

1° TORNEO VISaVIS

RBB 2009

REGOLAMENTO DI GARA



Revisione	1.0
Autori	Andrea Maria Antigone Barbera Diego Barbera Dino Destefano
Data Emissione	9 Gennaio 2009

1. Premesse Generali	3
1.1. Regole di ogni incontro.	3
1.1.1. Regole speciali di Carcassonne	4
1.1.2. Regole speciali di Khet	4
1.1.3. Regole speciali di Metro	4
1.1.4. Regole speciali di Paroliere	4
1.1.5. Regole speciali di Rat Hot	5
1.1.6. Regole speciali di San Juan.....	5
1.2. Fase a gironi	5
1.3. Fase finale	5

1. Premesse Generali

- Art 1 - Il presente regolamento, creato dall'Associazione Ludico-Culturale Revelsh Blind Beholders, norma lo svolgimento del torneo VISaVIS organizzato nel 2009 dall'associazione stessa.
- Art 2 - Il torneo è riservato ai soci regolarmente iscritti nell'anno 2009 all'associazione culturale. La partecipazione al torneo non comporta alcun costo di iscrizione.
- Art 3 - Al termine del torneo verrà premiato il primo classificato del torneo stesso.
- Art 4 - Il torneo prevede la competizione in sei differenti giochi da tavolo, nella quale un singolo giocatore ne affronta un altro in una competizione detta *incontro*.
- Art 5 - I sei giochi inclusi nel torneo e sfruttabili durante un incontro sono:
- a. Paroliere;
 - b. Khet;
 - c. Rat Hot;
 - d. San Juan;
 - e. Metro;
 - f. Carcassonne.
- Art 6 - Ogni incontro con uno dei sei giochi segue delle particolari regole, elencate nei punti seguenti del presente regolamento.
- Art 7 - In seguito ad ogni incontro ci deve essere necessariamente un giocatore vincitore ed uno sconfitto. Non sono ammessi pareggi.
- Art 8 - Il torneo prevede una fase a gironi ed una successiva fase finale. Possono avere accesso alla seconda fase i vincitori della prima fase.
- Art 9 - Sono previsti degli arbitri a cui appellarsi nel caso di nascita di controversie. Tali arbitri sono: Andrea M.A. "Szass Tam" Barbera, Diego "Galahad" Barbera, Dino "Shardan" Destefano.
- Art 10 - Un arbitro non può dirimere controversie di incontri a cui prenda parte come giocatore.
- Art 11 - Un incontro può avere luogo anche se non c'è nessun arbitro presente.
- 1.1. Regole di ogni incontro.**
- Art 12 - Ogni incontro prevede che lo stesso gioco venga ripetuto più volte, ciascuna in una differente *mano*. Per ogni gioco è previsto un differente numero di mani.
- Art 13 - Ogni mano deve avere un vincitore. Se l'esito di una mano è un pareggio, tale mano deve essere ripetuta come se non fosse mai stata giocata. Se la mano è l'ultima giocabile di un incontro si inverte il giocatore che eventualmente fa la prima mossa (vedi in seguito).
- Art 14 - Se l'esito di un incontro è determinato univocamente senza che tutte le mani siano state giocate la vittoria viene definita *anticipata*. Il numero di vittorie anticipate potrà aiutare a

dirimere eventuali ex-aequo. Le mani rimanenti devono comunque essere giocate se uno dei due giocatori lo richiede.

Art 15 - In ogni mano il gioco è condotto secondo le normali regole dei manuali, fatte eventualmente delle eccezioni per ciascun gioco (vedi articoli seguenti).

Art 16 - I giochi possono prevedere o meno che un giocatore faccia una prima mossa. Chi effettua la prima mossa in una mano di un incontro non la effettua nella mano seguente.

Art 17 - Non si può in alcun modo annullare una mossa appena fatta.

Art 18 - Durante un incontro non è permesso ricevere degli aiuti da terze persone non coinvolte nell'incontro.

1.1.1. Regole speciali di Carcassonne

Art 19 - L'esito di un incontro viene stabilito al meglio delle tre mani;

Art 20 - Si gioca con l'espansione "Fiume", inclusa nella scatola base del gioco;

Art 21 - Nel conteggio finale del punteggio, il possesso di un Podere (contadino nei prati) vale solo 3 e non 4 punti per città completa confinante, al contrario come sarebbe invece indicato nelle regole dell'ultima edizione pubblicata.

1.1.2. Regole speciali di Khet

Art 22 - L'esito di un incontro viene stabilito al meglio delle tre mani;

Art 23 - La configurazione iniziale di gioco è quella denominata come "Classic".

1.1.3. Regole speciali di Metro

Art 24 - L'esito di un incontro viene stabilito al meglio delle tre mani.

1.1.4. Regole speciali di Paroliere

Art 25 - L'esito di un incontro viene stabilito al meglio delle tre mani;

Art 26 - Non sono ammesse parole composte da meno di quattro lettere;

Art 27 - I verbi valgono solamente nei modi infinito e participio (sia passato sia presente);

Art 28 - Le parole accettabili devono essere trovate alla forma singolare maschile nel dizionario di riferimento (in sede RBB il Devoto-Oli). Alcune parole possono essere ritenute di comune accordo valide dai giocatori anche se non presenti nel dizionario.

Art 29 - Un giocatore che scriva una parola deve conoscerne sommariamente il significato; in caso di parole dal significato non comune un giocatore può chiedere all'avversario di indicare il significato per controllare che lo stesso coincida. Se il dizionario non riporta nemmeno a grandi linee il significato fornito dal giocatore la parola è da considerarsi non valida.

Art 30 - Ogni mano termina quando uno dei giocatori raggiunge i 100 punti, ed il vincitore è ovviamente il giocatore con più punti;

Art 31 - In caso di pareggio, invece di ripetere l'intera mano, si ripete una sola giocata (girata di clessidra) con la quale determinare il vincitore. Tale operazione è da ripetere in caso di ulteriore pareggio;

1.1.5. Regole speciali di Rat Hot

Art 32 - L'esito di un incontro viene stabilito al meglio delle cinque mani.

1.1.6. Regole speciali di San Juan

Art 33 - L'esito di un incontro viene stabilito al meglio delle tre mani.

1.2. Fase a gironi

Art 34 - La fase a gironi ha inizio in data 16 gennaio 2009 e termina il 15 aprile 2009.

Art 35 - Nella fase a gironi ogni partecipante deve affrontare sei particolari contendenti in sei differenti incontri. Ad ogni incontro è abbinato uno dei sei giochi del torneo. Gli abbinamenti di ogni incontro sono elencati in un calendario estratto pubblicamente.

Art 36 - Ogni coppia di contendenti deve accordarsi sul momento in cui affrontarsi, purché tale sfida avvenga durante il periodo di validità della fase a gironi. Non è necessario che un arbitro sia presente durante un incontro.

Art 37 - Durante la fase a gironi, un giocatore guadagna π punti per vittoria e 0 punti per sconfitta.

Art 38 - Se un incontro non ha luogo nel periodo di validità della fase a gironi ogni giocatore che dovrebbe essere coinvolto guadagna esattamente 0 punti per quell'incontro. Eventuali diatribe sulle mancate partecipazioni di qualche giocatore possono essere dirimate con l'aiuto degli arbitri.

Art 39 - Il giocatore che eventualmente effettua la prima mossa nella prima mano viene sorteggiato.

Art 40 - In seguito ad ogni incontro il vincitore deve annotarne l'esito nel tabellone affisso in bacheca.

Art 41 - Dopo la data di scadenza della fase a gironi o dopo che tutte le partite siano state ultimate sarà possibile stilare una classifica di merito. In caso di parità tra due o più posizioni vengono prese in considerazione, in ordine:

- a. Vittorie negli scontri diretti, se applicabili. Questo criterio è applicato solo se tutti i giocatori con lo stesso punteggio si sono affrontati in tutti i possibili incontri con gli altri giocatori a pari merito; in questo caso, il criterio per la determinazione della classifica è il maggior numero di punti acquisiti negli scontri diretti.
- b. Numero di vittorie anticipate conseguite.
- c. Numero di vittorie nei giochi "più nobili". In primo luogo si considerano le vittorie del gioco più nobile; se questo non è sufficiente a rompere la parità si considera il secondo gioco più nobile, e si ripete la procedura nel caso ve ne sia la necessità. Il grado di "nobiltà" viene sancito dall'ordine indicato nell'Art. Art 5 - .
- d. Sorteggio.

1.3. Fase finale

Art 42 - La fase finale ha inizio appena termina la fase a gironi.

Art 43 - Accedono alla fase finale gli otto giocatori con posizione più alta nella classifica della fase a gironi. Gli accoppiamenti per i quarti di finale sono: primo/ottavo, quarto/quinto, terzo/sesto, secondo/settimo. I primi due vincenti si affronteranno nella prima

semifinale, i secondi due nella seconda. Le vincenti delle semifinali si affronteranno per la vittoria finale nel torneo, mentre le perdenti si sfideranno per conquistare il terzo posto.

Art 44 - Ogni *sfida diretta* della fase finale si compone di sei incontri.

Art 45 - Per ogni sfida diretta un giocatore guadagna π punti per vittoria e 0 punti per sconfitta.

Art 46 - I giocatori possono accordarsi per l'ordine in cui effettuare gli incontri ma, se tale accordo viene a mancare, a turno i due contendenti scelgono in quale gioco affrontarsi. Inizia a scegliere chi si era classificato meglio nella fase a gironi. I giocatori devono però accordarsi per la data nella quale effettuare i vari incontri.

Art 47 - Il giocatore che si era classificato meglio nella fase a gironi effettua la prima mossa nella prima mano del gioco. Nell'incontro seguente l'onore della prima mossa spetterà all'altro giocatore. I giochi che non prevedono una prima mossa non devono essere conteggiati per l'alternanza della stessa.

Art 48 - La vittoria in una sfida diretta viene attribuita al giocatore che colleziona più punti. In caso di pareggio viene preso in considerazione, in ordine:

- e. Numero di vittorie anticipate conseguite.
- f. Ripetizione di una singola mano per ogni gioco. L'ordine ed il giocatore che, per ogni gioco, effettua la prima mossa, viene determinato come in precedenza. Alla fine di ogni partita chi ha totalizzato più vittorie è il vincitore dello scontro diretto.
- g. Se anche la ripetizione porta nuovamente a pareggiare il gioco meno nobile viene rimosso dalla sfida e ci si affronta nuovamente nei restanti giochi, determinando sicuramente in questo modo un vincitore.