

ROOT

A Game of Woodland Might and Right

Torre Nera

Regolamento Torneo

Indice

Finalità del torneo	2
Chi può partecipare	2
Numero di partecipanti	2
Condotta di gioco al tavolo	2
Organizzazione del torneo	3
Schema a 8 giocatori	3
Schema a 12/16 giocatori	4
Regole speciali da torneo	4
Quota di partecipazione	4
Durata e iscrizione	4



TORNEO DI ROOT

1. FINALITÀ DEL TORNEO

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 e approfondire le esperienze di gioco.

2. CHI PUO' PARTECIPARE

Possono partecipare al torneo tutte le persone regolarmente iscritte all'associazione o 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. NUMERO DI PARTECIPANTI

Il numero dei posti disponibili per partecipare all'evento è limitato ai primi 8 soci. In caso di maggiori adesioni, si potranno attivare nuovi tavoli solo al raggiungimento di 12 o 16 giocatori, entro il termine ultimo di iscrizione.

In questi casi i primi 8 ad aderire, sono certi di partecipare, mentre i successivi sono considerati in riserva fino al raggiungimento di 12 e, successivamente, di 16 (massimo) partecipanti.

4. CONDOTTA AL TAVOLO DI GIOCO

Ciascun partecipante è tenuto a mantenere un comportamento corretto: non è consentito disturbare o 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 che risulti offensiva o irritante. Una partita è da considerarsi conclusa quando il report della partita è stato compilato e/o firmato dai partecipanti.

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.

5. ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO

Il torneo prevede che ogni partecipante svolga 4 partite, ogni partita con ognuna delle 4 razze del gioco base usando la mappa base (non d'inverno), ruotando contro gli avversari secondo lo schema successivamente riportato a seconda se ci siano 8 o più partecipanti.

Ogni partecipante somma i punteggi ottenuti in ognuna delle 4 partite, ottenendo così il proprio punteggio totale.

Alla fine di tutte le partite, il giocatore con il maggiore punteggio totale, sarà il vincitore del torneo.









In caso di pareggio si considerano il maggior numero di vittorie

In caso di ulteriore pareggio si considerano eventuali scontri diretti e, successivamente, i migliori piazzamenti.

Al fine di risolvere eventuali graduatorie e/o spareggi, in caso di parità di punteggio fra due o più giocatori, al termine di una partita, si considera più avanti chi è arrivato per primo nella casella di punteggio stessa. Altri giocatori che raggiungono la stessa casella di punteggio verranno impilati sopra.

5a. SCHEMA A 8 GIOCATORI

in caso di 8 partecipanti, verranno sorteggiati 2 tavoli con 4 giocatori e, successivamente, si seguirà lo schema di turni di seguito riportato:

								
1°turno	A		B		C		D	
1°turno	E		F		G		H	
2°turno	C		A		E		F	
2°turno	B		D		H		G	
3°turno	F		H		B		A	
3°turno	G		C		D		E	
4°turno	H		G		A		C	
4°turno	D		E		F		B	

5b. SCHEMA A 12 / 16 GIOCATORI

In caso di 12 o 16 partecipanti verranno sorteggiati i tavoli e successivamente si procederà con un sistema di turni alla svizzera:

i primi classificati di ogni turno si scontrano fra di loro nel turno successivo, rispettando sempre la regola che non è possibile usare due volte la stessa razza.

Si procede così per le 4 partite.

6. REGOLE SPECIALI DA TORNEO

Le partite del torneo necessitano di:

- ROOT Un Gioco di Potere e Giustizia nei Boschi (gioco base);
- ROOT La Compagnia del Fiume (espansione);
- Mazzo Esuli e Partigiani (espansione).

- **Le Fazioni giocate:**

- Marchesa De Gattis
- Dinastia delle Aquile
- Setta delle Lucertole
- Compagnia del Fiume

- **Il mazzo Esuli e Partigiani sostituisce il mazzo di carte del gioco base.**

- **Vittoria di Dominio:** La vittoria di dominio, ai fine del punteggio del torneo, assegna 35 punti al vincitore, mentre, in caso di insuccesso, si ottengono comunque 15 punti.

7. QUOTA DI PARTECIPAZIONE

E' prevista una quota di partecipazione di 3 euro, che sarà interamente utilizzata per acquistare i premi per il torneo, principalmente a tema Root.



8. DURATA E ISCRIZIONI

Termine per le iscrizioni: 19/12/2023.

Inizio previsto: dal 21/12/2023.

Una volta determinati i tavoli, i partecipanti possono organizzare le partite in maniera autonoma.

