, per ogni singolo evento, occorre effettuare una specifica iscrizione; altrimenti, il singolo evento viene saltato. Un giocatore iscritto ai Challenger Qualifiers può saltare uno o più eventi, ma è obbligatorio partecipare all'ultimo evento descritto nell'articolo 4.5 per potersi qualificare alla Challenger Final. Gli eventi dei Challenger Qualifiers si svolgono una volta all'anno e assegnano punti solo per la qualificazione alla Challenger Final.

Articolo 3: Regolamento delle Partite e Punteggi

3.1 Defender's European Finals

- Le tre partite della *Defender's European Finals* si giocheranno in tre città scelte tra Roma, Berlino, Parigi, Madrid e Londra, con 15 mani per partita.
- I partecipanti saranno il DEF, il COR e altri tre giocatori qualificati tramite graduatoria o wild card. Se, entro l'1 novembre alle ore 23:00, gli iscritti sono cinque, il DEF e il COR, come previsto dal *Defender's Agreement*, sceglieranno una seconda wild card nel 2026, portando a quattro il numero totale di wild card (una sarà sempre assegnata al DEF da parte di DEF e COR).
- Le wild card selezionate dalla NBL (2, a prescindere dal numero di iscritti alle Finals) e dal DEF e COR (1 se gli iscritti sono meno di cinque, 2 se sono cinque o più) parteciperanno direttamente alle *Defender's European Finals*.

La NBL, in conformità con il *Defender's Agreement*, sceglierà sempre due wild card indipendentemente dal numero di iscritti, e queste verranno ufficializzate

contemporaneamente a quelle scelte dal DEF e dal COR. Le wild card verranno rese note il 31 gennaio 2026.

- Le partite della *Defender's European Finals* assegnano punteggi che verranno raccolti nella classifica generale chiamata *Defender's European Standing*:
 - 1°: 10 punti
 - 2°: 7 punti
 - 3°: 4 punti
 - 4°: 2 punti
 - 5°: 0 punti.

3.2 Defender's World Showdown

La finale della *Defender's Cup* si gioca con 15 mani dal vivo. Il quarto e il quinto classificato della *Defender's European Standing*, dopo aver concluso le tre partite previste, giocheranno la finale con un handicap, detto "Passo obbligatorio", con i dettagli specificati nell'articolo 3.7. In fase d'asta, nelle prime due mani, il quarto classificato delle European Finals avrà il "Passo obbligatorio" per la mano numero 1, mentre il quinto per la mano 1 e la mano 2. Il primo della *Defender's European Standing* inizia la finale con +3, mentre il DEF parte da +3 senza "Passo obbligatorio", indipendentemente dalla sua posizione. La partita si gioca in una città tra Londra, New York e Las Vegas e i punteggi finali validi per il Ranking NBL sono assegnati in base al piazzamento finale nella finale del 2029:

- 1°: 800 punti
- 2°: 620 punti
- 3°: 590 punti
- 4°: 560 punti
- 5°: 530 punti.

3.3 Date Defender's European Finals e Defender's World Showdown

I partecipanti iscritti alla *Defender's European Finals* e *Defender's World Showdown* concordano la data anno per anno; DEF e COR annunciano sede e data ufficialmente almeno 10 giorni prima. La città viene annunciata da DEF e COR almeno un mese prima, ma può essere cambiata fino a 10 giorni prima dell'evento.

3.4 Challenger Qualifiers e Challenger Final

- I *Challenger Qualifiers* sono eventi annuali che assegnano punti immediati per il Ranking e per una classifica generale che concorre per qualificarsi alla *Challenger Final*. I dettagli sono specificati nell'articolo 4.
- Si possono iscrivere tutti, fino al 2028, con finestre temporali specificate un mese prima da DEF e COR. DEF e COR un mese prima aprono una lista di interessati, con un massimo di 15 giocatori. DEF e COR sondano i periodi di disponibilità e annunciano una data ufficiale 10 giorni prima. Questo processo si applica a tutti gli eventi dei *Challenger Qualifiers*.
- La *Challenger Final* stabilisce la classifica finale dei piazzati della *Defender's Cup 2029* dal sesto al decimo posto. Accedono alla finale i primi 3 della classifica dei *Challenger Qualifiers*, il primo della *Classifica Performance Factor* e il primo della *Youth Race*. Se la *Youth Race* non si disputa, i posti della classifica dei *Challenger Qualifiers* diventano 4. La *Classifica Performance Factor* raccoglie tutte le performance e ordina i giocatori in base alla media.
- La finale si giocherà con i seguenti "Passo obbligatori" in base al piazzamento:
 - Passo obbligatorio per 4 mani per il quinto;
 - Per 3 mani per il quarto;
 - Per 2 mani per il terzo;
 - Per 1 mano per il secondo;
 - Nessun obbligo per il primo che parte da +3.
- Il numero di mani con "Passo obbligatorio" si applica nelle prime mani in ordine sequenziale. Dalla quinta mano si gioca in maniera regolare.
- La *Challenger Final* assegna i seguenti punti Ranking (dal sesto al decimo posto della *Defender's Cup 2029*):
 - 1°: 250 punti
 - 2°: 205 punti
 - 3°: 175 punti
 - 4°: 155 punti
 - 5°: 140 punti.

3.5 Posti ed organizzazione delle partite per i Challenger Qualifiers

I posti per i Challenger Qualifiers sono limitati a 5 partecipanti per ogni singola partita. Tuttavia, se ci sono più di 5 iscritti, si può arrivare fino a 10 partecipanti, con una seconda partita parallela. Se il numero di iscritti è intermedio (ad esempio 6-9 partecipanti), non si può organizzare una seconda partita parallela. I risultati delle due partite parallele devono essere combinati per determinare il vincitore finale dell'evento, per assegnare il punteggio Ranking valido immediatamente. Per organizzare la data DEF, COR e NBL apriranno delle pre iscrizioni per sondare le disponibilità per poi ufficializzare la data aprendo ufficialmente le iscrizioni e farà fede l'ordine di iscrizione.

3.6 Pick Saver

Ogni partecipante iscritto alle Defender's European Finals e Defender's World Showdown ha a disposizione un jolly che può essere giocato una sola volta. Questo permette di cedere il posto per una trasferta della Defender's European Finals a un altro giocatore, anche se quest'ultimo non possiede i requisiti minimi, purché sia iscritto alla Challenger Qualifiers. In questo caso, il punteggio ranking del titolare conquistato a fine Defender's Cup sarà ridotto all'80%, mentre il 20% del punteggio andrà al sostituto. DEF e COR sono esclusi da ogni riduzione, ma il loro sostituti percepiranno comunque il 20% del punteggio finale. In ogni caso, una qualunque sostituzione effettuata per la finale non porta punti al sostituto ma porta il 100% dei punti al sostituito, il quale parte come quinto a prescindere dalle condizioni del sostituto.

3.7 Passo Obbligatorio

Ogni giocatore soggetto al "Passo Obbligatorio" in una specifica mano, non può chiamare al primo smistamento di carte per quella mano. Quindi il giocatore in questione deve obbligatoriamente passare al primo smistamento. Dal secondo in poi della stessa mano (se ovviamente tutti passano) può chiamare regolarmente. Se un giocatore è soggetto al "Passo Obbligatorio" per più mani, per ogni mano deve passare in fase d'asta, ma sempre e solo al primo smistamento.

3.8 Utilizzo dell'Intelligenza Artificiale (IA)

Qualsiasi regolazione, introduzione o utilizzo di sistemi di **Intelligenza Artificiale (IA)**, sia che interagisca direttamente o indirettamente con il gioco, o che riguardi aspetti non direttamente legati al gioco stesso, sarà sempre deciso dal **DEF** e dal **COR**. Nessun intervento tecnologico basato su IA potrà essere implementato senza l'approvazione congiunta del **DEF** e del **COR**.

3.9 Regolamento di gioco

Il regolamento di gioco applicato sarà quello in uso dalla **NBL** per l'anno in corso.

All'inizio di ogni stagione, il **DEF** e il **COR** si riservano il diritto di approvare o rifiutare qualsiasi modifica apportata dalla **NBL** al regolamento generale, valutando di volta in volta le proposte di modifica introdotte per l'anno.

Articolo 4: Gli eventi del Challenger Qualifiers

4.1 Defender's Christmas Sprint

- Partita online composta da 13 mani, da disputare tra l'8 dicembre e il 25 dicembre 2024. Il punteggio valido per la generale di questa fase si assegna a step intermedi dopo le mani 4, 7, 10 e 13 come segue:

- Mano 4: 3, 2, 1, 0, 0
- Mano 7: 5, 3, 2, 1, 0
- Mano 10: 10, 7, 4, 2, 0
- Mano 13: 15, 9, 6, 3, 0.

- Il vincitore della Defender's Christmas Sprint ottiene 50 punti ranking immediati, il secondo 10. Il vincitore ottiene un anno gratuito di NBLplus per il 2025.

4.2 Defender's Endurance Cup

Partita di 6 ore online da disputare nel 2025. La classifica finale viene determinata alla fine delle 6 ore. I punteggi assegnati per la classifica generale sono:

- 1°: 35 punti
- 2°: 25 punti
- 3°: 20 punti
- 4°: 15 punti
- 5°: 10 punti
- 6°: 8 punti
- 7°: 6 punti
- 8°: 5 punti
- 9°: 4 punti
- 10°: 3 punti.

- **Assegnazione punti intermedi:** Allo scoccare delle 3 ore, viene introdotta un'assegnazione intermedia di punti:

- 1°: 10 punti
- 2°: 7 punti
- 3°: 3 punti

4°: 1 punto

5°: 0 punti.

- Il vincitore della *Defender's Endurance Cup* ottiene 50 punti ranking immediati, il secondo 10. Il vincitore (inteso come singolo MVP) ottiene un anno gratuito di NBLplus per il 2026.
- **Squadre:** DEF e COR possono decidere se disputare il torneo a squadre, con un massimo di due persone per squadra.
- Se una squadra è composta da due membri, la divisione delle ore giocate tra i componenti è libera, ma non può essere suddivisa in frazioni inferiori a un'ora.
- I punti finali assegnati alla squadra devono essere suddivisi tra i membri in base alla percentuale di ore giocate da ciascuno.
- Le disponibilità delle ore (percentuali di partecipazione) devono essere inviate prima dell'iscrizione tramite un sistema di pre-iscrizione.

4.3 Defender's Grand Play

Partita strategica con numero di mani variabile, da disputare nel 2026 online. Ogni giocatore ha la possibilità di utilizzare l'**Asta Esclusiva** quando è il primo a parlare. L'asta esclusiva può essere utilizzata massimo due volte a testa, nelle prime due occasioni, nelle prime 10 mani e deve essere dichiarata prima della distribuzione delle carte. Se non utilizzata, il giocatore guadagna punti immediati nella classifica generale:

- Prima occasione non utilizzata: 1 punti
 - Seconda occasione non utilizzata: 5 punti
 - Se utilizzata alla prima occasione: 0 punti.
- Nelle prime 6 mani, i giocatori possono utilizzare il Lock della Chiamata, che blocca l'asta una volta effettuata la chiamata. Sono disponibili solo 2 lock totali (non per giocatore), e devono essere dichiarati contemporaneamente al momento in cui il giocatore annuncia l'inizio dell'asta. Un giocatore può richiedere il lock solo se nessuno prima di lui ha già avviato l'asta.
 - Se al termine della settimana mano restano lock inutilizzati, i punti vengono assegnati per la classifica generale in ordine decrescente, partendo dal primo giocatore fino all'ultimo, fino a esaurimento dei punti disponibili:

- 2 lock non utilizzati: 5 punti
- 1 lock non utilizzato: 2 punti
- Chi utilizza un lock riceve -1 punto nella classifica generale.

Alla fine della settima mano, il giocatore in testa decide se la partita si concluderà alla mano 10 o se proseguirà. Se decide di continuare, al termine di ogni mano successiva, il primo in classifica dopo quella mano, decide se la partita finirà dopo ulteriori 3 mani, fino a un massimo di 18 mani.

I punteggi assegnati per la classifica generale in base al numero di mani giocate sono:

Numero di Mani Giocate	1° Posto	2° Posto	3° Posto	4° Posto	5° Posto	6° Posto	7° Posto	8° Posto	9° Posto	10° Posto
10 Mani	20	15	12	10	8	6	4	3	2	1
11 Mani	22	16	13	11	9	8	5	4	3	2
12 Mani	24	18	14	12	10	9	6	5	4	3
13 Mani	26	19	15	13	11	10	7	6	5	4
14 Mani	28	20	16	14	12	11	8	7	6	5
15 Mani	35	25	20	15	10	12	9	8	7	6
16 Mani	40	30	25	20	15	10	10	9	8	7
17 Mani	45	35	30	25	20	15	12	10	9	8
18 Mani	50	40	35	30	25	20	15	12	10	9

- Il vincitore della Defender's Grand Play ottiene 50 punti ranking immediati, il secondo 10, se il numero di mani non supera quota 13; oltre le 13 mani giocate il punteggio Ranking subisce un incremento di 5 punti ogni per ogni mano aggiunta, fino ad un massimo di 25 punti extra (arrivando a 18 mani giocate) oltre i 50 già previsti. Il vincitore ottiene un anno gratuito di NBLplus per il 2027.

-DEF e COR, nei mesi precedenti il torneo, organizzano speciali amichevoli NBL che applicano il regolamento previsto per la Defender's Grand Play, con l'obiettivo di preparare i concorrenti alle modalità di gioco inedite. Queste amichevoli, considerate una fase preparativa, saranno valide come Amichevoli NBL ufficiali ai fini del Ranking,

tenendo conto del piazzamento finale. Tuttavia, non assegneranno i punti immediati, che restano riservati esclusivamente al torneo della Defender's Grand Play nell'ambito del Challenger Qualifiers.

4.4 Defender's Summer Battle

- Partita da disputare in estate astronomica (emisfero boreale) del 2027, di 13 mani, con regole di "Passo" obbligatorio per i giocatori in base alla loro posizione nella classifica generale in quel momento. Il primo classificato ha il "Passo Obbligatorio" per 4 mani, il secondo per 3, il terzo per 2, il quarto per 1 il quinto nessuno. La partita assegna punti per la generale con lo stesso schema di punteggio usato per la Endurance Cup (articolo 4.2).

Il vincitore della Defender's Summer Battle ottiene 50 punti ranking immediati, il secondo 10. Il vincitore ottiene un anno gratuito di NBLplus per il 2028.

4.5 Defender's Score Race

Nel 2028 si terrà un evento speciale per i Challenger Qualifiers. In questo evento, i punteggi assegnati validi per la generale sono direttamente il risultato finale della partita. Ogni giocatore riceverà esattamente i punti corrispondenti al proprio punteggio finale e sottratti se il punteggio della partita sarà negativo. Non vengono assegnati punti Ranking immediati. Il vincitore ottiene un anno gratuito di NBLplus per il 2029.

4.6 Youth Race

DEF e COR si riservano la possibilità di organizzare uno specifico torneo aperto ai giovani, che non abbiano ancora compiuto 26 anni il 25 dicembre 2029. DEF e COR specificheranno nel 2028 la possibilità o meno e la modalità di svolgimento del torneo.

Articolo 5: Green World Challenge

5.1 Descrizione dell'evento

- Il **Green World Challenge** è un'iniziativa obbligatoria per tutti i partecipanti alla fase finale europea della Defender's Cup, da completarsi entro il 2027.
- Ogni partecipante dovrà scegliere a propria discrezione un luogo da ripulire, promuovendo il rispetto per l'ambiente durante il nostro viaggio nel mondo. I partecipanti annunceranno il loro impegno tramite i social NBL, sottolineando l'importanza di agire concretamente per un mondo più pulito.

- L'azione di pulizia verrà documentata e valutata dalla NBL, che determinerà l'effettiva validità dell'iniziativa svolta.
- Chi non completa il **Green World Challenge** verrà sostituito e perderà tutti i punti ranking accumulati.

Questo evento non è solo un impegno per i partecipanti, ma un simbolo del rispetto che l'organizzazione, tramite DEF e COR, dimostra verso il pianeta. Partecipiamo a una competizione globale, ma lo facciamo con la responsabilità di lasciare il mondo in un posto migliore, dimostrando che il cambiamento parte da piccoli gesti concreti.