

REGOLAMENTO TORNEO CARCASSONNE

LUDICAMP 18 SETTEMBRE 2022

Il torneo è **valido per le classifiche dei nazionali italiani**, organizzati da [BIG - Board Italian Gamers](#). Il presente regolamento riporta i contenuti rilevanti per lo svolgimento del torneo basati sul regolamento generale di BIG, che sarà osservato in toto con le integrazioni che si trovano nelle righe seguenti. In tal modo ai giocatori partecipanti è sufficiente conoscere i contenuti del presente documento al fine di partecipare al torneo in modo informato. Per tutte le ulteriori informazioni sulle classifiche BIG e le modalità di qualificazione alle finali nazionali si rimanda al loro regolamento, che può essere consultato [qui](#).

1. Iscrizioni

Le iscrizioni saranno aperte il **giorno stesso dell'evento dalle ore 10 alle ore 11**. Ci si potrà iscrivere presentandosi direttamente al **Castello del Buonconsiglio di Trento** (sede di Ludicamp) e rivolgendosi agli organizzatori in maglietta azzurra di Ludicamp. Saranno richiesti **nome, cognome, email, data di nascita e numero di tessera Ludimus** (se sprovvisti ci si potrà tesserare al momento); opzionalmente si potrà lasciare anche il numero di cellulare e il nickname di [Board Game Arena](#), come previsto dal regolamento BIG. **L'inizio delle partite è stimato poco dopo le 11.**

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 di Carcassonne a portarle il giorno del torneo e metterle a disposizione**. Il fatto di portare la propria copia del gioco garantirà al possessore la partecipazione al torneo. 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 e turni successivi

Il torneo è diviso nelle **fasi di qualificazione** e nelle **fasi finali**. Per il primo turno delle qualificazioni i giocatori iscritti saranno raggruppati mediante **sorteggio in tavoli da 2 persone**.

Alla fine del turno i giocatori riceveranno dei **punti classifica** in base al loro piazzamento nella partita. Per la vittoria verranno assegnati **1000** punti; per la sconfitta **336**. In caso di pareggio, i punti delle posizioni saranno sommati e divisi equamente tra i giocatori pareggianti.

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 con il *tie breaker* previsto dal regolamento BIG (vedi punto 4.2 di suddetto regolamento).

Questo procedimento si ripeterà per ogni turno previsto per la fase di qualificazione, al termine della quale i giocatori più in alto in classifica accederanno alla fase finale. Il **numero di turni** di gioco di entrambe le fasi e il **numero di persone qualificate** dipenderà dal numero di partecipanti al torneo, secondo la tabella al punto 8.1.1 del regolamento BIG (modalità finale nazionale).

Nel caso in cui il numero dei partecipanti fosse **dispari**, ad ogni turno di qualificazione ci sarà un giocatore che riposa (determinato dalla sorte nel primo turno, mentre nei successivi sarà l'ultimo in classifica). A questo giocatore saranno sempre assegnati 1000 punti, come se avesse vinto una partita. Il *tie breaker* tiene conto di questa cosa, mettendo il giocatore di riposo dopo tutti i giocatori che hanno effettivamente giocato a pari merito con lui dopo quel turno.

3. Regole per i turni

Per le partite vale in toto il **regolamento della scatola base di Carcassonne** con le seguenti specifiche:

1. Si gioca con le regole della **partita completa** della scatola base, che includono perciò il piazzamento dei **contadini**;
2. L'ordine di turno viene determinato a set up completato (dopo che ciascun giocatore ha estratto la sua prima tessera) tramite **asta in punti vittoria**, secondo il regolamento BIG (vedi punto 6.1.1 di suddetto regolamento). Se tutti i giocatori al tavolo preferiscono, si può estrarre la posizione a sorte con un metodo condiviso;
3. Ogni volta che un giocatore termina il suo turno **pesca la sua prossima tessera**, di modo che possa già valutare dove gli conviene piazzarla, senza dover aspettare l'inizio del turno;
4. I punti delle tessere città e degli stemmi sono pari a **2 per una città completa, 1 per una città incompleta**. Non sono ammesse altre varianti;
5. **In caso di parità la vittoria è condivisa**. Non sono previsti metodi di spareggio.

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.

La durata di ciascun turno del torneo è stimata in **30 minuti circa**. Onde evitare che il torneo duri troppo a lungo, sono stati fissati degli **orari limite** entro i quali ciascun turno dovrà essere

terminato, pena l'interruzione della partita. Questo limite non si applica nel turno della **finale**, che non avrà limiti di tempo, al fine di favorire lo spettacolo e la competizione sportiva.

Nel caso in cui un turno dovesse durare meno del previsto, quello successivo potrà iniziare in anticipo, ampliando così il tempo a disposizione per giocare. In tal modo il rischio di sfioramento del tempo limite dovrebbe essere ridotto. Tra il 3° ed il 4° turno si farà una **pausa pranzo** della durata di 45 minuti circa. Di seguito la tabella con gli orari stimati di inizio di ciascun turno ed il loro orario limite:

| Turno | Orario inizio stimato | Orario limite |
|--------------|-----------------------|---------------|
| 1° | 11:10 | 11:40 |
| 2° | 11:50 | 12:20 |
| 3° | 12:30 | 13:00 |
| Pausa pranzo | | |
| 4° | 13:45 | 14:15 |
| 5° | 14:25 | 14:55 |
| 6° | 15:05 | 15:35 |
| 7° | 15:45 | 16:15 |
| 8° | 16:25 | - |

Il tempo sarà tenuto dagli arbitri del torneo e l'interruzione di una partita in corso per sfioramento dei limiti sarà loro **inappellabile decisione**. Al momento dell'interruzione il giocatore che sta giocando potrà completare il suo turno e quindi si procederà a calcolare i punteggi totalizzati fino a quel momento, determinando così il piazzamento di ciascun giocatore nella partita.

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 risultati offensiva o irritante. Una partita è da considerarsi conclusa quando lo statino è stato compilato e firmato dai partecipanti e il gioco è stato "ri-setuppato" per i turni successivi o sistemato e consegnato al proprietario.

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, 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 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 gift card di € 50 spendibile presso [Fantasiastore.it](https://fantasiastore.it)
- **2° classificato**: una copia di Carcassonne - 20° anniversario
- **3° classificato**: una maglietta di Ludimus

Ogni partecipante sarà inserito nelle classifiche ufficiali BIG come da loro regolamento e potrà concorrere così alla **qualificazione per le finali nazionali**. Per maggiori informazioni rimandiamo di nuovo al sito [BIG](https://big.it).