

BANG![®]

REGOLAMENTO CAMPIONATO NAZIONALE 2009

PREMESSA

Il presente Regolamento consta di due parti:

un Regolamento ORGANIZZATIVO ed un Regolamento LUDICO.

Il Regolamento Organizzativo ha la funzione di illustrare al meglio le radicali modifiche introdotte con questa annata torneale; il Regolamento Ludico ha invece la funzione di illustrare al meglio le regole da Torneo per il gioco **BANG!**

Copia integrale del presente Regolamento deve pertanto essere sempre tenuta a disposizione di tutti i giocatori in occasione di ogni Torneo.

REGOLAMENTO ORGANIZZATIVO

1. STRUTTURA.

Il Campionato Nazionale di **BANG!** si svolge su scala Nazionale; il territorio è suddiviso in tre Macro-Regioni: NORD, CENTRO e SUD-ISOLE.

Ciascuna Macro-Regione è rappresentata da un Referente di Macro-Area (cfr.1.1), che si rapporterà con le Associazioni, con i gruppi ludici, i negozi e quanti saranno interessati allo svolgimento di attività torneale mediante gli strumenti consentiti.

L'Editore ufficializzerà i risultati dei tornei omologati e ritenuti validi stilando ed aggiornando la classifica sul Forum ufficiale www.davincigames.com

1.1 REFERENTI DI MACRO-AREA E REFERENTE DAVINCI.

Il compito dei Referenti di Macro-Area è quello di fare da collettore dei dati torneali, rimessi da ciascun organizzatore; la delicatezza dell'incarico sta nel fatto che a loro spetta la decisione primaria di omologazione dei Tornei svolti (cfr.4). A ricezione dei dati e verifica effettuata, i tre Referenti dovranno inoltrare la modulistica e le foto dei Tornei omologati al Referente della daVinci, che provvederà a renderli pubblici stilando specifiche classifiche (cfr. 6).



Al fine di cercare di evitare possibili combine e brogli, è prevista la visita dei tre Referenti, a campione, nel territorio di pertinenza, per la verifica di persona del regolare svolgimento del Torneo.

I tre Referenti di Macro-Area, su dispensa dell'Editore, possono partecipare ai Tornei.

Per l'anno 2009 i tre Referenti di Macro-Area sono stati individuati in:



NORD: GIANCARLO ROBERTO:

tel. 347/71.71.804 mail: referentenord@gmail.it

CENTRO: MARCO PERILLI:

tel.338/423.66.96 mail: referentecentro@gmail.it

SUD e ISOLE: PIERLUIGI COLUTTA

tel. 333/372.66.61 mail: referentesudisole@gmail.it



Referente per daVinci Editrice: ALESSANDRO LANZUISI

alessandro.lanzuisi@davincigames.net

2. PERIODO LUDICO E SVOLGIMENTO DELLA FINALE.

I tornei potranno regolarmente svolgersi nel periodo 01/04/2009 – 04/10/2009.

La finale Nazionale si terrà in novembre, in una location comunicata ai finalisti con congruo preavviso direttamente dall'editore o per il tramite dei Referenti di Macro-Area.

3. PREMI.

Il Vincitore del Nazionale avrà diritto ad un premio di significativa rilevanza, al momento tuttavia non ancora riferibile; altri premi verranno riconosciuti al secondo, al terzo e al quarto classificato.

Natura e contenuto dei premi verranno resi pubblici con congruo preavviso mediante pubblicazione sul Forum Ufficiale.

4. I TORNEI.

Non c'è limite al numero di Tornei ufficiali che si possono svolgere, né è previsto un numero minimo di partecipanti, eccezion fatta per il numero minimo di 10 giocatori; l'importante è che al termine dello stesso, e comunque non oltre i 7 gg. (sette giorni) dalla conclusione dello stesso venga inviato al Referente di Macro-Area la prevista modulistica, regolarmente scaricabile dal forum daVinci.

Questi dovrà – previa verifica della presenza di tutti i dati – rimettere detta modulistica al Referente daVinci per l'aggiornamento della Ranking ufficiale, visibile sul Forum daVinci.

In aggiunta, dovranno essere rimesse anche documentazione fotografica dello svolgimento dello stesso nonché foto di primo piano del vincitore.

I Referenti di Macro-Area si riservano il diritto di non omologare tornei già effettuati ma privi dei requisiti indicati, in toto o in parte, oppure di downgradarli (cfr. 5).



4.1. Chiunque voglia organizzare un Torneo valido per il Nazionale dovrà farne espressa comunicazione su entrambi i Forum di riferimento: quello Ufficiale perché ne viene richiesta l'omologazione, quello non Ufficiale per coordinare i dati con il Referente di Macro-Area. L'Organizzatore risponde della buona gestione e correttezza dello svolgimento del Torneo stesso: su entrambi i Forum si dovrà indicare la tipologia di Torneo cui si intende ascrivere quello pubblicizzato (cfr. 4.2); saranno disponibili su entrambi i Forum modulistiche, schede e quanto possa servire per organizzare un torneo. A tal proposito si chiarisce che gli organizzatori saranno ritenuti responsabili del ritiro della firma sul modulo del consenso al trattamento dei dati personali, che si presume debitamente sottoscritto e firmato in originale e conservato dagli organizzatori a disposizione diretta dell'Editore. Gli organizzatori dovranno ricopiare i nominativi sul foglio excel – scaricabile dal sito – ed indicarne tutti i dati del torneo, compreso quelli personali (indirizzo etc.) per poterli poi spedire – a torneo concluso – ai tre Referenti, debitamente corredato delle foto. Ciò si rende necessario perché si possa poi procedere all'invio della Tessera Torneo.

4.2. TIPOLOGIA DI TORNEI.

I Tornei sono divisi in tre fasce:

TORNEI DI FASCIA I: tornei regolari, organizzati da Associazioni, Gruppi Ludici, Negozi e quanti ne fossero interessati nel rispetto del presente Regolamento.

TORNEI DI FASCIA II: tornei di fascia I cui sono abbinati *side boards*, ossia eventi paralleli dedicati a quanti siano eliminati o non partecipino al torneo; nei side boards possono farsi rientrare eventi ludici di divulgazione d'altri giochi daVinci (per il 2009, LUPUSBURG) oppure delle partite di duello di **BANG!** daVinci si impegna ad inviare a coloro che formulassero l'intenzione di organizzare tornei di fascia II un congruo numero di scatole del gioco che si intenderà di volta in volta divulgare.

Il side board verrà premiato con la consegna di materiale ludico a tiratura limitata (per il 2009, il gioco START PLAYER in italiano).

TORNEI DI FASCIA III: tornei regolari, organizzati da Associazioni, Gruppi Ludici, Negozi e quanti ne fossero interessati nel rispetto del presente Regolamento all'interno di manifestazioni di comprovata presenza poliludica e di richiamo nazionale (es. open), in cui saranno presenti anche i già descritti side boards; i Tornei di Fascia III dovranno essere preventivamente concordati ed autorizzati dai Referenti di Macro Area.

4.3 CLASSIFICA DEL TORNEO.

I giocatori ammessi alla Semifinale sono i primi 4 della classifica del Torneo; giocheranno secondo la formula $>1^{\circ}-3^{\circ}< >2^{\circ}-4^{\circ}<$ delle partite di duello, che determineranno i due finalisti, pronti a sfidarsi in un altro e definitivo duello (cfr. Specifica sezione del Regolamento Ludico). E' concessa facoltà, ove ritenuto, di svolgere la finale per il terzo e quarto posto: la "finalina" tuttavia non è considerata obbligatoria. Al terzo e quarto giocatore sarà attribuito infatti un bonus ricompensa aggiuntivo identico di 1.000 dollari; al secondo e al primo verrà attribuito invece un bonus ricompensa rispettivamente di 3.000 e



5.000 dollari. Detti valori andranno semplicemente addizionati ai risultati ottenuti nel Torneo e concorreranno a determinare la ricompensa finale soggetta a moltiplicatore.

I tornei di ciascuna fascia si differenziano infatti oltre che per loro natura anche per il diverso **MOLTIPLICATORE**: tutti i partecipanti del torneo che chiudano lo stesso con una ricompensa finale vedranno moltiplicato il loro risultato definitivo per 1 (uno) per i Tornei di Fascia I, per 3 (tre) per i Tornei di Fascia II, e per 6 (sei) per i Tornei di fascia III.

5. BONUS E DOWNGRADES.

I BONUS sono delle chances riconosciute ai Referenti di Macro-Area di migliorare le performances ed il rendimento dell'Associazione Ludica più attiva e del giocatore di ciascun'area più partecipativo; in particolare:

BONUS CLUB: a livello di Macro-Area, il Referente potrà riconoscere al Club più dinamico, che ha organizzato più tornei omologati (esclusi quelli di Fascia III) ed ha con la sua attività contribuito a meglio far conoscere e diffondere **BANG!** la possibilità di upgradare il proprio torneo più numeroso elevandolo da Fascia I a Fascia II (se di Fascia I) e da Fascia II a Fascia II bis (moltiplicatore 3,5). In caso di parità verrà premiato il Club che ha coinvolto il maggior numero di giocatori; in caso di ulteriore parità verranno premiati tutti i Club in esame.

Il BONUS CLUB può essere "giocato" dal Referente di Macro-Area solo al termine del periodo regolare di Torneo; a cura del Responsabile daVinci l'aggiornamento dei dati on line.

BONUS PLAYER: a livello di Macro-Area, il Referente potrà riconoscere al giocatore del maggior numero di tornei (esclusi quelli di Fascia III) la possibilità di upgradare la sua ricompensa migliore raddoppiandola; in caso di parità si ricorrerà al piazzamento dei giocatori nel torneo di Fascia III (se vi hanno partecipato); in caso di ulteriore parità, sarà determinante il maggior numero di vittorie da Rinnegato, e poi – a scalare – da Sceriffo, Vice e Fuorilegge. In caso di ulteriore parità, verranno raddoppiate le ricompense di tutti i giocatori coinvolti.

Il BONUS PLAYER può essere "giocato" dal Referente di Macro-Area solo al termine del periodo regolare di Torneo; a cura del Responsabile daVinci l'aggiornamento dei dati on line.

5.1 WILD CARDS.

Le WILD CARDS sono dei riconoscimenti attribuiti esclusivamente dall'Editore che portano all'ammissione diretta alla fase Finale del Torneo; ne esistono di soli tre tipi:

a) **WILD CARD CAMPIONE:** è il Campione in carica

b) **WILD CARD ULTIMA SPIAGGIA:** è il vincitore del Torneo **ULTIMA SPIAGGIA**

c) **WILD CARD TORNEO:** un solo Torneo di Fascia III potrà qualificare DIRETTAMENTE alla fase finale del Nazionale: sarà quel Torneo di Fascia III più numeroso svoltosi nel periodo torneale su una qualunque Macro-Area.

5.2 DOWNGRADES.

Laddove l'organizzatore, che abbia correttamente reso pubblico un torneo mediante avviso su entrambi i forum precisando che si tratti di un torneo di Fascia II o III, al riscontro dei



dati a cura del Referente di Macro Area faccia emergere una realtà diversa da quella pubblicizzata (per es. assenza dei side events, carenza del numero minimo di giocatori, reports incompleti/errati, assenza di foto, tanto per citare qualche esempio), vedrà retrocedere di fascia il Torneo svolto: da fascia III a fascia II, da fascia II a fascia I, da fascia I a non omologabile.

6. LA RANKING.

Man mano che i tornei saranno conclusi e la reportistica regolarmente inviata nei tempi e modi dovuti, la daVinci stilerà tre classifiche, una per Macro-Area; ciascun vincitore di Torneo potrà leggere l'adeguamento della sua posizione in classifica ufficiale entro un ragionevole lasso di tempo dalla conclusione del Torneo.

Al fine di determinare i 18 finalisti del Nazionale, è ammessa la possibilità di contattare il giocatore successivo in caso di indisponibilità del giocatore regolarmente qualificato col limite del decimo in classifica; oltre, la Macro-Area qualificherà meno giocatori alla fase finale; in tal caso, si ripescherà il secondo classificato del Torneo ULTIMA SPIAGGIA, ed in caso di sua indisponibilità il terzo. In caso di ulteriore indisponibilità il numero di giocatori ammesso alla fase finale verrà ridotto.

La Ranking verrà azzerata di anno in anno onde consentire ai nuovi giocatori di inserirsi nel contest; sussisterà tuttavia parallelamente una classifica dei migliori giocatori che valorizzerà la storicità delle partecipazioni.

7. LE TESSERE TORNEO.

Ogni partecipante a qualunque tipo di Torneo (fascia I, II e III) dovrà presentarsi munito della TESSERA TORNEO, una card che lo identifica con un codice univoco in tutt'Italia e che sarà valida per ogni Torneo cui vorrà partecipare anche in seguito: questa tessera verrà debitamente inviata a ciascun giocatore direttamente dalla daVinci ed ha il solo fine di identificare il partecipante consentendo nel contempo una più veloce automazione ed aggiornamento della Ranking.

Di conseguenza, in futuro per la partecipazione ad un Torneo di qualunque fascia basterà esibire la Tessera ed un documento d'identità.

Per quanto ovvio, nella fase iniziale si ricorrerà all'identificazione ordinaria dei partecipanti come sin qui svolto; per il futuro, il giocatore che ne risulterà sprovvisto (dimenticata, logora o non riconoscibile) correrà il rischio che il suo risultato finale possa non essere omologato; sarà pertanto cura del Referente di Macro-Area seguire perchè tale evento possa essere debitamente scongiurato, eventualmente richiedendo l'invio di un duplicato.

8. LA FASE FINALE.

Al termine del periodo torneistico, entreranno nella fase finale i primi 6 di ciascuna classifica (18 giocatori:cfr. punto 6), cui si aggiungeranno il Campione Nazionale in carica, il vincitore del Torneo ULTIMA SPIAGGIA e quello individuato dalla WILD CARD TORNEO. In tal modo si realizzeranno 3 tavoli da 7 giocatori, che si sfideranno nei modi d'uso secondo il regolamento "ludico" già noto ed applicato su tutto il territorio nazionale, qui di seguito richiamato integralmente e che costituisce parte integrante ed imprescindibile del Regolamento.



REGOLAMENTO LUDICO

L'organizzatore selezionerà ed eventualmente preparerà gli arbitri (almeno 1 per torneo); questi dovranno garantire il corretto svolgimento dei sorteggi e delle singole partite, dovranno inoltre vigilare sulla corretta applicazione dei regolamenti e sul comportamento dei giocatori. All'arbitro spetterà la decisione finale su tutte le scelte arbitrali. Il/gli arbitro/i possono tuttavia partecipare al torneo in questione come giocatori in quanto l'esito del loro risultato impatterà esclusivamente sulla loro classifica (cfr. Ranking).

Si potranno organizzare tornei entro e non oltre il termine ultimo fissato per il 04 ottobre 2009, ciò per dare il tempo ai responsabili del Campionato Nazionale di selezionare e convocare i qualificati e qualora fosse necessario sostituire i finalisti rinunciatari con delle riserve.

Ai tornei di selezione per il campionato nazionale di **BANG!** può partecipare chiunque, eccezion fatta per il campione in carica (cfr. WILD CARD CAMPIONE) ed i giocatori squalificati per gravi infrazioni durante tornei precedenti (imbrogli, ecc.).

L'organizzatore potrà stabilire per la partecipazione a ciascun torneo il pagamento di una quota d'iscrizione effettuabile nella sede e nel giorno di svolgimento del torneo.

L'organizzatore, in base all'affluenza ed alla quota d'iscrizione, deciderà i premi per ciascun torneo (es. coppe, targhe, buoni acquisto, giochi.....).

Referenti macroregionali, organizzatori, arbitri e partecipanti sono tenuti a conoscere la più recente versione del regolamento per il campionato nazionale di **BANG!** oltre alle regole del gioco stesso.

L'organizzatore del torneo è il responsabile per:

- la scelta del luogo e della data in cui svolgere il torneo;
- la diffusione pubblicitaria del torneo con sufficiente preavviso rispetto alla data di svolgimento su entrambi i forum indicati;
- la provvigione dei materiali necessari allo svolgimento dello stesso (copie sufficienti del gioco, ecc.);
- la selezione degli arbitri;
- la comunicazione entro una settimana dell'esito del torneo al referente macroregionale di riferimento, utilizzando l'apposita modulistica (il numero totale di partecipanti, i loro dati, l'esito della finale e delle singole gare ai fini della classifica nazionale).

L'arbitro è tenuto a conoscere la corretta interpretazione del regolamento di gioco e da torneo ed ha il dovere di applicare le regole in modo equo nell'assicurare uno svolgimento corretto del torneo. Egli deve agire al fine di risolvere ogni infrazione alle regole (del gioco e/o del presente regolamento) che nota o che sia portata alla sua attenzione. Deve inoltre assumere decisioni in merito a casi particolari non espressamente previsti dal regolamento.

Le decisioni dell'arbitro sono definitive e inappellabili.



I giocatori sono tenuti a seguire le regole del gioco e quelle del presente regolamento, a rispettare le decisioni dell'arbitro ed a comportarsi in maniera sportiva e rispettosa in ogni momento.

Per il Campionato Nazionale 2009 si utilizza solo la versione base del gioco, quindi senza alcuna espansione. Si dovrà tendere ad effettuare tavoli quanto più possibile omologhi, con particolare preferenza per quelli da 5. Laddove ciò non sia possibile, si dovrà procedere alla normalizzazione dei risultati: per es., nel caso di due tavoli da sei giocatori ed uno da cinque, si dovranno calcolare i 5/6 dei risultati dei due tavoli da sei, per renderli omogenei con l'unico tavolo da cinque.

Il torneo si svolge in due fasi: il girone eliminatorio e la fase finale.

Il girone eliminatorio inizia con un abbinamento casuale e consta di un numero di turni dipendente dal numero di partecipanti; è possibile pertanto che alcuni giocatori disputino un turno in più degli altri.

La fase finale usa delle regole particolari di seguito specificate.

IL GIRONE ELIMINATORIO.

Il numero di tavoli da creare dipende ovviamente dal numero di giocatori iscritti al torneo, bisogna però rispettare tre regole fondamentali :

- in un tavolo non possono esserci meno di cinque o più di sette giocatori;
- il numero di giocatori ai tavoli può differire solo di uno;
- ciascun tavolo disputa un numero di turni uguali al numero di giocatori del tavolo.

Per quanto riguarda la scelta delle modalità di formazione dei tavoli, in una prima fase i giocatori vengono assegnati, mediante sorteggio, ai vari tavoli; i giocatori devono sedersi al tavolo nell'ordine in cui sono estratti (il secondo si posiziona a sinistra del primo, ecc.). Il primo ad essere chiamato per un determinato tavolo sarà lo Sceriffo nel primo turno di gioco, ogni altro giocatore riceve la sua carta "ruolo", come in una normale partita.

Nei turni successivi diventerà Sceriffo il giocatore alla sinistra dello Sceriffo precedente ed agli altri saranno assegnati i ruoli come di consueto.

Dopo aver assegnato i ruoli si procede con l'asta dei personaggi. Ogni giocatore ha 5000\$ all'inizio del torneo e può guadagnare altri \$ vincendo le varie partite (vedi tabella punteggi).

Lo Sceriffo scopre casualmente tanti personaggi quanti sono i giocatori al tavolo. Lo Sceriffo sceglie uno dei personaggi scoperti e fa un'offerta (valgono solo i multipli di 100\$). Il giocatore alla sua sinistra può rilanciare l'offerta (di almeno 100\$) o ritirarsi, se si ritira in seguito non può più rilanciare sul personaggio in questione, in ogni caso non si possono offrire più \$ di quelli che si possiedono. Quando il personaggio è stato aggiudicato, si segna la cifra pagata (l'arbitro registrerà la spesa di ciascun giocatore al termine delle aste oppure si compilerà lo specifico modulo).



Si prosegue con il giocatore a sinistra di chi ha vinto l'ultima asta, egli sceglie un personaggio, fa la sua puntata iniziale e così via fino all'assegnazione di tutti i personaggi. L'ultimo giocatore ovviamente ingaggerà il suo personaggio al prezzo minimo di 100\$. Naturalmente chi ha ingaggiato un personaggio, non può più concorrere alle aste per gli altri personaggi. Se un giocatore non ha più \$, non potrà partecipare alle aste, dovrà prendere il personaggio rimasto dopo che gli altri saranno stati assegnati, pagando comunque 100\$, nel caso in cui più giocatori siano senza \$, sceglieranno tra i personaggi rimasti a cominciare da chi ha il passivo meno grave; in caso di parità estraete a sorte il diritto di scegliere per primo.

L'arbitro registra i \$ spesi da ciascun giocatore nell'asta; in assenza di arbitro, o con arbitro giocatore, si dovrà compilare lo specifico modulo (cfr. allegati).

Dalla seconda partita in poi, chi è rimasto in vita nella partita precedente (anche se non ha guadagnato dollari), può, se lo desidera, riconfermare il personaggio sopravvissuto pagando la cifra spesa nell'asta in cui se lo è aggiudicato.

La partita è disputata secondo le normali regole di gioco, fino alla determinazione dei vincitori.

Al fine di attribuire il corretto limite temporale ad una singola partita, anche in questa edizione, trova applicazione il meccanismo di MEZZOGIORNO DI FUOCO. Distinguiamo però tra le varie tipologie:

tavoli da 5 e da 6:

a partire dalla TERZA volta in cui il mazzo delle carte viene rivoltato: in particolare, dopo che il mazzo è stato rivoltato per tre volte (quindi all'inizio del 4° mazzo), ad ogni turno – a partire dallo Sceriffo – ogni giocatore al suo turno perde un punto vita; solo dopo che il giocatore si sia attribuito il danno, può svolgere – se ancora vivo – il suo turno regolarmente. Il punto vita perso in questo modo è recuperabile con una carta BIRRA, ove posseduta.

tavoli da 7:

a partire dalla SECONDA volta in cui il mazzo delle carte viene rivoltato: in particolare, dopo che il mazzo è stato rivoltato per due volte (quindi all'inizio del 3° mazzo), ad ogni turno – a partire dallo Sceriffo – ogni giocatore al suo turno perde un punto vita; solo dopo che il giocatore si sia attribuito il danno, può svolgere – se ancora vivo – il suo turno regolarmente. Il punto vita perso in questo modo è recuperabile con una carta BIRRA, ove posseduta.



Ogni giocatore riceve una quantità di \$ (registrati dall'arbitro) in base al proprio ruolo e all'esito della partita, come indicato dal seguente schema:

VINGE LA LEGGE:

SCERIFFO: **1500\$** x numero di fuorilegge
VICE VIVO: **1100\$** x numero di fuorilegge
VICE MORTO: **700\$** x numero di fuorilegge
RINNEGATO ARRIVATO AL DUELLO CON LO SCERIFFO: 400\$ x numero di giocatori

VINGONO I FUORILEGGE:

FUORILEGGE VIVO: **1000\$** x numero di fuorilegge
FUORILEGGE MORTO: **700\$** x numero di fuorilegge
RINNEGATO VIVO: **100\$** x numero di giocatori

VINGE IL RINNEGATO:

RINNEGATO: **1300\$** x numero di giocatori
SCERIFFO: **100\$** x numero di giocatori

N.B. nel corso del torneo l'arbitro, ove presente, deve tenere nascosti ai giocatori i \$ disponibili agli avversari; ogni giocatore può chiedere all'arbitro solo il proprio totale. In caso di arbitro giocatore, si potranno utilizzare i moduli predisposti, avendo cura di ripetere nella compilazione sempre il medesimo ordine di gioco. Il punteggio finale di ogni giocatore è dato dal suo totale.

Se due o più giocatori sono a pari punti al termine della fase eliminatoria, si utilizzano i seguenti criteri (da applicarsi nell'ordine in cui sono elencati, solo se la parità persiste si considera il criterio successivo e solo per i giocatori non ancora esclusi dai criteri già applicati) per stabilire la loro posizione in classifica:

1. maggior numero di vittorie da Sceriffo;
2. maggior numero di partite terminate "in gioco";
3. maggior numero di vittorie da Rinnegato;
4. maggior numero di vittorie da Vice;
5. maggior numero di vittorie da Fuorilegge;
6. sorteggio.

PASSAGGIO AL TURNO SUCCESSIVO.

I quattro giocatori col maggior punteggio finale disputeranno due duelli (1° contro 4° e 2° contro 3°) a eliminazione diretta. I vincitori si sfideranno in un ulteriore duello finale per determinare 1° e 2° posizione.

Nel caso in cui il numero dei tavoli sia superiore a 4 (almeno 5 tavoli) i giocatori che parteciperanno ai duelli saranno i primi 8 in classifica generale. Si faranno quindi anche i quarti di finale (1°-8°, 2°-7°, 3°-6° e 4°-5°). Gli accoppiamenti per le semifinali saranno invece vincitore 1° quarto – vincitore 4° quarto e vincitore 2° quarto – vincitore 3° quarto.



Per punteggio finale si intende la classifica complessiva del torneo con i risultati di tutti i giocatori di tutti i tavoli. In questo modo si premia una buona performance a prescindere dal tavolo di appartenenza e il relativo piazzamento al tavolo. D'altra parte potrebbe non essere sufficiente "vincere" un tavolo per poter accedere ai Duelli (possibilità remota).

I DUELLI.

Esistono due diverse modalità per giocare ai Duelli: una STRATEGICA, una AGGRESSIVA. E' a cura dell'organizzatore individuare la modalità che ritiene più opportuna, in ragione del grado di preparazione dei giocatori iscritti al Torneo.

MODALITA' STRATEGICA.

L'arbitro sceglie a caso 6 personaggi, e li toglie dalla pila dei Personaggi e dispone sul tavolo i dieci rimasti.

Chi, tra i 2 giocatori, si è piazzato meglio nel girone eliminatorio, decide, visti i personaggi, se scegliere per primo o iniziare la partita (se per esempio decide di scegliere per primo, sarà l'altro giocatore ad iniziare la partita).

Chi ha diritto a scegliere per primo sceglie un personaggio; l'avversario sceglierà il suo primo personaggio tra i nove rimasti, per poi proseguire di seguito alternativamente sino alla scelta complessiva di cinque personaggi a testa.

Ogni giocatore dispone i propri cinque personaggi secondo la modalità che meglio riterrà opportuna (potrà seguire criteri maggiormente sinergici, o strategici, o invece assolutamente casuali) ponendoli tutti insieme su una pila: l'ordine con cui i personaggi vengono incolonnati non può in nessun caso essere successivamente modificato.

Dalla pila ciascun giocatore estrarrà i primi due, ponendone uno in avanscoperta e uno in retrovia.

La pila dei "rinforzi" di ciascun giocatore sarà pertanto composta da tre personaggi a faccia in giù, pronti ad entrare in gioco IN RETROVIA non appena viene eliminato uno dei due personaggi in gioco.

Il giocatore pesca le carte a cui ha diritto il personaggio davanti.

Si ricorda che, se vengono eliminati 4 dei propri 5 personaggi, si continua a giocare con l'ultimo personaggio rimasto finché non viene eliminato anche lui oppure si eliminano tutti i personaggi avversari.

Scopo del duello è eliminare tutti i personaggi dell'avversario. Il gioco si svolge secondo le normali regole con le variazioni qui riportate:

- La distanza tra i personaggi in prima linea è uno mentre la distanza tra il personaggio di prima linea e quello in retroguardia dell'avversario è due, a questo si sommano (sottraggono) i soliti modificatori.



- Le carte che influenzano più giocatori (es. Indiani, Gatling ...) si risolvono partendo dall'avversario più vicino, poi tocca al proprio compagno in retroguardia ed infine all'avversario più lontano, per l'Emporio invece il giocatore che ha giocato la carta sceglie per primo, poi l'avversario, poi di nuovo il giocatore che ha giocato la carte infine, l'avversario prende l'ultima rimasta;
- Prigione: il giocatore che gioca la prigione decide su quale personaggio avversario giocarla; se, al proprio turno, il giocatore avversario, estraendo, non esce di prigione deve spostare (o tenere a seconda dei casi) il personaggio in prigione in retrovia. Al turno successivo potrà poi di nuovo decidere come posizionare i propri personaggi.
- Dinamite: il giocatore che gioca la dinamite la dispone a suo piacimento di fianco a uno dei suoi due personaggi. Se al turno successivo non scoppia prende la carta in mano e la porge al giocatore avversario che deciderà su quale dei suoi personaggi piazzarla e così via.
- All'inizio di ogni suo turno, dopo aver risolto le eventuali carte Prigione e Dinamite ma prima di pescare, il giocatore sceglie fra i suoi personaggi quale far avanzare e quale lasciare in retroguardia (non possono essere portati avanti personaggi che devono saltare il turno a causa della Prigione).
- Nel suo turno il giocatore può usare solo l'abilità del personaggio che sta davanti e ignora quella del personaggio in retroguardia; tuttavia, se il personaggio in retroguardia è bersaglio di una carta (Bang!, Indiani, Gatling, Duello...) il giocatore acquista momentaneamente l'abilità del personaggio bersagliato per il tempo necessario a reagire (vedi esempio oltre).
- Le carte che richiedono un bersaglio possono essere indirizzate verso uno qualsiasi dei personaggi avversari, purché sia valido (per sparargli con un Bang! deve essere raggiungibile).
- Le carte blu si possono giocare su uno qualsiasi dei propri personaggi in gioco (fatta eccezione, ovviamente, per la Prigione).
- Quando un personaggio è eliminato, il giocatore continua a giocare con l'altro e fa entrare IN RETROVIA il primo "rinforzo" dalla pila dei suoi personaggi disponibili. Per quanto ovvio, a titolo meramente esemplificativo, si chiarisce che – posto il personaggio A in avanscoperta ed il B in retrovia -, in caso di eliminazione di A il personaggio B passa in avanscoperta, ed in retrovia viene posto il personaggio C, preso dalla pila dei "rinforzi". Se ad essere eliminato è invece il personaggio B, come detto posto in retrovia, il personaggio C entra al suo posto direttamente.
- L'Emporio fa pescare tante carte quanti sono i personaggi in vita (esclusi ovviamente i personaggi coperti non ancora rivelati).
- Si può usare Cat Balou e Panico sui propri personaggi, sia quello attivo che quello in retroguardia.



MODALITA' AGGRESSIVA.

Preparazione

Rimuovere le tre prigioni;

Rimuovere WELLS FARGO;

Rimuovere, se si gioca con Dodge City, una Dinamite (nel mazzo deve rimanerne solo una)

Rimuovere i ruoli.

Mischiare i 16 personaggi base e dividerli, casualmente, a ciascun giocatore in numero di 8, da tenere gelosamente coperti.

Ciascuno gira il personaggio in cima ed inizia il gioco con quello.

Obiettivo: eliminare 5 personaggi avversari uno dopo l'altro, con uno scarto di 2, oppure eliminarli TUTTI.

Nel caso si fosse su 4 personaggi pari, si dovrà pertanto arrivare al 6, 5 pari al 7, 6 pari all'8, ma oltre l'ottavo non si può andare.

Il gioco: si gioca come nel gioco base con la seguente modifica: la carta Birra non vale per recuperare i punti vita ma come Jolly per le seguenti 4 carte: Bang!, Mancato, Panico e Cat Balou.

Quando un personaggio è eliminato, il giocatore rivela il seguente dalla cima del mazzetto e continua con quello; se il precedente ha subito più ferite dei punti vita che aveva, i danni in più si portano in "detrazione" a quelli del personaggio seguente.

REGOLAMENTO ARBITRALE.

L'imbroglione non è assolutamente tollerabile.

Se un arbitro rileva un caso di imbroglione deve assegnare le relative penalità.

Imbroglione include le seguenti azioni volontarie, ma non è limitato ad esse:

- mostrare la propria carta ruolo durante il gioco;
- guardare le carte costituenti la mano di un avversario;
- dare false informazioni di gioco (numero di pallottole possedute, ecc.);
- ricevere consigli da persone esterne alla partita;
- accordarsi su come far terminare la partita;
- mentire agli arbitri.

Tutti i partecipanti, gli arbitri e gli spettatori sono sempre tenuti a comportarsi in maniera leale ed educata.

Inoltre, chiunque si comportasse in maniera offensiva o provocatoria nei confronti di avversari, arbitri e/o spettatori subirebbe le relative penalità.

Un arbitro può assegnare una penalità ad un giocatore qualora lo ritenga necessario.

Le penalità sono di due tipi:

Ammonizione: ha lo scopo di avvisare il giocatore, se un giocatore riceve una seconda ammonizione nel corso dello stesso torneo viene automaticamente espulso.

Espulsione: il giocatore viene escluso direttamente dal torneo, ci si dovrà comportare come nel caso di un abbandono.



L'arbitro decide quanto grave sia stata l'infrazione commessa e di conseguenza la penalità da applicare.

L'arbitro può chiedere all'organizzatore di allontanare chiunque intralci lo svolgimento del torneo.

L'arbitro è tenuto a registrare le ammonizioni assegnate durante il torneo ed è inoltre tenuto a comunicare ai Referenti di Macro-Area i nominativi dei giocatori espulsi durante il torneo, con relativa motivazione, affinché sia possibile, se necessario, escludere tali persone da ogni ulteriore torneo.

Le penalità non sono concepite per punire errori di gioco o giocatori che sbagliano in buona fede, ma per stroncare comportamenti nocivi alla sportività come: intimidazioni, accordi al fine di favorire un giocatore a discapito degli altri, imbrogli e simili.

Se a causa di abbandoni rimangono tre giocatori ad un tavolo, si smette di giocare alla fine di quel turno e si contano i punti (- i 5000 iniziali) dividendoli per il numero di turni effettivamente giocati. Ovviamente agli altri tavoli le partite proseguono normalmente.

Se un giocatore compie una mossa irregolare (ad esempio: mostra la carta Ruolo, ecc.), l'arbitro in base alla volontarietà e gravità di tale comportamento può assegnare una penalità.

I giocatori devono giocare in un lasso di tempo ragionevole. Giocare lentamente per guadagnare tempo non è ammesso. Se un arbitro ritiene che un giocatore stia giocando in maniera eccessivamente lenta durante una partita è tenuto a richiamarlo, se la condotta del giocatore continua egli può subire le relative penalità.

Un giocatore può chiamare un arbitro ad assistere alla partita se crede che un avversario stia volontariamente rallentando il gioco.

Un giocatore può abbandonare il torneo in qualunque momento, comunicandolo all'arbitro, ciò esclude ogni possibile rientro del giocatore nel corso dello stesso torneo.

Se l'abbandono avviene durante una partita, si continua come se il giocatore in questione fosse sempre in prigione (anche se si tratta dello Sceriffo), tutte le sue carte restano dove sono, può essere oggetto di Bang, derubato, riceve carte per l'emporio (pesca per ultimo), deve scartare a fine turno, usa un barile in gioco, ecc. ma resta completamente passivo, non può giocare altre carte nemmeno per guarire l'ultima ferita con una birra. Il giocatore guadagna normalmente \$ a fine partita in base al suo ruolo poi esce definitivamente dal torneo.

Se l'abbandono avviene tra due turni del girone eliminatorio o è avvenuto durante la partita, prima di iniziare il nuovo turno il giocatore viene eliminato dalla classifica ed il suo tavolo continua a giocare finché tutti i giocatori (tranne l'uscente) sono stati una volta Sceriffo. Alla fine di stilare una classifica più corretta possibile i punteggi di ogni singolo turno saranno calcolati in base al numero di turni e di giocatori corretto. Nel caso in cui l'abbandono avvenisse durante una partita il punteggio del turno "incompleto" sarà calcolato sulla tabella in modo corretto considerando il giocatore mancante come in gioco.



Esempio 1:

ad un tavolo da 6 un giocatore abbandona alla fine della 3a partita; ha già fatto lo Sceriffo in una delle 3 che ha giocato; si giocheranno ancora 3 partite con i 5 giocatori reduci (con le regole del tavolo da 5). Alla fine delle partite per calcolare i punteggi del tavolo si procederà in questo modo:

- 1) si toglie da tutti e 5 i giocatori la cifra iniziale di 5000 dollari (per il giocatore che ha abbandonato non è necessario fare calcoli in quanto è eliminato dalla classifica nel momento in cui abbandona);
- 2) si sottraggono ai dollari vinti (vincite) nelle prime 3 partite, i dollari persi (aste) nelle prime 3 partite; il risultato di questa operazione si divide per 6, in questo modo definiamo un totale A;
- 3) si sottraggono ai dollari vinti (vincite) nelle ultime 3 partite, i dollari persi (aste) nelle ultime 3 partite; il risultato di questa operazione si divide per 5 e si moltiplica per 1,15 (regole tavolo da 5); in questo modo definiamo un totale B
- 4) sommiamo totale A e totale B (anche se uno dei due è negativo) e otteniamo il punteggio del giocatore.

Esempio 2:

ad un tavolo da 7 un giocatore abbandona alla fine della 2a partita; non ha fatto lo Sceriffo nelle due partite che ha disputato; si giocheranno ancora 4 partite con i 6 giocatori reduci (con le regole del tavolo da 6). Alla fine delle partite per calcolare i punteggi del tavolo si procederà in questo modo:

- 1) si toglie da tutti e 6 i giocatori la cifra iniziale di 5000 dollari (per il giocatore che ha abbandonato non è necessario fare calcoli in quanto è eliminato dalla classifica nel momento in cui abbandona);
- 2) si sottraggono ai dollari vinti (vincite) nelle prime 2 partite, i dollari persi (aste) nelle prime 2 partite; il risultato di questa operazione si divide per 7, in questo modo definiamo un totale A;
- 3) si sottraggono ai dollari vinti (vincite) nelle ultime 4 partite, i dollari persi (aste) nelle ultime 4 partite; il risultato di questa operazione si divide per 6 in questo modo definiamo un totale B
- 4) sommiamo totale A e totale B (anche se uno dei due è negativo) e otteniamo il punteggio del giocatore.

Se l'abbandono avviene al termine del girone eliminatorio, il giocatore viene eliminato dalla classifica prima di determinare chi si qualifica alla fase finale.

Se l'abbandono avviene durante il Duello finale, l'avversario vince il torneo (per la semifinale invece passa il turno).



CASISTICA GENERALE.

- Non si può **mai** mostrare il proprio ruolo. Quando succede per errore la partita si deve ripetere, se viene fatto di proposito è considerata un'infrazione gravissima;
 - Non è vietato parlare apertamente dei propri ruoli, ovviamente il bluff è altrettanto consentito, se si mostra la carta però si rientra nel caso precedente;
 - Non è possibile scartare una carta se le carte in mano non superano il limite alla fine del turno;
 - Si può anche non giocare una carta se lo si ritiene opportuno (es. si può non giocare un mancato in risposta ad un Bang!);
 - Si possono usare le carte Panico e Cat Balou su sé stessi (e nei Duelli Strategici anche sul personaggio in retroguardia, ma per usare il panico deve rimanere a distanza 1);
 - Un giocatore con due punti vita a cui scoppia la carta dinamite può giocare due carte birra e rimanere in vita con un solo punto;
 - Tutte le carte in gioco hanno comunque effetto, un prigioniero con Cavallo e Barile continua a beneficiare degli effetti di queste ultime. Si entra effettivamente in Prigione se non si estrae cuori e si salta il turno, dopo si esce. Prima e dopo di ciò, il giocatore è libero, efficiente e con tutto il suo armamentario pronto. Quando si estrae per la prigione, la carta estratta va posta sotto alla prigione (che si scarta indipendentemente dall'esito);
 - Le abilità dei personaggi devono attendere che si completi l'effetto della carta giocata per attivarsi;
 - Si può giocare una birra anche se si è al massimo dei punti vita o se sono rimasti in gioco solo 2 personaggi (semplicemente non ha effetto);
 - Non si può giocare dalla mano una carta blu identica ad una già in gioco di fronte a se, ma la si può eventualmente scartare a fine turno se si eccede il normale limite di carte in mano;
 - Quando un giocatore è eliminato sceglie l'ordine con cui le sue carte finiscono negli scarti;
 - Il punto precedente è valido anche se un giocatore vivo scarta più di una carta nel suo turno;
 - Il mazzo verrà rimescolato quando il giocatore attivo ha la necessità di pescare una carta del mazzo e lo stesso è terminato. Una volta che è stato deciso dal giocatore attivo di rimescolare tutto il mazzo degli scarti verrà rimescolato ultima carta giocata compresa.
- Casi particolari esplicativi:

1. Pedro Ramirez deve pescare e il mazzo è terminato. In questa situazione si hanno 0 carte nel mazzo e il mazzo degli scarti non rimescolato quindi con l'ultima carta disponibile. A questo punto Pedro potrà pescare la prima dagli scarti quindi rimescolare e poi pescare la seconda carta oppure rimescolare il mazzo degli scarti e quindi pescare di turno le due carte dal mazzo interamente rimescolato;

2. C'è una sola carta che resta nel mazzo e un giocatore gioca Wells fargo/Diligenza. Il giocatore pescherà la prima carta quindi verrà rimescolato il mazzo e poi pescherà la/e restante/i carta/e.



CASISTICA PERSONAGGI.

	BURT CASSIDY: se viene ferito dalla dinamite e sopravvive, pesca tre carte (una per punto vita perso).
	EL GRINGO: se viene ferito da Susy Lafayette con la sua ultima carta, si attivano entrambe le abilità dei personaggi per cui: Susy Lafayette pesca una carta, El Gringo gliela pesca perché da lei ferito, successivamente Susy Lafayette pesca un'altra carta.
	JOURDONNAIS: se questo giocatore possiede un Barile, può estrarre una seconda volta per lo stesso Bang!
	KIT CARLSON: la carta che non prende si rimette a posto senza farla vedere, non la si scarta.
	SID KETCHUM: può scartare due carte per recuperare un punto vita nel proprio turno in qualsiasi momento ma non durante l'effetto di un'altra carta; può però recuperare l'ultimo punto vita come con la birra anche nel turno dell'avversario.
	SUZY LAFAYETTE: Suzy non pesca se gioca l'Emporio come sua ultima carta in mano, attende che l'Emporio completi il suo effetto, dopo, avendo pescato con esso una carta, non fa in tempo ad attivare la sua abilità. Se finisce le carte durante il Duello, deve attendere che l'effetto del Duello termini prima di pescare una carta. Se subisce un Bang! da Slab The Killer e ha in mano una sola carta mancata, può giocarla e pescare immediatamente un'altra carta: nel caso fosse un altro mancata, il colpo subito non avrebbe effetto (anche altri personaggi possono scartare l'unico mancata se lo desiderano ma ovviamente non pescano subito una carta).
	VULTURE SAM: da sceriffo, se uccide il suo vice perde tutte le carte (comprese quelle che prende con l'abilità speciale).

Regolamento originario a cura di: Giancarlo Roberto, Stefano Bazzi, Roberto Coia e Fabio Lamacchia

Revisione e aggiornamento a cura di Giancarlo Roberto e Silvano Sorrentino

Approvato da Emiliano Sciarra

© daVinci Editrice MMIX

www.davincigames.com



© daVinci Editrice MMIX

Regolamento campionato nazionale di



(ultima revisione: 08/06/2009)

pagina 16 di 16