

LU DOLIMPIADI STOLECO 2013

TIME'S UP

a cura di Marco Giacomelli

Il torneo sarà svolto e concluso interamente in un'unica serata, al termine della quale verrà premiata la squadra vincitrice.

MODALITA D'ISCRIZIONE

Ogni squadra potrà iscriversi preventivamente scrivendo una e-mail a marcogiacom85@msn.com oppure comunicandomelo a voce.

Dovrà quindi comunicarmi il nome della squadra e i nomi dei giocatori che la compongono. L'iscrizione a questo torneo è consentita esclusivamente a squadre di 2,3 o 4 persone. Non si accettano iscrizioni di squadre composte da un numero di membri diversi da quelli indicati, né tanto meno di giocatori singoli. Il numero di squadre che possono iscriversi al torneo è fissato a 4,6 oppure 8. Per confermare la propria iscrizione il team dovrà pagare all'organizzatore del torneo la quota di partecipazione pari ad € 1,00 a testa entro 30 minuti prima dell'inizio del torneo, in caso contrario non potrà partecipare.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DEL TORNEO

Gli iscritti saranno raggruppati in tavoli da 2 squadre, e in base al numero di squadre iscritte verrà decisa la modalità per gli incontri. Tale modalità sarà scelta facendo in modo che il numero massimo di partite che ogni squadra dovrà fare sia 3+finale, in modo da concludere il torneo in un'unica serata.

Le modalità saranno comunicate la sera stessa in cui si svolgerà il torneo e saranno scelte sostanzialmente tra le seguenti:

1. Se il numero di squadre iscritte sarà 4 verrà applicata la modalità "girone unico all'italiana":

ciascuna delle 4 squadre disputerà una partita contro ciascuna altra squadra.

Chiamando le 4 squadre A, B, C, e D, queste saranno le partite da disputare: A vs B, A vs C, A vs D, B vs C, B vs D e C vs D. Al termine delle 6 partite suddette (3 per ogni squadra), si procederà a stilare la classifica finale (in base al punteggio ottenuto durante le partite, vedi paragrafo sotto).

Le prime 2 squadre si classificheranno per la finale.

2. Se il numero di squadre iscritte sarà 6 oppure 8, le squadre verranno divise in 2 gironi. La prima squadra di ciascun girone si classificherà per la finale.

PUNTEGGI

L'arbitro provvederà ad annotare per ciascuna partita la vittoria della squadra vincitrice e il punteggio di ogni singolo round.

Verrà considerata per la classificazione alla finale in ordine di importanza la squadra con maggior punteggio finale, maggior numero di round vinti, miglior punteggio per singola partita, miglior punteggio per singolo round e in caso di ulteriore pareggio verrà fatto uno spareggio deciso dall'arbitro.

REGOLA SPECIALE LUDOLIMPICA

Per le partite di eliminazione verranno distribuite solo 20 carte invece di 40 e al posto della classica clessidra verrà utilizzato un timer (utilizzando orologi/cellulari) di 1 minuto invece di 30 secondi.

Per la finale si utilizzeranno le modalità classiche.

REGOLE DEI 3 ROUND

Ogni partita si compone di 3 round durante i quali le carte dei personaggi da indovinare saranno sempre le stesse.

Durante il primo round a turno il giocatore di ogni squadra(detto oratore) dovrà far indovinare quanti più personaggi può nel tempo limite di 1 minuto ma non può:

- pronunciare parti o abbreviazioni del nome o del cognome sulla carta, neppure in altre lingue (per esempio Santa Claus al posto di Babbo Natale);
- indicare lettere dell'alfabeto (ad esempio, non si può dire "inizia con una 'b'", oppure "inizia con la seconda lettera dell'alfabeto");
- passare una carta;

Se un giocatore infrange una di queste regole il turno termina immediatamente.

Finito il turno di un giocatore le carte da indovinare vengono rimescolate e si passa all'oratore successivo.

Quando la pila di carte da indovinare termina il round finisce, si annota il risultato, si mischia le carte e si passa al round successivo.

Il secondo round è molto simile al primo tranne il fatto che:

- l'oratore può pronunciare una sola parola per ogni personaggio;
- la squadra dell'oratore può effettuare un solo tentativo per carta. Fate attenzione, quando una squadra è composta da più di 2 persone, conta solamente il primo tentativo e anche se il secondo tentativo è corretto la carta non viene vinta.
- l'oratore può passare, in questo caso la carta passata viene messa in una pila a parte e non potrà essere più utilizzata nel turno ma verrà rimescolata assieme alle altre carte da indovinare alla fine del turno.

Infine nel terzo round l'oratore non potrà parlare ma potrà solo mimare o emettere suoni(anche onomatopeici).

Le squadre hanno sempre un solo tentativo a personaggio ma l'oratore potrà comunque passare la carta se lo desidera.

Non è ammesso canticchiare canzoni.

PREMI

I componenti della squadra vincitrice del torneo riceveranno ognuno un piccolo premio, con tutta probabilità un gioco "pocket" messo in palio dagli organizzatori.