



ESTRATTO REGOLAMENTO TORNEO “I COLONI DI CATAN”

La partecipazione ad un torneo comporta diventare soci di Board Italian Gamers, a titolo gratuito e senza scadenza. Nel caso un giocatore non voglia associarsi a BIG, non può partecipare ad un torneo BIG.

1. Dati richiesti

Al momento dell'iscrizione al torneo, l'organizzatore chiederà dei dati personali utili al solo fine di:

- 1) inserire il giocatore nelle classifiche sul nostro sito
- 2) tenere aggiornato il giocatore sugli eventi che la BIG promuove e organizza
- 3) contattare il giocatore in occasione delle finali nazionali e nel caso il giocatore risulti preiscritto ad un torneo, ma non risulti presente all'orario di inizio del torneo stesso

I dati richiesti sono:

- Nome
- Cognome
- Email
- Data di Nascita

È possibile lasciare opzionalmente alcune informazioni aggiuntive:

- Numero di Telefono: usato esclusivamente nelle occasioni indicate al punto 3 come indicato alla sezione precedente
- Nick name del portale "boardgamearena.com" o altri portali su cui si possa giocare online a giochi da tavolo: può essere utile per la gestione della nostra torneistica online

2. Condotta di Gioco

I giocatori sono tenuti a:

- **osservare le regole del gioco:** nel caso ci sia una contestazione relativa ad una regola si può consultare il regolamento del gioco e/o chiamare l'arbitro. In mancanza di indicazioni diverse, l'arbitro è l'organizzatore del torneo. Nel caso che nel regolamento BIG siano indicate variazioni rispetto al regolamento del gioco, vale il regolamento BIG. Nel caso permangano dei dubbi non risolti dal regolamento BIG, l'arbitro può verificare online (fonti possibili:
 - sito della casa editrice del gioco
 - <https://boardgamegeek.com/>
 - <https://boardgamearena.com/>)
- **non barare**
- **non influenzare le scelte** degli altri giocatori al tavolo con commenti relativi al gioco
- non tenere una **condotta** che faccia **perdere tempo** o risulti **offensiva** o **irritante**.

Una partita è da considerarsi conclusa quando siano stati comunicati i risultati della partita all'organizzatore del torneo ed è responsabilità di tutti i giocatori al tavolo assicurarsi che siano stati recepiti correttamente. È preferibile che i giocatori ri-setupino il gioco per la partita successiva (*se prevista*) secondo le indicazioni dell'organizzatore del torneo oppure mettano via il gioco nella scatola se non sono previste altre partite. È consentito segnalare un errore nella registrazione del risultato della partita (*con l'accordo di tutti i giocatori che avevano giocato la partita*), nel caso la segnalazione avvenga prima che si inizi a giocare il turno successivo.

È possibile rifare una mossa:

- se il giocatore successivo non ha ancora fatto la sua mossa
- ogni qualvolta questa non abbia creato situazioni irreversibili o si siano già verificate situazioni irreversibili (lancio di dadi, scoperta di una nuova carta, ecc.)
- ogni qualvolta questa non abbia influito su una decisione già presa da un altro giocatore
- se la ricostruzione della situazione precedente non comporta una perdita di tempo considerevole.
- 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 (*l'organizzatore nel caso non sia presente un arbitro esplicitamente indicato*)

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 o commento, 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, 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.

3. Sistema di Punteggi usati per la Gestione dei Tornei

Il nuovo sistema di punteggi è di seguito descritto:

Tavoli Da	1° Posto	2° Posto	3° Posto	4° Posto	5° Posto	6° Posto	7° Posto
2	1000	336	-	-	-	-	-
3	1000	507	251	-	-	-	-
4	1000	611	403	200	-	-	-
5	1000	682	507	336	167	-	-
6	1000	730	581	433	287	143	-
7	1000	781	640	507	378	251	125

In questo modo, ci saranno pareggi nella classifica del torneo se e solo se due o più giocatori hanno ottenuto gli stessi identici piazzamenti. In tal caso vale sempre quanto indicato nel paragrafo relativo al tie breaker, a meno di diversa specifica indicazione nel regolamento del singolo torneo (o finale nazionale).

3.1 Abbinamento alla Svizzera

A meno di diversa esplicita indicazione, i tavoli del primo turno vengono generati casualmente, mentre i tavoli nei turni successivi al primo vengono generati con il meccanismo detto “alla svizzera”, per cui il sistema genera la classifica alla fine del turno precedente e costruisce tavoli del numero di giocatori previsto partendo dal primo posto in classifica e poi scendendo. Ad esempio, in un torneo con tavoli da 4 giocatori, i primi 4 in classifica giocheranno al tavolo 1, i giocatori in classifica tra 5 e 8 al tavolo 2, e così via dicendo.

3.2 Tie Breaker

Questo paragrafo descrive in che modo vengono decise le posizioni di classifica all'interno di un torneo, alla fine di ogni turno di gioco, nel caso in cui ci siano due o più giocatori che hanno totalizzato lo stesso numero di punti torneo (ovvero *gli stessi piazzamenti*).

Il Tie Breaker interviene solo nel caso in cui ci siano due o più persone con piazzamenti identici. In questo caso il funzionamento è il seguente:

- **Dopo il primo turno** (in cui i tavoli vengono generati casualmente) **come tie breaker viene utilizzata la “pbg” (Percentuale Bravura Giocatore)** che non è altro che **la percentuale di punti fatti al tavolo** sulla somma dei punteggi (*ad esempio, se il giocatore A fa 82 punti, il giocatore B ne fa 60 e il giocatore C ne fa 43, la pbg del giocatore A dopo il primo turno sarà $\frac{A}{A+B+C} = \frac{82}{82+60+43} = 0.4432$*). I punteggi vanno considerati dopo aver tolto gli eventuali punti spesi per l'asta iniziale. **In caso di pareggio sulla PBG, la parità viene rotta assegnando casualmente le posizioni (il manager BIG lo fa automaticamente).** **Nel caso in cui il numero dei giocatori al tavolo sia inferiore a quello degli altri tavoli** (allo stesso turno), ad esempio se si è giocato ad un tavolo da 3 giocatori in un turno a 4 giocatori, **il sistema prevede la presenza di un giocatore “fantasma” il cui punteggio corrisponderà al 90% della media dei punti al tavolo.** Nel calcolo della PBG viene considerato anche il fantasma.
- **Per i turni successivi** (in cui i tavoli sono generati con il meccanismo detto **alla svizzera**), **il tie breaker premia chi ha giocato nei tavoli più “alti”, cioè i tavoli di chi è più avanti in classifica.** Quindi vince lo spareggio il giocatore che:
 - All'ultimo turno ha giocato al tavolo più alto
 - In caso di ulteriore parità, chi si è piazzato meglio nell'ultimo turno
 - In caso di ulteriore parità, chi ha giocato al tavolo più alto il turno precedente
 - In caso di ulteriore parità, chi si è piazzato meglio nel turno precedente

e così via fino a risalire al primo turno di gioco.

Le regole sul Tie Breaker indicate sopra valgono sempre salvo diversa esplicita indicazione.

4. Regolamenti e Modalità di Gioco

I seguenti regolamenti costituiscono delle appendici e più raramente delle modifiche al regolamento originale del gioco, per cercare di renderlo più adatto ad una modalità da torneo. Dunque lo integrano, ma non lo sostituiscono.

Salvo dove diversamente specificato, le regole e modalità di gioco suggerite non sono vincolanti alla realizzazione e omologabilità di un torneo, ma siccome saranno quelle adottate nelle finali nazionali sicuramente sono più allenanti di altre, dunque è fortemente consigliato seguirle per quanto possibile.

È lasciata facoltà al buon senso dell'organizzatore in accordo coi partecipanti ridurre o allungare turni e tempi di gioco, o numero di giocatori ai tavoli, o adottare varianti, a seconda delle situazioni e necessità che si presentano. Il buon senso sta nel prevedere tali situazioni, condividerle ed anticiparle a tutti possibilmente prima dell'inizio del torneo, pur comprendendo che questo non sempre sia possibile e tollerando di conseguenza come casi eccezionali le soluzioni adottate in corsa.

4.1 Metodologie di Asta

Nel tempo, abbiamo elaborato varie metodologie di asta, che permettono di spendere punti che andranno tolti al proprio punteggio finale, per aggiudicarsi a seconda del tipo di gioco, una determinata fazione e/o posizione al tavolo.

L'ordine con cui si svolge l'asta è quello indicato nello statino, a set-up fatto, ossia quando i giocatori hanno il maggior numero di informazioni possibili. L'organizzatore del torneo renderà noto quale tipo di asta si potrà effettuare.

Durante l'asta ogni giocatore potrà scegliere uno degli elementi all'asta offrendo almeno un punto in più di quanto già offerto da un altro giocatore (*oppure anche offrendo zero punti se nessuno ha puntato per quell'elemento*) e potrà (*e dovrà*) cambiare la sua scelta solo nel caso un altro giocatore offra più di lui per l'elemento scelto. L'asta procede in senso orario fino a quando ciascun giocatore non avrà una puntata valida (*non rilanciata*).

È possibile che tutti i giocatori vogliano puntare zero o non fare l'asta. Nel caso, si possono sedere in ordine di statino se la posizione è rilevante, o scegliere l'elemento asimmetrico in ordine di statino. Nel caso almeno un giocatore voglia fare l'asta, l'asta va effettuata in ordine di statino. È chiaramente facoltà dei giocatori non interessati a scegliere posizione e/o elemento asimmetrico, offrire zero punti all'asta.

4.1.1 Asta di tipo A: Solo posizione al tavolo

Gli "elementi" all'asta sono le posizioni di partenza.

In base alla posizione assegnata verranno scelti o attribuiti eventuali bonus, malus e/o varie dotazioni iniziali come da regolamento di ogni gioco (*considerando le eventuali variazioni introdotte dal regolamento B/G*), il tutto salvo dove diversamente specificato. Qualora non sia possibile effettuare l'asta in punti vittoria, ad esempio in giochi come Istanbul, in ordine di statino si potrà scegliere la posizione di partenza tra quelle ancora disponibili.

5. Regolamenti dei Singoli Giochi

5.1 Giochi da 4 o più giocatori

Per i giochi che prevedono un numero di giocatori al tavolo da 4 a 7, a meno di diversa indicazione si consideri:

Partecipanti	Qualificazione	Qualificati alla fase finale	Fasi Finali
6 – 16	2 Turni	4	Finale
16 – 32	2 o 3 Turni	10	I primi 2 giocatori vanno diretti alla finale, gli altri 8 fanno le semifinali
33 – 64+	3 o 4 Turni	10	I primi 2 giocatori vanno diretti alla finale, gli altri 8 fanno le semifinali

5.2 Coloni di Catan

Tempo massimo complessivo di gioco: Il tempo limite concesso per ogni partita è di **75 minuti**, al termine dei quali comincerà l'ultimo giro, durante il quale non si lanceranno i dadi ma al proprio turno ogni giocatore potrà fare eventuali scambi, trattative, costruzioni e prendere carte sviluppo. Scaduto l'ultimo giro si dovrà procedere al conteggio dei punti e verificare il vincitore della partita.

Asta per posizioni di partenza: i giocatori sceglieranno la posizione di partenza in ordine di statino.

Pareggio: vittoria condivisa.

Pareggio in finale: la classifica finale seguirà i criteri di spareggio antecedenti la fase finale.

5.2.1 FAQ:

- 1) Il turno di un giocatore inizia con la ricezione dei dadi. Il turno del giocatore corrispondente termina con la consegna dei dadi.
- 2) È possibile espandere una colonia in una città nello stesso turno in cui viene costruita.
- 3) Le carte sviluppo appena acquistate devono sempre essere conservate separatamente dalle carte sviluppo già presenti. Se un giocatore viola questa regola, non potrà più giocare carte sviluppo in questo turno, poiché non è chiaro agli altri giocatori quali carte siano state appena acquistate.
- 4) La quantità di carte deve essere comunicata su richiesta del giocatore di mano in qualsiasi momento.
- 5) Un giocatore vince solo quando ha 10 o più punti vittoria e lo dichiara al suo turno. Se lo dimentica e passa la mano, dovrà attendere il suo prossimo turno per vincere dichiarando la vittoria.
- 6) Se non ci fossero abbastanza carte di una risorsa nella riserva per fornire a tutti i giocatori il numero necessario di carte di quella risorsa, nessun giocatore riceverà quella risorsa. Le altre risorse saranno distribuite normalmente.
- 7) Se solo un giocatore produce e riceve una risorsa e non ci sono abbastanza carte di quella risorsa nella riserva, quel giocatore riceverà tutte le carte di quella risorsa.

- 8) Un giocatore che non ha ricevuto le carte dovute dalla banca può farlo nello stesso turno o richiederle. Questo non è possibile se una carta è stata già giocata che influisce sulle carte in mano (es. Monopolio). Se il turno è già terminato, il giocatore non avrà più diritto a quelle carte.
- 9) Se un giocatore dimentica di posizionare il brigante: viene posizionato su un terreno a scelta del giocatore attivo in quel momento, a meno che non ci sia stato uno scambio in quel frattempo. Ciò accade:
 - a. non appena il giocatore attivo ha effettuato una proposta di scambio specifica, se il giocatore attivo non ha ancora tirato i dadi (Cavaliere prima del tiro dei dadi), se nel frattempo non è stata giocata una carta che influisce sulle carte in mano (Monopolio),
 - b. Il giocatore può quindi prendere una carta dalla mano di un altro giocatore. Se nessuna delle condizioni sopra citate è soddisfatta, il brigante viene posizionato nel deserto e non sarà possibile prendere una carta dalla mano di un altro giocatore.
- 10) Gli accordi concreti su azioni future sono ammessi, ma non vincolanti. Inoltre, al giocatore non è richiesta alcuna obbligazione morale o etica nel rispettare tali accordi nel corso del gioco, poiché l'equilibrio del gioco si basa anche sull'insicurezza di tali accordi. Per esempio sarà possibile dire ad un giocatore che richiede una risorsa che la stessa sarà oggetto di scambio al prossimo turno, ma se poi non dovesse compiersi quella trattativa non sarà ritenuto illecito il comportamento del giocatore.
- 11) Lo scambio commerciale può essere effettuato solo se fornisce un vantaggio comprensibile per ciascuno dei giocatori coinvolti riguardo alla propria possibilità di vincita. Ciò si presume ad esempio se lo scambio con la banca sarebbe stato più conveniente o equiparabile.
- 12) Il brigante può essere piazzato dove si vuole, anche su un esagono sul quale ha costruito soltanto il giocatore che ha mosso il brigante. Contestualmente, se si può rubare una carta, "si deve" rubarla, altrimenti il brigante servirà soltanto ad impedire la produzione di quella risorsa.