

REGOLAMENTO TORNEO DOMINION

LUDICAMP 1 DICEMBRE 2019

1. Iscrizioni

Le iscrizioni saranno aperte dal giorno **15 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 10 e 25**. **Il torneo avrà inizio alle ore 10 e 30**.

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 Dominion 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 1° turno

Per il primo turno del torneo i giocatori iscritti saranno raggruppati mediante **sorteggio** in **tavoli da 3 o da 4** a seconda del numero di partecipanti, dando priorità ai tavoli da 3 (es.: in caso di 12 iscritti, 4 tavoli da 3, NON 3 tavoli da 4).

Gli organizzatori **estrarranno così a sorte le 10 carte regno** che varranno per tutti i tavoli. Nell'estrazione casuale si osserveranno le seguenti regole:

- le carte saranno estratte solo tra quelle della scatola base dell'edizione italiana di Dominion (*Dominion - Nasce un regno*, Giochi Uniti). Le espansioni sono escluse;
- se nelle prime 9 carte regno non è presente il "Fossato" ma sono presenti altre carte "Azione/Attacco", la decima carta regno diventa automaticamente il "Fossato";
- se nelle prime 9 carte non è presente alcuna carta "Azione/Attacco" (e nemmeno il "Fossato"), l'ultima carta non può essere alcuna carta "Azione/Attacco" che, ove estratta, sarà scartata e sostituita.

3. Turni successivi

Alla fine di ciascun turno del torneo i giocatori riceveranno dei **punti classifica** in base al loro piazzamento nella partita. In caso di pareggio i punti delle posizioni saranno sommati e divisi equamente tra i giocatori pareggianti, arrotondando la divisione per difetto. Di seguito la tabella dei punti classifica:

Tavoli da	1° posto	2° posto	3° posto	4° posto
3	10	5	3	-
4	10	6	4	2

Ad ogni turno sarà così stilata una **classifica provvisoria** che permetterà di formare i tavoli del turno successivo **alla svizzera**: un primo tavolo con i giocatori nella parte più alta della classifica, un secondo tavolo con i giocatori seguenti, e così via. I **pareggi in classifica**, laddove rilevanti per la formazione dei tavoli, saranno risolti guardando a chi ha ottenuto il maggior numero di primi posti durante il torneo; in caso di ulteriore parità, si guarderà similmente ai secondi posti, e così via. Se nonostante questo ci dovesse essere ancora incertezza, si estrarrà a sorte.

All'inizio di ogni turno di gioco **sarà ripetuta l'estrazione casuale delle 10 carte regno**, seguendo le stesse regole della prima estrazione (vedi punto 2), di modo che ad ogni turno si giochi con un set di carte diverso.

Il **numero di turni** di gioco dipenderà dal numero di partecipanti al torneo, secondo la seguente tabella:

Partecipanti	Qualificazione	Fase finale
6 - 8	2 turni	Finale a 3
9 - 32	3 turni	Finale a 3
33 - 64	4 turni	Finale a 3

Per la **finale** il set delle 10 carte regno sarà scelto dai giocatori finalisti mediante un **draft**: a partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario ciascun giocatore sceglierà 1 carta che entrerà a far parte del set fino a che in questo modo saranno state scelte 9 carte. L'ultima carta sarà estratta a sorte, seguendo sempre le regole per il sorteggio della prima estrazione (vedi punto 2).

4. Regole per i turni

Per le partite vale in toto il **regolamento della scatola base di Dominion**. 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 **45 minuti circa**, onde evitare che il torneo duri troppo a lungo. Sono così fissati degli orari entro i quali ciascun turno dovrà essere

terminato. In caso di più di 3 turni totali si farà una **pausa pranzo** tra il 3° ed il 4° turno e le partite riprenderanno alle 14. Di seguito la tabella:

Turno	Orario limite
1°	11:15
2°	12:05
3°	12:55
4°	14:45
5°	15:35

Per la **finale** è previsto un bonus tempo di 5 minuti per il draft delle carte regno.

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.

5. 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.

6. Premiazione

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

- **1° classificato**: una copia dell'espansione *Intrigo* di Dominion
- **2° classificato**: una maglietta di Ludimus con disegno a scelta tra quelle disponibili
- **3° classificato**: una shopper di Ludimus