

REGOLAMENTO TORNEO WINGSPAN

LUDICAMP 26 MARZO 2023

1. Iscrizioni

Le iscrizioni saranno aperte dal giorno **1 di marzo**, saranno raccolte in via telematica tramite l'apposita pagina di [Eventbrite](#) e si chiuderanno alla mezzanotte del giorno **25 marzo**. Ci si potrà iscrivere anche il **giorno stesso dell'evento** presentandosi di persona agli organizzatori di Ludicamp prima dell'inizio del torneo, che sarà **alle ore 14**.

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 Wingspan a portarle il giorno del torneo e metterle a disposizione. Nello spiacevole caso in cui si dovesse escludere qualcuno si darà precedenza in primo luogo ai giocatori che hanno messo a disposizione una copia del gioco; in secondo luogo a quelli che si sono iscritti per primi.

Il **numero minimo di iscritti** per far partire il torneo è invece fissato a **8**. Se alla data del **19 di marzo** questo numero non sarà ancora stato raggiunto il torneo sarà annullato.

Per accedere al torneo occorre **essere tesserati per l'anno sociale 2022/23 a Ludimus** (costo della tessera: € 7,00). Ci si potrà tesserare il giorno stesso dell'evento.

2. Struttura del torneo

Il torneo è organizzato in **2 turni ad eliminazione diretta**. Nel primo turno i giocatori saranno divisi il più equamente possibile in tavoli da 3, 4 o 5 giocatori, in base al numero di iscritti. I vincitori (o i primi classificati) di ciascun tavolo del primo turno accederanno poi al secondo turno, che sarà composto da un unico tavolo finale. I risultati del secondo turno determineranno così il podio.

3. Regole per i turni

Per le partite vale in toto il **regolamento della scatola base di Wingspan**. Non è ammesso l'utilizzo di **nessuna espansione**. La scheda punteggio di fine round da utilizzare per ogni partita è quella **verde**. In quanto notoriamente più potenti, sono **bandite** le seguenti carte, che andranno rimosse all'inizio di ogni partita:

- Corvo Chihuahuan
- Corvo Comune
- Gabbiano Franklin
- Corriere Americano

Se i giocatori ritengono la cosa rilevante, l'**ordine di turno** e le conseguenti posizioni al tavolo potranno essere determinati mediante un'**asta** in punti vittoria, da effettuare dopo aver completato il setup del gioco. In alternativa, se tutti i giocatori sono d'accordo, si estrarrà a sorte con un metodo concordato.

Per risolvere eventuali dubbi o problemi riguardanti le regole del gioco e del torneo, 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 **120 minuti circa**, onde evitare che il torneo duri troppo a lungo. 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 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 arbitri si riservano l'opzione di prendere **provvedimenti disciplinari** nei confronti dei trasgressori del presente punto, quali ammonizioni ed espulsioni, in base alla gravità e volontarietà della trasgressione, secondo il loro insindacabile giudizio.

5. Abbandono

Un giocatore può abbandonare il torneo in qualsiasi momento comunicandolo all'arbitro. In questo caso egli sarà considerato automaticamente eliminato e non potrà più rientrare in gioco. In caso di abbandono **durante una partita**, si continuerà a giocare come se il giocatore sia ancora in gara, ma i suoi turni saranno "passati automaticamente" senza che compia alcuna azione. Alla fine della partita, a prescindere dal suo punteggio, il giocatore ritirato sarà considerato ultimo classificato.

6. Premiazione

Il torneo è un **torneo ufficiale** valido per la qualificazione alla **Ghenos League**, organizzata da **DvGiochi**. I risultati del torneo saranno comunicati all'organizzatore della Ghenos League e faranno punteggio per l'assegnazione del titolo di *Campione Assoluto Ghenos League*. Per maggiori informazioni consulta il [regolamento ufficiale Ghenos League](#).

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

- **1° posto:** quaranta cassette uccelli promozionali (otto per colore) da usare come segnalini azione per Wingspan, più una borraccia Ghenos League
- **2° posto:** un vassoio tira dadi Ghenos League, più un sacchetto porta dadi Ghenos League
- **3° posto:** una t-shirt Ghenos League