

# Regolamento torneo “Nome in Codice” Revelsh Blind Beholders APS

Versione	Data	Note
05	31/10/2022	Prima Emissione

## Sommario

1	Norme Generali.....	2
2	Formazione Tavoli e Turni.....	2
3	Modifiche alle regole di partita.....	3
3.1	Generalità.....	3
3.2	Preparazione e svolgimento della mano.....	4
3.3	Precisazioni al regolamento.....	5
4	Punteggi e classifiche.....	5
4.1	Calcolo del punteggio di mano e partita.....	5
4.2	Stesura della classifica parziale.....	6
5	Condotta durante il torneo.....	6
6	Premiazioni.....	7



Gli articoli contrassegnati con \* sono stati ispirati dal “Regolamento BIG”, Boardgame Italian Gamers, Rev 2.6 Settembre 2022, link: <http://boarditaliangamers.it/#regolamento>

# 1 Norme Generali

1. Il torneo del gioco da tavolo “Nome in Codice” organizzato dall’Associazione Culturale Revelsh Beholders APS (d’ora innanzi RBB) è aperto a squadre di 2 persone, siano esse socie o non socie dell’Associazione stessa.
2. Il costo di partecipazione è di € 2.00 a testa.
3. Per iscrivere una squadra sarà richiesto di fornire agli organizzatori il nome della squadra e relativi dati anagrafici (cognome, nome, data di nascita, e-mail e numero di telefono) dei giocatori che la compongono. \*
4. L’Associazione RBB si adopererà per recuperare il maggior numero possibile di scatole del gioco ma le squadre iscritte sono incoraggiate a portare la propria copia, che garantirà la partecipazione al torneo. Nello spiacevole caso in cui si dovesse escludere qualche squadra per mancanza di copie del gioco o di spazi fisici, si darà precedenza alle squadre che portano una copia del gioco e in subordine alle squadre iscritte per prime. \*
5. Il numero minimo di squadre iscritte per attivare il torneo è fissato a 4.
6. L’Associazione RBB metterà a disposizione degli arbitri per garantire il regolare svolgimento del torneo. Gli arbitri potranno essere a loro volta giocatori del torneo, ma non potranno intervenire in situazioni da dirimere che li coinvolgono direttamente.

# 2 Formazione Tavoli e Turni

7. Il torneo è diviso in fasi o “turni” di qualificazione e fasi o “turni” finali. \*
8. Le fasi di qualificazione si svolgeranno tramite accoppiamento “alla Svizzera”. \*
9. L’accoppiamento delle squadre nonché l’assegnazione del tavolo per il primo turno di qualificazione avviene tramite sorteggio.
10. Ogni tavolo sarà caratterizzato da un numero consequenziale crescente da 1 fino alla metà delle squadre partecipanti arrotondato per eccesso.
11. Alla fine di ogni turno di qualificazione sarà stilata una classifica parziale che permetterà di formare i tavoli per il turno successivo: la prima squadra classificata affronterà la seconda nel tavolo numero 1, la terza squadra affronterà la quarta nel tavolo numero 2 e così via. I criteri per la creazione delle classifiche sono elencati in § 4.2.
12. Il numero di turni di gioco della fase di qualificazione e il numero di squadre partecipanti alla fase finale dipende dal numero di squadre iscritte, secondo quanto indicato in Tabella 1.

*Tabella 1: Turni da giocare nel torneo*

Squadre	Turni qualificazione	N° Qualificati	Fase Finale
4	Girone all’italiana: ogni squadra gioca contro ogni altra squadra e alla fine chi ha più punti vince, con gli spareggi risolti tramite punteggi negli scontri diretti.		
5 – 8	3	2	Finale
9 – 16	4	4	Semifinale + Finale
17 – 32	5	4	Semifinale + Finale
32 - 64	6	8	Quarti + Semifinale + Finale

13. Nel caso in cui partecipi un numero dispari di giocatori, l'ultimo classificato durante ogni turno della fase di qualificazione salterà il turno successivo; per convenzione gli verrà assegnato un punteggio per quel turno pari al massimo possibile (si veda art. 39 per i dettagli) e un numero di tavolo virtuale per il turno non giocato pari al più alto possibile.
14. La fase finale si svolgerà tramite scontri diretti tra le prime squadre in classifica alla fine della fase di qualificazione e comporterà il posizionamento relativo come indicato in Tabella 2.

*Tabella 2: Accoppiamenti delle fasi finali e classifica risultante.  
Con "sN" si intende il posizionamento della squadra al termine della fase alla Svizzera.  
Con vX e pX si intendono rispettivamente la squadra vincente e perdente della partita "X".*

	Solo finale		Semifinali + Finale		Quarti, Semifinali + Finale	
	Finale	Semifinale	Finale	Quarti	Semifinali	Finale
<b>Accoppiamenti</b>	<b>A:</b> s1-s2	<b>A:</b> s1-s4 <b>B:</b> s2-s3	<b>C:</b> vA – vB <b>D:</b> pA – pB	<b>A:</b> s1-s8 <b>B:</b> s4-s5 <b>C:</b> s3-s6 <b>D:</b> s2-s7	<b>E:</b> vA – vD <b>F:</b> vC – vB <b>G:</b> pA – pD <b>H:</b> pC – pB	<b>I:</b> vE – vF <b>J:</b> pE – pF <b>K:</b> vG – vH <b>L:</b> pG – pH
<b>Classifica</b>	1) v. A 2) p. A		1) v. C 2) p. C 3) v. D 4) p. D			1) v. I 2) p. I 3) v. J 4) p. J 5) v. K 6) p. K 7) v. L 8) p. L

## 3 Modifiche alle regole di partita

### 3.1 Generalità

15. Ogni turno di qualificazione o finale si disputa giocando un numero dispari di mani (o manches). Ogni mano è a tutti gli effetti una partita a "Nome in Codice", secondo quanto indicato dal regolamento del gioco stesso.
16. Il numero di mani da giocare in ogni turno è indicato in Tabella 3.

*Tabella 3: Numero di mani per ogni turno*

Turno	Numero di Mani da giocare
<b>Qualificazione e Quarti</b>	3
<b>Semifinale e gare di spareggio tra le squadre perdenti</b>	5
<b>Finale</b>	7

17. Nella prima mano di ogni turno, il colore che deve iniziare la mano è assegnato nella fase di qualificazione alla squadra che ha la classifica parziale migliore e nella fase finale alla prima squadra elencata per una partita; nel primo turno la squadra che inizia viene sorteggiata.



Questo significa che le squadre non sceglieranno a priori il colore blu o rosso, ma si troveranno a giocare di volta in volta con il colore assegnatogli dalla carta chiave, a seconda che la squadra debba iniziare o meno.

18. Nelle mani successive, il colore che deve iniziare la mano è assegnato alternativamente alle due squadre.
19. All'interno della squadra, il ruolo di capo dell'agenzia deve essere assegnato a turno ai due giocatori.
20. Nei turni di qualificazione, sarà sempre necessario giocare tutte le mani indicate per non falsare i punteggi dei gironi "alla Svizzera". Nelle fasi finali sarà possibile fermarsi quando sia impossibile per una delle due squadre recuperare il divario di mani vinte.

### 3.2 Preparazione e svolgimento della mano

21. Lo schema di carte viene preparato mescolando le carte del mazzo, prelevandone il numero necessario e disponendole con la scritta di dimensione minore verso chi ha il ruolo di capo dell'agenzia.
22. Dopo la disposizione, il capo dell'agenzia che deve iniziare in quella mano leggerà ad alta voce tutte le carte. Se un giocatore dichiara di non conoscere il significato di una parola, il capo dell'agenzia dell'altra squadra fornirà a tutti spiegazione di una o più accezioni di tale parola.



Questa regola è pensata per incentivare la partecipazione del torneo anche ai giocatori più piccoli, in un contesto chiaramente più ludico e meno competitivo.

23. Quando tutte le carte sono disposte correttamente e nel caso descritte, e solo in quel momento, la carta chiave con le identità delle spie verrà estratta casualmente e disposta in modo chiaramente visibile ai capi delle rispettive agenzie. Questi annunceranno al proprio compagno il colore della squadra per il turno corrente.
24. Ai giocatori è concesso un periodo di preparazione della durata di 1 minuto. I capi delle agenzie utilizzeranno tale tempo per individuare le parole corrispondenti ai propri agenti e ipotizzare la strategia da tenere nel corso della mano; gli agenti operativi lo utilizzeranno per familiarizzare con le parole.
25. Allo scadere del periodo di preparazione, viene avviato il timer di gioco dal capo dell'agenzia della squadra che non inizia la mano.



Si consiglia a tal scopo di utilizzare un cronometro scacchistico o app simile. Su dispositivi Android, un'applicazione adatta è sicuramente "Chess Clock".

26. Per evitare di confondersi durante la partita, viene fornita a ciascun capo dell'agenzia un quantitativo di "gettoni recupero". Un capo dell'agenzia darà al proprio agente operativo un numero di gettoni recupero pari al numero di agenti non individuati durante un turno. Un agente operativo restituirà tali gettoni man mano che recupera agenti non individuati nei turni precedenti, secondo le modalità indicate dal regolamento.



Sentiamo la necessità di introdurre tale semplificazione in un torneo per bilanciare la complessità del tempo ed evitare spiacevoli discussioni in partite che non siano presidiate attivamente da un arbitro.

27. A differenza del regolamento originale, l'agente operativo dovrà dire "passo" anche quando non potrà più indicare altre parole (perché, ad esempio, non può recuperarne).
28. Il turno finirà quando l'agente operativo passa o quando il capo dell'agenzia copre una carta con un colore diverso dal proprio. In entrambi i casi sarà il capo dell'agenzia a dover fermare il proprio tempo, facendo partire il tempo della squadra avversaria per indovinare la parola seguente.
29. Ogni squadra ha a disposizione un tempo massimo di 7 minuti per completare la manche.

### 3.3 Precisazioni al regolamento



Quelle di seguito non sono variazioni al regolamento, ma sono regole magari meno usate che ci teniamo ad evidenziare

30. In ogni turno, l'agente operativo deve indicare (e non pronunciare) una parola o dire esplicitamente la parola "passo". Il capo dell'agenzia deve attenersi al regolamento e, dopo che una parola è stata indicata, **deve sempre guardare almeno qualche istante la propria carta chiave prima di coprire la parola indicata.**
31. 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").
32. I capi dell'agenzia devono restare assolutamente impassibili e comunicare con gli agenti operativi unicamente tramite i codici. In caso di contravvenzione esplicita e immediatamente riconosciuta da tutti, si applicano le penalità descritte dal regolamento a pag. 5, ossia il turno dell'agenzia che ha commesso l'infrazione termina immediatamente e il capo dell'agenzia della squadra avversaria può coprire una delle parole della sua squadra a scelta con una carta agente prima di coprire l'indizio successivo. Gli arbitri possono a loro giudizio applicare tali penalità o decretare la sconfitta a tavolino della squadra per la partita in corso per altri casi limite di violazione del regolamento.

## 4 Punteggi e classifiche

### 4.1 Calcolo del punteggio di mano e partita

33. Il punteggio di una mano è dato dal numero di agenti scoperti dalle rispettive agenzie nel corso della mano.
34. Nel caso in cui la squadra vincitrice sia quella che non ha iniziato la mano, si assegna convenzionalmente un punteggio di 9 (anche se gli agenti scoperti sono stati ovviamente solo 8).
35. Nel caso in cui il tempo a disposizione di una squadra termini prima della scoperta di tutti gli agenti, si considera la mano vinta dalla squadra avversaria; la squadra perdente ottiene un punteggio pari al numero di agenti scoperti, mentre la squadra avversaria ottiene 9 punti.

36. Nel caso in cui la mano termini in seguito alla rivelazione dell'assassino, la squadra perdente ottiene 0 punti, mentre quella vincitrice ottiene 9 punti.
37. In una partita, il punteggio principale assegnato ad ogni squadra corrisponde al numero di mani vinte.
38. Come *Tie Breaker* (risolutore spareggi) viene introdotta una Percentuale Bravura Giocatore (o PBG), calcolata come la percentuale di punti ottenuti in una partita da una squadra sulla somma totale dei punti delle mani di quella partita. \*
39. Un giocatore che non abbia partecipato all'ultimo turno perché il numero complessivo di giocatori è dispari (si veda art. 13), riceverà un punteggio principale pari al numero di mani che avrebbe dovuto giocare in quel turno e un valore PBG pari a 1.

## 4.2 Stesura della classifica parziale

40. La classifica parziale viene stilata alla fine di ciascun turno di qualificazione.
41. Per ogni squadra viene calcolato il Punteggio di Classifica tramite la somma di tutti i punteggi di partita principali.
42. In caso di parità di posizionamento, si applicano i seguenti criteri nell'ordine:
  - a. Punteggio principale limitato alla sola mano appena conclusa;
  - b. PBG limitata alla sola mano appena conclusa;
  - c. criteri a e b applicati alle mani precedenti, in ordine inverso con cui sono state giocate (ad esempio punteggio principale limitato alla sola mano precedente, PBG limitata alla sola mano precedente, punteggio principale limitato alla sola mano ancora prima, ecc...);
  - d. sorteggio.

## 5 Condotta durante il torneo

43. 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.
44. Gli **spettatori** non impegnati direttamente nel gioco sono tenuti a evitare qualunque tipo di suggerimento e ad intervenire solo qualora ravvisino un'errata applicazione di qualche regola. \*
45. 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. \*
46. 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.

## 6 Premiazioni

47. Ciascun giocatore riceverà un gadget per la partecipazione, personalizzato in base alla posizione in classifica della squadra stessa.
48. La prima squadra classificata riceverà un premio in consumazioni interne presso la sede RBB pari a 2 tessere consumazioni da 5€ ciascuna. Ulteriori maggiori potranno essere definiti in caso di adesioni massicce all'evento.

