

# REGOLAMENTO TORNEO SCYTHE

## LUDICAMP 1 DICEMBRE 2019

### 1. Iscrizioni

Le iscrizioni saranno aperte dal giorno **16 di novembre**, saranno raccolte in via telematica tramite l'apposita pagina di **Eventbrite** e si chiuderanno alla mezzanotte del giorno **30 novembre**. Ci si potrà iscrivere anche il **giorno stesso dell'evento** presentandosi di persona agli organizzatori di Ludicamp **entro le ore 14 e 55**. **Il torneo avrà inizio alle ore 15**.

Il **massimo numero di partecipanti** al torneo dipenderà dal numero di copie del gioco disponibili al momento della formazione dei tavoli. Gli organizzatori cercheranno di recuperare più copie possibili, ma incoraggiamo i giocatori in possesso di copie del gioco base di Scythe a portarle il giorno del torneo e metterle a disposizione. Nello spiacevole caso in cui si dovesse escludere qualcuno si darà precedenza ai giocatori che si sono iscritti per primi.

Il **numero minimo di iscritti** per far partire il torneo è invece fissato a 6.

### 2. Formazione tavoli

Il torneo si svolgerà su **due turni**: un turno regolare ed una partita finale. Per il **turno regolare** del torneo i giocatori iscritti saranno raggruppati mediante **sorteggio** in **tavoli da 3, da 4 o da 5** a seconda del numero di partecipanti, dando priorità in primo luogo ai tavoli da 5 ed in secondo luogo ai tavoli da 4 (es.: in caso di 12 iscritti, 3 tavoli da 4, NON 4 tavoli da 3; in caso di 10 iscritti, 2 tavoli da 5, NON 2 tavoli da 3 più 1 da 4; ecc).

A ciascun tavolo, con la supervisione degli organizzatori, verranno **estratte a sorte le plance** e le plance azione di ciascun giocatore. Nel caso in cui venissero pescate le combinazioni Rusviet/Industriale o Crimea/Patriota, l'estrazione per quel giocatore verrà ripetuta.

Alla fine della partita i giocatori riceveranno dei **punti classifica** in base al loro piazzamento. In caso di pareggio i punti delle posizioni saranno sommati e divisi equamente tra i giocatori pareggianti. Di seguito la tabella dei punti classifica:

| 1° posto | 2° posto | 3° posto | 4° posto | 5° posto |
|----------|----------|----------|----------|----------|
| 10       | 8        | 6        | 4        | 2        |

Si stilerà così una classifica generale. Alla **partita finale** accederanno i primi 4 classificati. I **pareggi in classifica**, laddove rilevanti per la formazione del tavolo della finale, saranno risolti guardando a chi ha ottenuto il maggior numero di monete durante la partita del turno regolare. Se nonostante questo ci dovesse essere ancora incertezza, si estrarrà a sorte. Anche per la finale si estrarranno casualmente le plance fazione e di gioco per ciascun giocatore, ripetendo l'estrazione in caso di combinazione Rusviet/Industriale o Crimea/Patriota.

### **3. Regole per i turni**

Per le partite vale in toto il **regolamento della scatola base di Scythe**, con l'eccezione delle regole riguardanti le **alleanze e le tangenti** (pag. 26 del regolamento), che sono vietate. Per risolvere eventuali dubbi o problemi riguardanti le regole del gioco, ci si potrà rivolgere in qualsiasi momento ai membri dello staff organizzativo, che faranno da **arbitri** delle partite.

A ciascun turno del torneo è applicato un limite di tempo di **150 minuti circa**, onde evitare che il torneo duri troppo a lungo. Sono così fissati degli orari entro i quali ciascun turno dovrà essere terminato. Di seguito la tabella:

| <b>Turno</b> | <b>Orario limite</b> |
|--------------|----------------------|
| 1°           | 17:30                |
| 2°           | 20:30                |

Il tempo sarà tenuto dagli arbitri del torneo e l'interruzione di una partita in corso per sfioramento dei limiti sarà loro inappellabile decisione. Una volta interrotta la partita i giocatori calcoleranno i punteggi totalizzati fino a quel momento e si determinerà così il loro piazzamento nel turno.

### **4. Condotta durante il torneo**

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 risultati offensiva o irritante.

È possibile **rifare una mossa** ogniqualvolta questa non abbia creato situazioni irreversibili, o non abbia influito su una decisione già presa da un altro giocatore, e se la ricostruzione della situazione precedente non comporta una perdita di tempo considerevole. È anche possibile rifare una mossa, contravvenendo a quanto sopra, se tutti gli avversari sono concordi nel farla rifare. Qualora non si trovi un accordo, le controversie saranno risolte da un arbitro.

I giocatori sono tenuti a **segnalare anche ai propri avversari se devono ricevere punti o bonus qualora spettanti**. Sebbene non punibile, è considerato atteggiamento antisportivo non farlo. Al giocatore che si accorge successivamente di aver dimenticato di attivare o ricevere eventuali bonus o rendite, nel limite di quanto sia possibile ricostruire la situazione corretta e per quanto il fatto sia comprovato anche dagli avversari, si cercherà di attribuirgli ciò che gli spetta, tutto o in parte quando tutto non sia possibile.

Gli **spettatori** non impiegati direttamente nel gioco sono tenuti a evitare qualunque tipo di suggerimento e ad intervenire solo qualora ravvisino una dimenticanza nell'assegnazione di punteggi, rendite e pagamenti, o ravvisino un'errata applicazione di qualche regola.

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.

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.

## **5. Premiazione**

La premiazione si terrà subito dopo la conclusione della finale. Di seguito i premi:

- **1° classificato**: una copia dell'espansione *Rise of Fenris* di Scythe + qualificazione al torneo nazionale organizzato da Ghenos Games
- **2° classificato**: una maglietta di Ludimus con disegno a scelta tra quelle disponibili
- **3° classificato**: una shopper di Ludimus