

Regolamento torneo “Paroliere” Revelsh Blind Beholders APS

Versione	Data	Note
1	08/03/2023	Prima Emissione

Sommario

1	Norme Generali	2
2	Formazione Tavoli e Turni	2
3	Modifiche alle regole di partita	4
3.1	Generalità	4
3.2	Preparazione della partita	4
3.3	Svolgimento della partita	4
3.4	Precisazioni al regolamento	5
4	Punteggi e classifiche	5
4.1	Calcolo del punteggio della partita	5
4.2	Stesura della classifica parziale	6
4.3	Abbandono di un giocatore	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 “Paroliere”, organizzato dall’Associazione Culturale Revelsh Beholders APS (d’ora innanzi RBB) è aperto a singoli individui, siano essi soci o non soci dell’Associazione stessa. La versione del gioco utilizzata è la classica 4x4.
2. Il costo di partecipazione è di € 3.00 a testa.
3. Per iscriversi, a ogni giocatore sarà richiesto di fornire agli organizzatori i propri dati anagrafici: cognome, nome, data di nascita, e-mail e numero di telefono. *
4. L’Associazione RBB si adopererà per recuperare il maggior numero possibile di scatole del gioco ma i giocatori iscritti sono incoraggiati a portare la propria copia, che garantirà la partecipazione al torneo. Se le copie fisiche del gioco non dovessero risultare sufficienti, si utilizzeranno degli schemi casuali pregenerati. *
5. Il numero minimo di giocatori iscritti per attivare il torneo è fissato a 6.
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 coinvolgano 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 dei giocatori nonché l’assegnazione del tavolo per il primo turno di qualificazione avviene tramite sorteggio.
10. Ogni tavolo sarà caratterizzato da un numero sequenziale crescente da 1 fino ad un quarto dei giocatori 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, abbinando i giocatori con punteggi più alti al medesimo tavolo
12. Nelle fasi di qualificazione, si cercherà di privilegiare la composizione di tavoli da 3 giocatori almeno:
 1. nel caso di 9 o meno giocatori da abbinare, si utilizzerà lo schema indicato in Tabella 1;
 2. nel caso di 10 o più giocatori, si combineranno i giocatori meglio piazzati nel numero minimo di gruppi da 4 che lascino da abbinare meno di 9 giocatori, riconducendo gli abbinamenti residui al punto precedente e incrementando in maniera coerente il numero del tavolo per gli ultimi giocatori da abbinare.



Ad esempio, nel caso di 17 giocatori da abbinare, i primi 8 giocatori andranno a comporre i primi due tavoli da 4 del turno seguente. Rimangono così 9 giocatori da abbinare; i migliori 3 comporranno il tavolo 3, i seguenti 3 il tavolo 4 e gli ultimi 3 il tavolo 5, riconducendosi al caso di "9 giocatori" di Tabella 1)

Tabella 1: Composizione dei tavoli per numero di giocatori. Con N/A si intende che quel tavolo non è da allestire.

Numero Giocatori da abbinare	Giocatori Tavolo 1	Giocatori Tavolo 2	Giocatori Tavolo 3
6	3	3	N/A
7	4	3	N/A
8	4	4	N/A
9	3	3	3

13. Il numero di turni di gioco della fase di qualificazione e il numero di giocatori partecipanti alla fase finale dipende dal numero iscritti, secondo quanto indicato in Tabella 2.

Tabella 2: Turni da giocare nel torneo

Giocatori	Turni qualificazione	N° Qualificati	Fase Finale
6	2	2	Finale
7-16	2	4	Semifinale + Finale
17-64	3	8	Quarti + Semifinale + Finale

14. La fase finale si svolgerà tramite scontri diretti in tavoli uno contro uno tra i primi in classifica alla fine della fase di qualificazione e comporterà il posizionamento relativo come indicato in Tabella 3.

Tabella 3: Accoppiamenti delle fasi finali e classifica risultante.

Con "sN" si intende il posizionamento del giocatore al termine della fase alla Svizzera.
Con vX e pX si intendono rispettivamente il giocatore vincente e perdente della partita "X".

	Solo finale	Semifinali + Finale		Quarti, Semifinali + Finale		
	Finale	Semifinale	Finale	Quarti	Semifinali	Finale
Accoppiamenti	A: s1-s2	A: s1-s4 B: s2-s3	C: vA – vB D: pA – pB	A: s1-s8 B: s4-s5 C: s3-s6 D: s2-s7	E: vA – vB F: vC – vD G: pA – pB H: pC – pD	I: vE – vF J: pE – pF K: vG – vH L: pG – pH
Classifica	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 prevede cinque manches a “Paroliere”. Nelle fasi finali il numero di manches previsto è invece sette.
16. In ogni turno, l'ordine di gioco è determinato nella fase di qualificazione dal posizionamento in classifica parziale; nella fase finale il primo giocatore è il primo citato negli abbinamenti indicati in Tabella 3.
17. Per il conteggio del tempo di gioco, verrà utilizzata una app su smartphone invece che la clessidra di gioco.

3.2 Preparazione della partita

18. nelle fasi di qualificazione, verrà estratto casualmente un ‘modificatore’ alla partita, che avrà valore per tutti i tavoli in gioco. Tale modificatore potrà fornire bonus durante la partita o porre condizioni speciali. Di seguito l'elenco dei possibili modificatori:
 - Bonus +1 al punteggio per ogni parola con lettera doppia trovata;
 - Bonus +2 al punteggio per ogni parola di cinque o più lettere trovata;
 - Bonus +1 al punteggio per ogni nome di OGGETTO trovato;
 - Bonus +1 al punteggio per ogni parola MASCHILE trovata;
 - Bonus +1 al punteggio per ogni parola FEMMINILE trovata;
 - Bonus +2 al punteggio per ogni parola inerente all'anatomia umana (Parti del corpo, organi interni, malattie ecc.);
 - Bonus +1 al punteggio per ogni parola di quattro o più lettere tutte diverse tra di loro;
 - Bonus +1 al punteggio per ogni AGGETTIVO trovato.
19. nelle fasi finali, le partite si svolgeranno regolarmente, senza alcun modificatore.
20. il primo giocatore avrà il compito di agitare i dadi nel mescolatore e sistamarli correttamente. Tale operazione va eseguita senza che nessuno dei giocatori possa guardare il posizionamento delle lettere prima dell'inizio della partita.
21. La manche ha inizio quando lo schema viene rivelato a tutti i giocatori. In quel momento, il secondo giocatore farà partire il timer di gioco a 3 minuti e mezzo

3.3 Svolgimento della partita

22. In tutte le fasi di gioco, si possono usare unicamente parole presenti nel vocabolario Treccani Online (<https://www.treccani.it/vocabolario>).

23. In tutte le fasi di gioco, si possono utilizzare le seguenti derivazioni di una parola presente nel vocabolario Treccani Online:

1. Maschile/Femminile
2. Singolare/Plurale
3. Coniugazioni verbali: solo INFINITO e PARTICIPIO PRESENTE/PASSATO.
4. Tutto ciò che non è specificato nei casi sotto citati

Non sono invece ammessi i nomi propri e le seguenti derivazioni di una parola presente nel vocabolario Treccani Online:

1. Diminutivi/Accrescitivi (basso -> bassino / armadio -> armadione)
2. Sigle/Acronimi
3. Abbreviazioni/Troncature
4. Prefissi/Suffissi
5. Vezzeggiativi/Dispregiativi

24. Nelle fasi di qualificazione, sono ammesse parole da tre lettere in su.

25. Nelle fasi finali, sono ammesse parole da quattro lettere in su.

26. Una volta terminato il tempo della manche si procede a cancellare le parole ripetute e al calcolo del punteggio. Il punteggio di ogni giocatore sarà verificato dalla persona alla sua sinistra per conferma.

27. Alla scadenza del timer di gioco, ogni giocatore ha la possibilità di terminare di scrivere unicamente la parola che stava scrivendo nel momento in cui il tempo è scaduto.

28. Sul proprio foglio è possibile scrivere più derivazioni della stessa parola sulla stessa riga utilizzando il simbolo “/” e inserendo solamente la finale della parola derivata, solamente se si tratta di singolare/plurale o maschile femminile. Ad esempio, è concessa la scrittura “Alto/a/i/e” per indicare le quattro differenti parole “alto, alta, alti, alte”. Non è ammesso tale sistema se il significato della parola cambia radicalmente. Ad esempio, nel caso “Signore/ia” per indicare le due parole “signore, signoria”.

4 Punteggi e classifiche

4.1 Calcolo del punteggio della partita

29. Il punteggio principale di una partita nelle fasi di qualificazione è dato dalla propria posizione relativa nel tavolo, secondo quanto indicato in Tabella 4. *

Tabella 4: punteggio di ogni partita nelle fasi di qualificazione ai fini del calcolo della classifica.

Tavoli da	1° Posto	2° Posto	3° Posto	4° Posto
3	1000	507	251	-
4	1000	611	403	200

30. 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. *

4.2 Stesura della classifica parziale

31. La classifica parziale viene stilata alla fine di ciascun turno di qualificazione.
32. Per ogni giocatore viene calcolato il Punteggio di Classifica tramite la somma di tutti i punteggi principali di partita.
33. In caso di parità di posizionamento, si applicano i seguenti criteri nell'ordine:

Punteggio principale limitato alla sola mano appena conclusa;

PBG limitata alla sola mano appena conclusa;

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...);

sorteggio.

4.3 Abbandono di un giocatore

34. Se un giocatore abbandona la gara al termine di una partita, da quel momento in poi non riceverà più punti e si classificherà a fine torneo in base ai punti globalmente accumulati alla fine della fase di qualificazione, senza poter in ogni caso accedere alla fase finale.
35. Se un giocatore abbandona la gara durante una partita manterrà per la partita stessa il punteggio avuto all'abbandono come se avesse terminato il tempo a propria disposizione.

5 Condotta durante il torneo

36. 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.
37. 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. *
38. 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. *
39. 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

40. Ciascun giocatore riceverà un gadget per la partecipazione, personalizzato in base alla posizione in classifica e un buono sconto da spendere presso il negozio GiocarpensandO entro un mese dalla data del torneo.
41. Il primo giocatore classificato riceverà un buono in valore da spendere per un acquisto ludico presso il negozio GiocarpensandO.
42. Il secondo e il terzo giocatore classificati riceveranno dei buoni per consumazioni interne presso la sede RBB pari rispettivamente a 5€ ciascuno.