



REGOLAMENTO

TORNEO GIOCHI DA TAVOLO 2018/19

1. PREMESSA

Il torneo vuole essere un momento di aggregazione associativa in cui i giocatori iscritti all'associazione si possano incontrare e dare loro la possibilità di ampliare le esperienze di gioco.

2. CHI PUO' PARTECIPARE

Possono partecipare al torneo tutte le persone regolarmente iscritte all'associazione. Il numero dei posti disponibili per partecipare all'evento è limitato ai primi sedici soci che si iscriveranno entro la scadenza. L'iscrizione può avvenire:

- a) direttamente presso la sede dell'associazione segnandosi sull'apposita bacheca;
- b) tramite comunicazione e-mail e/o chiamando il numero di telefono di riferimento;
- c) comunicandolo direttamente a uno dei responsabili dell'evento.

3. CONDOTTA AL TAVOLO DI GIOCO

Ciascun partecipante è tenuto a mantenere un comportamento corretto: non è consentito disturbare molestare gli altri giocatori ed utilizzare linguaggio volgare. Non è consentito collaborare tra giocatori a discapito di altri giocatori (se non previsto dal regolamento del gioco), compiere irregolarità di qualsiasi tipo o frodi a danno dei giocatori e Torre Nera.

I giocatori sono tenuti a osservare le regole, non barare, non tenere una condotta che faccia perdere tempo o risulti offensiva o irritante. Una partita è da considerarsi conclusa quando il report della partita è stato compilato e firmato dai partecipanti e il gioco è stato consegnato al proprietario.

È possibile rifare una mossa ogni qualvolta questa non abbia creato situazioni irreversibili, o non abbia influito su una decisione già presa da un altro giocatore, e se la ricostruzione della situazione precedente non comporta una perdita di tempo considerevole. È anche possibile rifare una mossa contravvenendo a quanto sopra se tutti gli avversari sono concordi nel farla rifare. Qualora non si trovi un accordo le controversie saranno risolte da un arbitro esterno, se presente, o da 3 giocatori presi da altri tavoli con comprovata esperienza.

I giocatori sono tenuti a segnalare anche ai propri avversari se devono ricevere punti o bonus qualora spettanti. Sebbene non punibile, è considerato atteggiamento antisportivo non farlo. Al giocatore che si accorge successivamente di aver dimenticato di attivare o ricevere eventuali bonus o rendite, nel limite di quanto sia possibile ricostruire la situazione corretta e per quanto il fatto sia comprovato anche dagli avversari, si cercherà di attribuirgli ciò che gli spetta, tutto o in parte quando tutto non sia possibile.

Gli spettatori non impiegati direttamente nel gioco sono tenuti a evitare qualunque tipo di suggerimento e ad intervenire solo qualora ravvisino una dimenticanza nella assegnazione di punteggi, rendite e pagamenti, o ravvisino una errata applicazione di qualche regola.

Se c'è un dibattito al tavolo è possibile risolverlo senza l'ausilio di un arbitro esterno, qualora tutti i giocatori siano d'accordo sulle modalità di risoluzione. Se qualcuno è contrario, anche solo una persona, è necessario interpellare l'arbitro per risolvere la questione.

Tutti i partecipanti trasgressori di quanto sopracitato verranno ammoniti.

Qualora il comportamento fosse continuativo si provvederà a sospendere temporaneamente o definitivamente il partecipante dall'evento. In caso di comportamento che violi le norme associative, il giocatore sarà segnalato direttamente al Consiglio Direttivo dell'associazione.

4. ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO

Il torneo è composto da tre fasi:

1. Qualificazioni;
2. Semifinali;
3. Finale.

Prima dell'inizio del torneo è stilata la Classifica Generale (CG); l'elenco dei 16 partecipanti con il relativo punteggio. Il primo anno le posizioni dei giocatori in tale elenco è redatta casualmente ma, a partire dal secondo anno (e a seguire) i risultati dell'anno precedente andranno ad influenzare questa CG a inizio stagione.

Redatta la CG ogni giocatore a partire dal 16° e a decrescere, deve proporre il titolo di un gioco da tavolo di cui dispone personalmente e che mette a disposizione per la durata del torneo, oppure nominarne uno presente in associazione Torre Nera. Un titolo non può essere proposto da più di due partecipanti.

1. Qualificazioni

Durante le qualificazioni i 16 partecipanti sono suddivisi in 4 gironi da 4 giocatori, lasciando totale libertà ai giocatori di comporre tali gironi. I gironi che non sono stati organizzati dai giocatori stessi, saranno organizzati dal responsabile dell'evento.

Importante: non ci può essere mai più di una nomina per titolo in un girone; se tale evenienza dovesse accadere il giocatore più alto in CG propone un altro titolo.

In ogni girone le posizioni dei 4 giocatori sono influenzate dall'ordine che hanno in CG, dove in 1° posizione ci sarà chi ha il numero d'ordine più basso e al 4° chi ha il numero d'ordine più alto.

In ogni girone i giocatori si sfidano giocando 3 partite a 3 titoli differenti: la prima partita è giocata al titolo del giocatore in 4° posizione; la seconda partita è giocata al titolo del giocatore in 3° posizione; la terza partita è giocata al titolo del giocatore in 2° posizione.

In seguito, una partita in cui si sfidano tutti i giocatori nella stessa posizione nei 4 gironi (es. tutti i giocatori in 1° posizione dei Giorni A-B-C-D). Il titolo sarà quello del giocatore con la posizione più bassa nella CG (alias quello con il numero d'ordine più alto).

A seguire sono giocate altre due partite in cui si sfidano le prime due posizioni di un girone con le ultime due di un altro girone (es. Girone A giocatori 1° 2° con Girone B giocatori 3° 4°). I titoli scelti saranno quelli dei giocatori con la posizione più bassa nella CG (alias quelli con i numero d'ordine più alti).

Calcolo del Punteggio Classifica

Alla fine di ogni partita ogni giocatore aggiorna il suo punteggio che è pari alla posizione in cui è arrivato diviso per il numero di giocatori al tavolo, creando un coefficiente partita (cp). Questo poi deve essere sommato ai (cp) delle partite precedenti e diviso per il numero di partite giocate, creando così il Punteggio Classifica.

Terminate le qualificazioni, il giocatore con il Punteggio Classifica più basso di ogni girone ha accesso alle Semifinali.

2. Semifinali

Il sistema a gironi decade e viene utilizzata la sola Classifica Generale.

Il giocatore in prima posizione della CG è considerato in finale e avrà il vantaggio di giocare il proprio titolo.

I 3 giocatori che hanno vinto il proprio girone partecipano alle 3 semifinali, ognuno come testa di serie in ogni tavolo con il proprio titolo. Le restanti nove posizioni per le semifinali sono occupate dai primi 9 giocatori in CG (esclusi i 4 già qualificati di cui sopra).

3. Finale

Nel tavolo della finale si sfidano i vincitori delle 3 semifinali e il vincitore della CG al termine delle qualificazioni; il titolo di gioco sarà di quest'ultimo giocatore. Il vincitore di questa partita sarà il Campione del Torneo!

La Classifica Finale a fine torneo diventa la CG per l'anno successivo; ove le prime 4 posizioni sono uguali a quelle d'arrivo della Finale e dalla 5° posizione riprendendo la CG.

5. DURATA DEL TORNEO

A partite dalla data di inizio torneo si deve giocare la partita del torneo ogni tre settimane. Le date di semifinali e finale sono concordate tra i partecipanti e i responsabili dell'evento a tempo debito.

6. QUALI TITOLI SI POSSONO PROPORRE

Un giocatore può proporre qualunque titolo di gioco da tavolo, che sia competitivo, collaborativo o con un unico vincitore, non ci sono limitazioni. In base alla tipologia potrebbe cambiare il sistema di calcolo del coefficiente partita (cp). Chiedete a un responsabile dell'evento per ulteriori approfondimenti. Un responsabile dell'evento, a insindacabile giudizio, può non accettare la proposta di titoli se ritenuto fuori dalla categoria giochi da tavolo.

I partecipanti:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____