



# CARCASSONNE BANDO TORNEO LUDOLIMPICO 2017

*Bando a cura di Marco "Bobo" Russo*

## 1) Svolgimento

- Il torneo sarà composto da una fase eliminatoria in cui ogni giocatore dovrà effettuare un numero di 3 (tre) partite. I quattro giocatori che al termine avranno ottenuto il punteggio maggiore, si qualificheranno per disputare la partita della fase finale che stabilirà il vincitore del torneo.
- Oltre alle medaglie previste per i primi tre giocatori assoluti del torneo (così come da tradizione delle Ludolimpiadi), è previsto un premio per il vincitore, corrisposto sotto forma di un buono sconto o di un gioco in scatola, messo a disposizione dai negozi partner della manifestazione e/o dal Gruppo Ludico stesso. Eventuali premi aggiuntivi possono essere oggetto di valutazione prima della finale da parte del comitato ludolimpico.
- Il torneo avrà un numero minimo di 8 giocatori e massimo di 16. In caso di richiesta di maggiori iscritti, sarà valutata la possibilità di aggiungere tavoli ulteriori al torneo.
- Ogni giocatore potrà preventivamente iscriversi al torneo scrivendo una email a [ibbobo84@gmail.com](mailto:ibbobo84@gmail.com). È previsto un contributo di iscrizione pari a 2€ a titolo di rimborso spese per le medaglie, da corrispondere entro 15 minuti prima dell'inizio del torneo pena l'esclusione dal torneo stesso. Ogni partita (fatta eccezione per quella finale) avrà una durata massima di 50 minuti. La finale invece avrà una durata massima di 90 minuti.
- Le partite eliminatorie, e la finale del torneo, si svolgeranno utilizzando il regolamento ufficiale presente nella scatola del gioco "Carcassonne".

## 2) Preparazione

- Tutti i giocatori iscritti saranno raggruppati, con sorteggio, in tavoli da 4 o da 3 giocatori, dando la priorità ai tavoli da 4 giocatori (es: in caso di 12 giocatori, 3 tavoli da 4 e NON 4 tavoli da 3).
- I tavoli del secondo e del terzo turno invece, saranno formati in base alla classifica parziale del torneo. I primi in classifica si scontreranno allo stesso tavolo cercando di evitare la ripetizione degli scontri già avvenuti.
- Stabiliti i tavoli di partenza, ogni tavolo eseguirà la fase di setup iniziale secondo le indicazioni date dagli organizzatori. Verrà collocata la tessera iniziale al centro del tavolo e verranno scartate un certo numero di tessere paesaggio in modo da far eseguire a tutti i giocatori lo stesso numero di turni.

### 3) Calcolo del punteggio e classifica

- Alla fine di ogni partita il giocatore che ha realizzato più Punti Vittoria al tavolo sarà il vincitore, e si aggiudicherà 10 Punti Torneo (PT), il secondo miglior punteggio avrà 7 PT, il terzo 5 PT ed il quarto 3 PT. Inoltre, ogni giocatore otterrà anche un numero di Punti Partita (PP) uguale al numero di Punti Vittoria ottenuti durante la partita stessa.
- La classifica generale verrà quindi stilata in base al maggior numero di Punti Vittoria ottenuti. Successivamente, in caso di pareggio tra giocatori, verrà considerato ai fini della classifica il numero di Punti Partita (PP) ottenuti dai giocatori. Questo valore servirà unicamente a dirimere i casi di parità nella classifica generale.
- Per parificare a 4 i tavoli da 3 giocatori, occorrerà normalizzare i dati finali con un quarto giocatore (VIRTUALE), che prenderà la media dei Punti Vittoria realizzati dagli altri tre arrotondando in caso di decimali per difetto.

Per esempio:

A vince con 80 Punti Vittoria, B arriva secondo con 65 e C arriva terzo con 55, la somma è  $70+65+55=190$  Punti Vittoria.

Il giocatore VIRTUALE prenderà  $190/3=63$  Punti Vittoria, arrivando così 3°.

- Nel caso in cui la partita non sia terminata entro il tempo limite, i giocatori riceveranno ugualmente il numero di PT in base al proprio piazzamento nel tavolo, ma in maniera ridotta. Il numero di PT ricevuti sarà calcolato dalla seguente formula:  $(PT)*0,9$ . Se ad esempio al termine del tempo regolamentare il giocatore A ha ottenuto la prima posizione in quanto colui che ha realizzato più Punti Vittoria nel tavolo, otterrà PT pari a  $10*0,9= 9$  PT, il giocatore B arrivato secondo  $7*0,9=6,3$  PT e così via. S
- Nel caso di abbandono di un giocatore durante la fase eliminatoria, questi perderà il diritto di partecipare alla finale e gli verranno assegnati 0 (zero) PT. Se un giocatore, qualificato per la finale, abbandona prima dell'inizio della partita il suo posto verrà preso dal primo giocatore disponibile in base alla classifica generale.
- Nel caso in cui si presentassero situazioni in cui non sia possibile risolvere un pareggio, verrà effettuato un sorteggio che determinerà il risultato.

### 4) Partita Finale

- La partita finale verrà effettuata dai primi 4 giocatori in classifica e avrà una durata di 1 ora e mezza. Al termine della partita chi avrà ottenuto il maggior numero di Punti Vittoria sarà il vincitore.

### 5) Arbitro/i

- Marco Russo svolgerà la funzione di sovrintendente e arbitro del torneo; a lui spetteranno le decisioni in merito ad eventuali controversie. Marco potrà essere coadiuvato (o sostituito) se necessario da altri membri del comitato ludolimpico.