

REGOLAMENTO TORNEO SCYTHE

LUDICAMP 1 DICEMBRE 2019

1. Iscrizioni

Le iscrizioni saranno aperte dal giorno **16 di novembre**, saranno raccolte in via telematica tramite l'apposita pagina di **Eventbrite** e si chiuderanno alla mezzanotte del giorno **30 novembre**. Ci si potrà iscrivere anche il **giorno stesso dell'evento** presentandosi di persona agli organizzatori di Ludicamp **entro le ore 14 e 55**. **Il torneo avrà inizio alle ore 15**.

Il **massimo numero di partecipanti** al torneo dipenderà dal numero di copie del gioco disponibili al momento della formazione dei tavoli. Gli organizzatori cercheranno di recuperare più copie possibili, ma incoraggiamo i giocatori in possesso di copie del gioco base di Scythe a portarle il giorno del torneo e metterle a disposizione. Nello spiacevole caso in cui si dovesse escludere qualcuno si darà precedenza ai giocatori che si sono iscritti per primi.

Il **numero minimo di iscritti** per far partire il torneo è invece fissato a 6.

2. Formazione tavoli

Il torneo si svolgerà su **due turni**: un turno regolare ed una partita finale. Per il **turno regolare** del torneo i giocatori iscritti saranno raggruppati mediante **sorteggio** in **tavoli da 3, da 4 o da 5** a seconda del numero di partecipanti, dando priorità in primo luogo ai tavoli da 5 ed in secondo luogo ai tavoli da 4 (es.: in caso di 12 iscritti, 3 tavoli da 4, NON 4 tavoli da 3; in caso di 10 iscritti, 2 tavoli da 5, NON 2 tavoli da 3 più 1 da 4; ecc).

A ciascun tavolo, con la supervisione degli organizzatori, verranno **estratte a sorte le plance** e le plance azione di ciascun giocatore. Nel caso in cui venisse pescata la combinazione Rusviet/Industriale, l'estrazione per quel giocatore verrà ripetuta.

Alla fine della partita i giocatori riceveranno dei **punti classifica** in base al loro piazzamento. In caso di pareggio i punti delle posizioni saranno sommati e divisi equamente tra i giocatori pareggianti. Di seguito la tabella dei punti classifica:

1° posto	2° posto	3° posto	4° posto	5° posto
10	8	6	4	2

Si stilerà così una classifica generale. Alla **partita finale** accederanno i primi 4 classificati. I **pareggi in classifica**, laddove rilevanti per la formazione del tavolo della finale, saranno risolti

guardando a chi ha ottenuto il maggior numero di monete durante la partita del turno regolare. Se nonostante questo ci dovesse essere ancora incertezza, si estrarrà a sorte. Anche per la finale si estrarranno casualmente le plance fazione e di gioco per ciascun giocatore, ripetendo l'estrazione in caso di combinazione Rusviet/Industriale.

3. Regole per i turni

Per le partite vale in toto il **regolamento della scatola base di Scythe**, con l'eccezione delle regole riguardanti le **alleanze e le tangenti** (pag. 26 del regolamento), che sono vietate. Per risolvere eventuali dubbi o problemi riguardanti le regole del gioco, ci si potrà rivolgere in qualsiasi momento ai membri dello staff organizzativo, che faranno da **arbitri** delle partite.

A ciascun turno del torneo è applicato un limite di tempo di **150 minuti circa**, onde evitare che il torneo duri troppo a lungo. Sono così fissati degli orari entro i quali ciascun turno dovrà essere terminato. Di seguito la tabella:

Turno	Orario limite
1°	16:30
2°	20:30

Il tempo sarà tenuto dagli arbitri del torneo e l'interruzione di una partita in corso per sfioramento dei limiti sarà loro inappellabile decisione. Una volta interrotta la partita i giocatori calcoleranno i punteggi totalizzati fino a quel momento e si determinerà così il loro piazzamento nel turno.

4. Condotta durante il torneo

I partecipanti sono tenuti a mantenere sempre **alti standard etici, morali e sportivi**, e pertanto astenersi dal barare, interpretare liberamente le regole a proprio vantaggio, influenzare le scelte degli altri giocatori al tavolo con commenti inopportuni, tenere una condotta che faccia perdere tempo o risulti offensiva o irritante.

È possibile **rifare una mossa** ogniqualvolta 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.

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 nell'assegnazione di punteggi, rendite e pagamenti, o ravvisino un'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.

Ogni giocatore è poi tenuto a mantenere **decoro e contegno durante il torneo**, rispettando gli avversari e gli arbitri e ricordando che l'obiettivo principale è sempre quello di **divertirsi partecipando**. Gli organizzatori si riservano l'opzione di prendere provvedimenti disciplinari nei confronti dei trasgressori del presente punto, quali la squalificazione dal torneo.

5. Premiazione

La premiazione si terrà subito dopo la conclusione della finale. Di seguito i premi:

- **1° classificato**: una copia dell'espansione *Rise of Fenris* di Scythe + qualificazione al torneo nazionale organizzato da Ghenos Games
- **2° classificato**: una maglietta di Ludimus con disegno a scelta tra quelle disponibili
- **3° classificato**: una shopper di Ludimus