



## **REGOLAMENTO**

### **TORNEO GIOCHI DA TAVOLO 2019/20**

#### **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. Le regole differenti rispetto all'anno scorso sono colorate di **rosso**.

#### **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 20 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, **lasciandolo in associazione**, per la durata del torneo, oppure nominarne uno presente in associazione Torre Nera. Un titolo non può essere proposto da più di due partecipanti. **Possono essere proposti solo titoli giocabili da 4 persone, che permettano anche di desumere una classifica dei partecipanti a fine partita.**

**Il gioco che verrà utilizzato per finale è sorteggiato a inizio torneo tra quelli selezionati dai giocatori nel passo precedente. I giochi della durata inferiore a un'ora non possono essere sorteggiati per la finale.**

##### *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 a:

**1 - (posizione finale del giocatore nella partita / il numero di giocatori al tavolo)**

Questo è il 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 alto** 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.

I partecipanti:

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