

# REGOLAMENTO TORNEO

## HEAT: PEDAL TO THE METAL

### LUDICAMP 4 MAGGIO 2024

#### 1. Iscrizioni

Le iscrizioni saranno aperte dal giorno **15 di aprile**, saranno raccolte in via telematica tramite l'apposita pagina di Eventbrite e si chiuderanno alla mezzanotte del giorno **3 maggio**. Ci si potrà iscrivere anche il **giorno stesso dell'evento** presentandosi di persona agli organizzatori di Ludicamp prima dell'inizio del torneo, che sarà **alle ore 14**.

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 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 **8**. Se alla data del **27 di aprile** questo numero non sarà ancora stato raggiunto il torneo sarà annullato.

Per accedere al torneo occorre **essere tesserati per l'anno sociale 2023/24 a Ludimus** (costo della tessera: € 7,00). Ci si potrà tesserare il giorno stesso dell'evento.

La durata stimata del torneo è di circa **5 ore**.

#### 2. Struttura del torneo

Il torneo sarà strutturato in **3 turni di qualificazione alla svizzera e una finale**, alla quale accederanno i primi 4 giocatori in classifica alla fine delle qualificazioni. Per il primo turno del torneo i giocatori iscritti saranno raggruppati mediante **sorteggio in tavoli da 4 o da 5**, a seconda del numero di partecipanti. Per i turni di svizzera si applicheranno i seguenti punteggi:

Tavoli da	1° posto	2° posto	3° posto	4° posto	5° posto
4	1000	611	403	200	-
5	1000	682	507	336	167

I **pareggi in classifica**, laddove rilevanti per la formazione dei tavoli, saranno risolti guardando a chi ha ottenuto il maggior numero di primi posti durante il torneo; in caso di ulteriore parità, si guarderà similmente ai secondi posti, e così via. Se nonostante questo ci dovesse essere ancora incertezza, si estrarrà a sorte.

Per le partite vale in toto il **regolamento della scatola base di Heat**, con le seguenti specifiche:

- Tutte le gare andranno giocate con l'aggiunta delle regole del **modulo "Garage"** (comprese le migliorie avanzate) e del **modulo "Clima e condizioni di strada"**. Non saranno usati altri moduli, né espansioni.
- I tre turni di qualificazione saranno giocati sui tracciati **USA, Francia e Gran Bretagna**, in questo ordine. La finale sarà disputata sul tracciato **Italia**.

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 **90 minuti circa**, onde evitare che il torneo duri troppo a lungo. Il tempo sarà tenuto dagli arbitri del torneo e l'interruzione di una partita in corso per sfioramento dei limiti sarà loro inappellabile decisione. Al momento dell'interruzione si terminerà l'eventuale round in corso, di modo che ogni giocatore abbia avuto lo stesso numero di turni, e si verificherà il risultato della gara fino a quel round, determinando così il piazzamento di ciascun giocatore nella partita.

### **3. Premiazione**

La premiazione si terrà subito dopo la conclusione delle finali. Il campione riceverà **una copia nuova dell'espansione Heat: Pioggia Battente**. Saranno fissati anche dei premi per il secondo e terzo classificato, che dipenderanno dal numero degli iscritti al torneo.

### **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 risulti 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 arbitri si riservano l'opzione di prendere **provvedimenti disciplinari** nei confronti dei trasgressori del presente punto, quali ammonizioni ed espulsioni, in base alla gravità e volontarietà della trasgressione, secondo il loro insindacabile giudizio.