

# Regolamento torneo “Pozioni Esplosive” Revelsh Blind Beholders APS

Versione	Data	Note
01	02/02/2023	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 .....	5
4.3	Abbandono di un giocatore.....	6
5	Condotta durante il torneo.....	6
6	Premiazioni.....	6



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 “Pozioni Esplosive” 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.
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. Nello spiacevole caso in cui si dovesse escludere qualche giocatore per mancanza di copie del gioco o di spazi fisici, si darà precedenza a chi porta una copia del gioco e in subordine a chi si iscrive per primo. \*
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 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 dei giocatori 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 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	
<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 – vB <b>F:</b> vC – vD <b>G:</b> pA – pB <b>H:</b> pC – pD	<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 prevede una singola partita a “Pozioni Esplosive”, secondo quanto indicato dal regolamento del gioco stesso.
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.

### 3.2 Preparazione della partita

17. La preparazione delle pozioni avviene come di seguito:
  1. nelle fasi di qualificazione, verranno sempre rimosse le seguenti pozioni: “Elisir dell'amor cieco” e “Filtro della Lavamanzia”;
  2. nelle fasi finali, le pozioni da rimuovere verranno sorteggiate tramite i gettoni forniti dall'organizzazione.
18. L'allestimento di gettoni Abilità avviene come di seguito:
  1. nelle fasi di qualificazione, a differenza di quanto indicato a pagina 6 del regolamento del gioco, si utilizzerà un numero di gettoni Abilità pari al numero di giocatori al tavolo;
  2. nelle fasi finali si utilizzeranno 4 gettoni Abilità come da regolamento originale.

### 3.3 Svolgimento della partita

19. Viene concesso un tempo limite ad ogni giocatore per effettuare tutte le proprie mosse durante una partita:
  1. nelle fasi di qualificazione ogni giocatore disporrà di 9 minuti;
  2. nelle fasi finali ogni giocatore disporrà di 12 minuti.
20. Dopo che ogni giocatore ha scelto le proprie pozioni iniziali, viene avviato il timer di gioco facendo scattare il tempo per il primo giocatore.



Si consiglia a tal scopo di utilizzare un cronometro scacchistico che preveda fino a 4 giocatori o app simile. Su dispositivi Android, un'applicazione adatta è sicuramente “4 players clock”.

21. Il timer dovrà essere premuto per far scattare il tempo del giocatore seguente dopo aver effettuato le proprie prese (incluso eventualmente l'utilizzo di aiutino del professore e aver bevuto una pozione attivandone l'effetto), dopo aver svuotato gli ingredienti delle pozioni completate quel turno e dopo aver scartato gli ingredienti in eccesso nella propria scorta. L'operazione di scelta della prossima pozione può essere effettuata durante il turno dei giocatori seguenti.
22. Se un giocatore particolarmente veloce conclude il proprio turno prima che il precedente abbia scelto la sua prossima pozione, potrà decidere di anticiparlo nella scelta; come caso limite, un giocatore si troverà a dover affrontare la scelta all'inizio del proprio turno seguente, scalando il proprio tempo.

23. Ogni giocatore potrà chiedere di mettere in pausa il timer per chiedere chiarimenti sulle regole agli arbitri o agli altri giocatori.



Questa regola è pensata garantire serenità durante la giocata e poter chiarire i dubbi. Giocatori che approfittassero di questa possibilità per avvantaggiarsi con il tempo potranno essere sanzionati dagli arbitri di gioco.

24. Se un giocatore dovesse esaurire il tempo a propria disposizione prima del termine della partita, non potrà più effettuare mosse ma, quando tutti avranno terminato, conteggerà i punti ottenuti fino a quel momento.

25. È sempre concesso chiedere l'aiuto degli altri giocatori o di una persona esterna per gestire la manualità della propria mossa. In questi casi si suggerisce che sia il giocatore precedente a fornire assistenza, e si suggerisce elasticità nella gestione del tempo per quel giocatore.



I tornei devono essere innanzitutto momenti di inclusione. La frenesia della mossa non deve mai sacrificare lo scopo ultimo del torneo, che è e deve rimanere divertirsi tutti assieme.

### 3.4 Precisazioni al regolamento



Quella di seguito non è una variazione al regolamento, ma è una regola più controversa che ci teniamo ad evidenziare

26. La “Pozione della gioia prismatica” può essere applicata solo alla riserva iniziale di ingredienti. Può essere usata anche dopo una presa, ma si applicherà comunque al massimo ai 3 ingredienti rimasti nei fori della scorta, vicino ai propri calderoni.

## 4 Punteggi e classifiche

### 4.1 Calcolo del punteggio della partita

27. 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

28. 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

29. La classifica parziale viene stilata alla fine di ciascun turno di qualificazione.
30. Per ogni giocatore viene calcolato il Punteggio di Classifica tramite la somma di tutti i punteggi principali di partita.

31. 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

43. 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.
44. 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

45. 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.
46. 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. \*
47. 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. \*
48. 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

49. 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.
50. Il primo giocatore classificato riceverà un buono in valore da spendere per un acquisto ludico presso il negozio GiocarpensandO.
51. Il secondo e il terzo giocatore classificati riceveranno dei buoni per consumazioni interne presso la sede RBB pari rispettivamente a 5€ ciascuno.