

Bando torneo ludolimpiadi 2017 V 1.1

a cura di Marco Ufomar Baskoni Bengy.

1) Svolgimento:

- Il torneo sarà composto da una fase eliminatoria in cui ogni giocatore dovrà effettuare un numero di **2** (due) 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 6 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 a baskoni@gruppoludico.it. È previsto un contributo di iscrizione non superiore ai 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 90 minuti. La finale invece avrà una durata massima di 120 minuti.
- Fatta eccezione di quanto riportato nel presente bando, le partite eliminatorie e la finale del torneo si svolgeranno utilizzando il regolamento ufficiale contenuto nella scatola del gioco "Sulle tracce di Marco Polo".

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; in caso di 13 giocatori, 3 tavoli da 3 e 1 da 4).
- I tavoli del secondo turno invece, saranno formati in base alla classifica parziale del torneo. I primi 4 in classifica si scontreranno allo stesso tavolo e così via. Si formeranno prima i tavoli da 4 e poi gli eventuali tavoli da 3 giocatori.
- Stabiliti i tavoli di partenza, ogni tavolo eseguirà la fase di setup iniziale secondo le indicazioni date dagli organizzatori. Verrà selezionato un set di personaggi, carte città e di tessere bonus città e bonus commercio uguali per ogni tavolo. A questo punto i giocatori selezioneranno uno dei personaggi disponibili per la partita in corso nello stesso modo spiegato sul regolamento nel capitolo "Modalità di gioco avanzata", dopodiché la partita potrà iniziare.

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 Torneo (PT) 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.
- Se la partita termina e si dovesse realizzare un risultato di parità di Punti Vittoria, sarà ritenuto miglior punteggio quello del giocatore che possiede la somma maggiore di Cammelli e Merci possedute.
Es: Alla fine della partita i giocatori totalizzano i seguenti punteggi:
Giocatore A (70 Punti Vittoria, 3 Cammelli e 2 Merci)
Giocatore B (78 Punti Vittoria, 0 Cammelli e 2 Merci)
Giocatore C (70 Punti Vittoria, 2 Cammelli e 5 Merci)
Giocatore D (58 Punti Vittoria, 4 Cammelli e 6 Merci).
Il giocatore B sarà il vincitore ottenendo 10PT e 78PP, il giocatore C sarà il 2° classificato ottenendo 7PT e 70PP, il giocatore A sarà il 3° classificato ottenendo 5PT e 70PP, e il giocatore D sarà il 4° classificato ottenendo 3PT e 58PP.
- 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°. Il giocatore VIRTUALE non possiede mai Cammelli e/o Merci in caso di pareggio di Punti Vittoria.
- 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.
- 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 2 ore. Al termine della partita chi avrà ottenuto il maggior numero di Punti Vittoria sarà il vincitore. In caso di pareggio verrà tenuto conto, come per la fase eliminatoria, della somma maggiore di Cammelli e Merci possedute dai giocatori.