

# REGOLAMENTO TORNEO

## NOME IN CODICE

LUDICAMP 17 SETTEMBRE 2022

### 1. Iscrizioni

Le iscrizioni saranno aperte il **giorno stesso dell'evento dalle ore 9 alle ore 10**. 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 il **nome della squadra** e **nome, cognome e numero di tessera Ludimus** (se sprovvisti ci si potrà tesserare al momento) di ciascun membro della squadra. Le squadre devono essere formate **da un minimo di 2 giocatori a un massimo di 4**. L'inizio delle partite è stimato **poco dopo le 10**.

Il **massimo numero di squadre 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 Nome in Codice 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 alle squadre che si sono iscritte per prime.

Il **numero minimo di squadre iscritte** per far partire il torneo è invece fissato a **4**.

### 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 le squadre saranno accoppiate mediante **sorteggio**. Il turno si gioca **alla meglio delle tre partite**. Alla fine del turno le squadre riceveranno dei **punti classifica** in base al risultato della sfida, secondo la seguente tabella:

Risultato partita	Punti
Vittoria 2 a 0	1000 alla vincitrice, 336 alla perdente
Vittoria 2 a 1	890 alla vincitrice, 445 alla perdente

Sarà così stilata una **classifica provvisoria** che permetterà di formare i tavoli del turno successivo **alla svizzera**: un primo tavolo con le squadre nella parte più alta della classifica, un secondo tavolo con le squadre seguenti, e così via. I **pareggi in classifica**, laddove rilevanti

per la formazione dei tavoli, saranno risolti dopo il primo turno mediante sorteggio e nei turni successivi premiando le squadre che hanno giocato nei tavoli più alti, cioè i tavoli di chi è più in avanti in classifica. Quindi vince lo spareggio la squadra 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

Questo procedimento si ripeterà per ogni turno previsto per la fase di qualificazione, al termine della quale le squadre più in alto in classifica accederanno alla fase finale. Il **numero di turni** di gioco dipenderà dal numero di squadre partecipanti al torneo, secondo la seguente tabella:

Partecipanti	Turni qualificazione	N° Qualificati	Fase finale
5 - 8	3	2	Finale
9 - 16	4	2	Finale
17 - 32	5	4	Semifinale + Finale
33 - 48	6	4	Semifinale + Finale
4	Girone all'italiana: ogni squadra gioca contro ogni altra squadra e alla fine chi ha più punti vince (pareggi risolti da scontri diretti; in caso di ulteriore parità si fa una partita di spareggio alla meglio delle tre).		

### **3. Regole per i turni**

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

1. In un turno del torneo **il capo dell'agenzia deve essere diverso** in ognuna delle tre eventuali partite. In caso di una squadra da 2 giocatori, essi si alterneranno in questo ruolo.
2. I capi dell'agenzia devono restare assolutamente **impassibili** e comunicare con gli agenti operativi unicamente tramite i codici. In caso di contravvenzione gli arbitri possono a loro giudizio applicare la penalità a pag. 5 del regolamento per gli indizi non validi, o decretare la sconfitta a tavolino della squadra per la partita in corso.
3. Gli indizi devono essere composti da **una singola parola e un numero e devono riferirsi al significato delle parole che indicano**. Non sono ammesse eccezioni a questa regola, sia che la parola sia un nome proprio (es.: "New York", "Spider Man"), sia che sia una parola composta con un trattino (es.: "anti-carro", "ping-pong"), sia che siano

abbreviazioni (es.: “lol”, “CGIL”), sia nel caso di associazioni tramite rima (es.: “lancia” per indicare “arancia”).

4. Non è consentito l'uso della **clessidra**. In caso di eccessiva perdita di tempo da parte di una squadra, ci si può rivolgere agli arbitri che, se lo riterranno necessario, potranno assegnare ammonizioni, penalità o decretare la sconfitta a tavolino della squadra per la partita in corso.

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.

#### **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.

Gli **spettatori** non impiegati direttamente nel gioco sono tenuti a evitare qualunque tipo di suggerimento e ad intervenire solo qualora 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 di Nome in Codice XXL
- **2° classificato**: una maglietta di Ludimus degli scorsi anni sociali per ciascun membro della squadra
- **3° classificato**: una shopper di Ludimus per ciascun membro della squadra