

# REGOLAMENTO DA TORNEO GIOCHI DA TAVOLO

## Versione 1.32

### INTRODUZIONE

Questo regolamento verrà utilizzato nel corso dei tornei di giochi da tavolo organizzati dall'associazione culturale Terre Selvagge.

La versione aggiornata del documento è presente sul sito [www.terreselvagge.com](http://www.terreselvagge.com). Verrà messa a disposizione dei giocatori una copia cartacea durante i tornei. L'aggiornamento è testimoniato dal numero consecutivo della Versione resa pubblica.

Ogni suggerimento può essere inviato a [tornei@terreselvagge.com](mailto:tornei@terreselvagge.com), oppure direttamente sul forum, dove verrà aperta una sezione "dedicata".

Il presente regolamento è complementare alle regole del gioco ed al regolamento da torneo dello specifico gioco.

### Tornei valevoli per la classifica nazionale.

Alcuni tornei possono essere considerati validi per la classifica nazionale del gioco. Questi tornei seguono anche le specifiche regole da torneo concordate con la casa editrice del gioco.

### Tornei multi-gioco.

Alcuni tornei possono prevedere l'uso di giochi differenti all'interno dello stesso torneo. In questo caso occorre conoscere le regole di gioco e le regole da torneo di tutti i giochi coinvolti nel torneo.

### RUOLI E RESPONSABILITA'

Partecipanti, arbitri ed organizzatori sono tenuti a conoscere la più recente versione del regolamento da torneo, le regole del gioco ed il regolamento da torneo dello specifico gioco.

### Organizzatore di torneo.

Una struttura, un negozio o altro ente che voglia proporsi come organizzatore di uno o più tornei all'interno della propria regione o all'interno di importanti manifestazioni.

All'interno della struttura dovrà essere identificata una persona che avrà la responsabilità dell'allestimento del torneo (iscrizioni, luogo, formula ecc.) e risponderà di ogni errore o infrazione ai regolamenti.

L'organizzatore del torneo è il responsabile per:

- la scelta del luogo e della data in cui svolgere il torneo, e la pubblicazione degli stessi con congruo anticipo;
- la pubblicizzazione del torneo che dovrà essere adeguata e anticipata;
- la provvigione dei materiali necessari allo svolgimento dello stesso (scatole per giocare, ecc.) ivi inclusa almeno una copia del presente regolamento, a beneficio dei partecipanti e degli arbitri;

- la selezione degli arbitri.

### Arbitri.

L'organizzatore di torneo dovrà selezionare ed eventualmente preparare gli arbitri; questi dovranno garantire il corretto svolgimento dei sorteggi e delle singole partite, dovranno inoltre vigilare sulla corretta applicazione dei regolamenti e sul comportamento dei giocatori.

Uno di questi (nominato dall'organizzatore) sarà il primo arbitro. Al primo arbitro spetterà la decisione finale su tutte le scelte arbitrali.

E' raccomandata ma non obbligatoria la presenza di un arbitro ogni 24 partecipanti.

Tutti gli arbitri sono tenuti a conoscere la corretta interpretazione delle regole. Essi hanno il dovere di applicare le regole in modo equo e di assistere il primo arbitro nell'assicurare uno svolgimento corretto del torneo. Gli arbitri devono agire al fine di risolvere ogni infrazione alle regole (del gioco e/o del presente regolamento) che notano o che sia portata alla loro attenzione.

Il primo arbitro risolve le dispute di gioco, interpreta il regolamento, assegna le penalità e prende altre decisioni ufficiali. Se un giocatore dovesse essere in disaccordo con la decisione di un arbitro potrà appellarsi al primo arbitro, che ha il diritto di modificare le decisioni degli altri arbitri.

Le decisioni del primo arbitro sono definitive e inappellabili.

### Giocatori.

Ai tornei può partecipare chiunque. Per ovvi motivi sono esclusi:

- il primo arbitro e ogni altro arbitro del torneo,
- i giocatori squalificati per gravi infrazioni durante tornei precedenti (scorrettezze, ecc.).

I giocatori sono tenuti a seguire le regole del gioco e quelle del presente regolamento, a rispettare le decisioni degli arbitri ed a comportarsi in maniera sportiva e rispettosa in ogni momento.

### Responsabilità del pubblico.

Gli spettatori sono tenuti a restare in silenzio durante le partite e non possono comunicare in alcun modo con i giocatori nel corso di una partita.

In caso di necessità il primo arbitro può richiedere all'organizzatore di allontanare dalla sede del torneo gli spettatori che con il loro comportamento inficino il corretto svolgimento del torneo.

## STRUTTURA DEL TORNEO

Un torneo si gioca in più turni eliminatori, a seconda del numero complessivo di giocatori, più un eventuale turno finale per i giocatori meglio classificati.

L'organizzatore annuncerà ad inizio torneo il numero di giocatori per tavolo tavolo. Anche il tavolo della finale avrà questo numero di giocatori.

### Quota d'iscrizione e premi.

L'organizzatore potrà stabilire per la partecipazione a ciascun torneo il pagamento di una quota d'iscrizione effettuabile nella sede e nel giorno di svolgimento del torneo. L'esistenza e la consistenza di tale quota dovrà essere resa nota in anticipo ai giocatori.

L'organizzatore, in base all'affluenza ed alla quota d'iscrizione, deciderà i premi per ciascun torneo.

### Durata delle partite.

Ad inizio torneo viene annunciato il tempo concesso ai giocatori per terminare la partita. Normalmente allo scadere del tempo i giocatori terminano il turno di gioco e procedono al conteggio dei punti.

### Numero massimo di giocatori, iscrizioni e pre-iscrizioni.

L'organizzatore del torneo può porre un tetto al numero massimo di giocatori che possono partecipare al torneo.

Inoltre può prevedere delle prescrizioni, tramite forum e/o e-mail. Le pre-iscrizioni devono essere confermate personalmente prima dell'inizio del torneo, pena l'annullamento della stessa.

### Numero di partite del torneo.

A seconda del numero di giocatori iscritti al torneo e del numero di giocatori per tavolo, varia il numero minimo di turni da giocare, prima di un'eventuale finale, secondo la seguente tabella. Normalmente un torneo per essere valido deve avere almeno 8 giocatori.

GIOCATORI PER TAVOLO	NUMERO GIOCATORI ISCRITTI AL TORNEO	NUMERO TURNI MINIMI
2	Fino a 8 giocatori	3
	Fino a 16 giocatori	4
	Fino a 32 giocatori	5
	Fino a 64 giocatori	6
	Oltre i 64 giocatori	7
3	Fino a 9 giocatori	2
	Fino a 18 giocatori	3
	Fino a 36 giocatori	4
	Fino a 72 giocatori	5
	Oltre i 72 giocatori	6
4	Fino a 16 giocatori	2
	Fino a 32 giocatori	3
	Fino a 64 giocatori	4
	Oltre i 64 giocatori	5
5	Fino a 25 giocatori	2
	Fino a 50 giocatori	3
	Fino a 100 giocatori	4
	Oltre i 100 giocatori	5
6	Fino a 36 giocatori	2
	Fino a 72 giocatori	3
	Fino a 144 giocatori	4
	Oltre i 144 giocatori	5

Nota: Anche se il numero di giocatori del torneo dovesse variare, ad esempio per abbandoni o squalifiche, il numero di turni da giocare non varia.

### Disposizione dei giocatori ai tavoli.

Al primo turno del torneo i giocatori vengono disposti casualmente ai tavoli.

Nei turni seguenti i giocatori vengono assegnati ai tavoli in ordine decrescente di punteggio.

I giocatori si siedono al tavolo nell'ordine in cui sono stati abbinati, che è anche l'ordine di turno.

Se il numero dei giocatori non permette un corretto riempimento dei tavoli si formeranno i tavoli finali con un (1) giocatore in meno, fino al corretto riempimento dei tavoli.

*Esempio 1. In un torneo con tavoli da 4 giocatori si iscrivono 32 giocatori. Si formeranno 8 tavoli con 4 giocatori ognuno.*

*Esempio 2. Si svolge un torneo con tavoli da 4 giocatori. Si iscrivono 27 giocatori. Si formeranno i primi 6 tavoli con 4 giocatori e gli ultimi 3 tavoli con 3 giocatori.*

### Punteggi assegnati alla conclusione della partita – Classifica.

Ciascun giocatore riceve un punteggio valevole per la classifica del torneo, dovuto al suo piazzamento al tavolo. Il punteggio attribuito varia a seconda del numero di giocatori presenti al tavolo.

Piazzamento	Giocatori per Tavolo				
	2	3	4	5	6
1°	100	100	100	100	100
2°	10	55	55	70	70
3°	-	15	35	50	55
4°	-	-	15	30	40
5°	-	-	-	10	25
6°	-	-	-	-	10

*Esempio: Andrea, Bruno, Carlo e Davide giocano allo stesso tavolo, e finiscono rispettivamente: primo con 52 punti, secondo con 50, terzo con 47 punti e quarto con 45 punti.*

*I giocatori ottengono i seguenti punti classifica: Andrea 100 punti, Bruno 55 punti, Carlo 35 punti e Davide 15 punti.*

Nota: questa tabella viene utilizzata per tutti quei giochi che alla fine della partita identificano univocamente un vincitore. Vedere le regole da torneo dei singoli giochi per eventuali eccezioni.

Inoltre vengono calcolate due percentuali che indicano  
1) la bravura degli avversari nei turni precedenti (abbr. PBA),  
2) la bravura del giocatore al tavolo (abbr. PBG).

Queste percentuali hanno come base il seguente calcolo:

$\frac{\text{Punteggio ottenuto dal giocatore} * 100}{\text{Somma dei punteggi ottenuti al tavolo}}$

Il conteggio viene effettuato per ogni giocatore.

*Esempio. Riprendendo l'esempio sopra, le rispettive PBG sono: Andrea 26,80; Bruno 25,77; Carlo 24,23; Davide 23,20.*

### Giochi che prevedono punteggi negativi.

Se un gioco prevede "punteggi negativi" il più basso punteggio negativo sarà aumentato sino ad arrivare a uno, gli altri punteggi al tavolo verranno incrementati dello stesso valore.

*Esempio. In una partita, Andrea termina a 9 punti, Bruno termina a -2 punti e Carlo termina a -7. Tutti i punteggi vengono aumentati di 8 (17, 6, 1) e su questi vengono effettuati i calcoli.*

### Punteggi ai tavoli con meno giocatori.

Al termine della partita, nei tavoli con un giocatore in meno, viene eseguita la seguente procedura per uniformare i risultati ai tavoli col corretto numero di giocatori.

Viene inserito al tavolo un giocatore "virtuale". A questo giocatore vengono assegnati punti pari alla media dei punti guadagnati dagli altri giocatori, arrotondato per difetto. I punti di questo giocatore non

vengono registrati, ma se ne tiene solo conto solo per l'attribuzione dei punti di classifica.

*Esempio: In un torneo con tavoli da 4 giocatori Andrea, Bruno e Carlo si ritrovano a giocare ad un tavolo in tre. Al termine della partita Andrea vince totalizzando nel gioco 35 punti, Bruno totalizza 27 punti e Carlo 25.*

Viene calcolata la media dei punti dei giocatori:

$$\frac{35 + 27 + 25}{3} = 29$$

Quindi si considera come se, al termine della partita, il "giocatore virtuale" avesse totalizzato 29 punti\*.

Ai fini della classifica del torneo vengono assegnati:

100 punti ad Andrea (PBG 30,17)

35 punti a Bruno (PBG 23,28)

15 punti a Carlo (PBG 21,55)

I punti della seconda posizione (55 punti al giocatore virtuale) non vengono assegnati.

\*Nota: se il giocatore virtuale dovesse totalizzare gli stessi punti di altri giocatori "reali", il giocatore virtuale viene sempre messo in classifica dopo i giocatori reali.

### Abbinamenti per i turni successivi.

Nei turni seguenti i giocatori vengono assegnati ai tavoli in ordine decrescente di punteggio classifica.

In caso di parità di classifica tra due giocatori, verrà data precedenza al giocatore che ha la PBA più bassa (questo per uniformare tra i giocatori partite con giocatori forti e giocatori deboli).

Se questo criterio non fosse sufficiente a discriminare le parità, verrà data precedenza al giocatore che ha la PBG più alta.

Se anche questo criterio non fosse sufficiente, si ricorrerà a sorteggio casuale.

### Accesso alla finale.

I giocatori con i più alti punteggi classifica, giocheranno un ultimo turno finale per l'assegnazione dei premi.

In caso di parità di classifica tra due giocatori per l'ingresso in finale, verrà data precedenza al giocatore che ha la PBG più alta.

Se questo criterio non fosse sufficiente a discriminare le parità, verrà data precedenza al giocatore che ha la PBA più alta.

Se anche questo criterio non fosse sufficiente, si ricorrerà a sorteggio casuale.

### Ritiro di un giocatore.

Un giocatore può decidere di ritirarsi ed abbandonare il torneo in qualunque momento, dandone comunicazione all'arbitro.

Quando uno o più giocatori si ritirano nel corso di una partita, questa prosegue normalmente. Tutti gli elementi del gioco appartenenti al giocatore ritirato

vengono lasciati in gioco ed eventualmente possono essere usati dagli altri giocatori. Comunque il gioco del giocatore ritirato non evolverà più.

*Esempio. In una partita a Coloni di Catan, uno dei giocatori si ritira. Le risorse che ha in mano vengono mischiate e messe a faccia in giù sul tavolo (potranno essere rubate dagli altri giocatori in un secondo momento). Tutto ciò che ha costruito fino a quel momento viene lasciato in gioco, ma le colonie e le città del giocatore non produrranno più risorse.*

Alla fine della partita, ai fini dell'assegnazione dei punti, gli verrà assegnato l'ultimo posto al tavolo poi verrà cancellato dai giocatori del torneo. Se successivamente un altro giocatore allo stesso tavolo si ritira, gli verrà assegnato il penultimo posto al tavolo, e così via.

Se un giocatore si ritira durante il turno finale del torneo, ha diritto a ricevere gli eventuali premi previsti per l'ultima posizione al tavolo finale.

## **REGOLE DEL TORNEO.**

Ai giocatori in torneo si richiedono: sportività, conoscenza delle regole del gioco, concentrazione.

Si seguono le normali regole di gioco, con le aggiunte/modifiche presenti in questo regolamento e negli specifici regolamenti da torneo di ogni gioco.

L'organizzatore del torneo deve rendere disponibile una copia cartacea del presente regolamento da torneo, delle regole del gioco e delle regole da torneo del singolo gioco.

All'inizio del torneo l'organizzatore annuncia se vi sia un limite di tempo per terminare le partite.

### **Set up casuale / variabile.**

Se il gioco prevede un set up variabile/casuale, l'organizzatore del torneo fornisce ad ogni tavolo lo stesso set up casuale. Questo può essere estratto prima o durante il torneo stesso.

Se il gioco prevede elementi casuali, divisi per ogni giocatore, questi devono essere resi casuali da un avversario al tavolo e poi restituiti al giocatore.

*Esempio. Giorgio mescola il suo mazzo di carte, poi lo passa al giocatore alla sua destra, che lo mescola ulteriormente.*

### **Punteggi dei dadi / bilico.**

Nel caso sorga una contestazione sul punteggio di un dado lanciato in cui non sia possibile accordarsi tra i giocatori al tavolo, il dado deve essere lasciato nella sua posizione e deve essere richiesto l'intervento dell'arbitro, che può o confermare il punteggio mostrato dalla faccia superiore del dado (in caso di "bilico" leggero, come il dado in bilico sul bordo del tabellone), oppure chiedere al giocatore di lanciare nuovamente il dado in discussione.

### **Prendere appunti.**

Durante le partite del torneo non è consentito prendere appunti.

### **Espansioni del gioco.**

E' facoltà dell'organizzatore includere o meno le espansioni del gioco, dandone tempestiva comunicazione ai giocatori.

### **AMMONIZIONI E PENALITÀ**

È facoltà dell'arbitro infliggere ammonizioni ai giocatori per infrazioni alle regole durante il gioco. Qui sotto ne vengono elencate alcune delle più frequenti a titolo di esempio.

L'arbitro ascolterà i dubbi dei giocatori e deciderà di conseguenza. Potrà inoltre porre domande anche a giocatori e spettatori al di fuori della partita al fine di avere un quadro più chiaro della situazione.

Normalmente, a seguito di un infrazione, l'arbitro assegnerà un'ammonizione verbale.

In caso di ulteriori infrazioni, o di una infrazione particolarmente grave, la penalità sarà aumentata a "ultimo nella partita".

In caso di infrazioni ripetute o se un giocatore viene scoperto a barare, il giocatore verrà espulso dal torneo.

*Ammonizione Verbale.* Viene assegnata quando un giocatore commette involontariamente una infrazione non grave ed ha lo scopo di spiegare al giocatore l'errore commesso e mantenere l'integrità del torneo.

L'ammonizione viene registrata dall'arbitro del torneo. Se nel corso dello stesso torneo un giocatore riceve una seconda ammonizione per lo stesso motivo, l'arbitro può aumentare, a sua discrezione, la penalità a "ultimo nella partita".

*Ultimo nella Partita.* Viene assegnata quando un giocatore commette involontariamente una grave infrazione, che può compromettere il buon esito della partita, o quando una infrazione non grave viene ripetuta più volte durante un torneo.

In conseguenza a questa ammonizione il giocatore viene escluso dalla partita, come se avesse abbandonato il torneo, ed alla fine della partita gli verrà assegnato l'ultimo posto al tavolo.

*Esempio. In una partita a 4 giocatori, Davide riceve l'ammonizione "Ultimo nella Partita".*

*Al termine della partita i giocatori avrebbero totalizzato i seguenti punti: Andrea 55 punti, Bruno 40 punti, Carlo 35 punti e Davide 52 punti.*

*In seguito all'ammonizione Davide da secondo diventa quarto, Bruno da terzo diventa secondo e Carlo da quarto diventa terzo.*

*I giocatori ottengono i seguenti punti classifica: Andrea 100 punti, Bruno 55 punti, Carlo 35 punti e Davide 15 punti.*

*Le PBG e PBA vengono calcolate nel modo consueto.*

Se nel corso dello stesso torneo un giocatore riceve una ulteriore ammonizione per lo stesso motivo, l'arbitro può aumentare la penalità a "squalifica".

*Squalifica / Espulsione.* Questa è l'ammonizione più grave e porta all'allontanamento del giocatore dal torneo. Viene assegnata quando un giocatore commette volontariamente una grave infrazione, che può compromettere il buon esito della partita, o quando una infrazione involontaria viene ripetuta numerose durante

un torneo. Inoltre viene assegnata se il giocatore viene scoperto a barare.

In conseguenza a questa ammonizione il giocatore abbandona la partita e viene espulso dal torneo.

Alla fine della partita, ai fini dell'assegnazione dei punti, gli verrà assegnato l'ultimo posto al tavolo poi verrà cancellato dai giocatori del torneo.

### **Comportamento.**

A tutti i giocatori e spettatori del torneo è richiesta serietà e rispetto nei confronti dell'organizzatore, degli arbitri, dei giocatori e degli spettatori.

Se una persona all'interno dell'area tornei non dovesse rispettare le comuni regole del vivere civile, sarà facoltà dell'arbitro richiederne l'allontanamento dall'area tornei. Se è iscritta al torneo, viene squalificata ed espulsa dal torneo.

### **Lentezza di gioco.**

Ogni giocatore al tavolo ha pari diritto di portare a termine la partita. Alcune strategie di gioco richiedono il termine corretto di una partita affinché risultino efficaci. Inoltre tutti i giocatori dovrebbero avere la possibilità di finire in tempo congruo le partite ed il torneo.

Se un giocatore al tavolo pensa che un altro giocatore stia prendendo troppo tempo per pensare alle proprie mosse e che questo possa ledere al corretto svolgimento e termine della partita, può chiamare l'arbitro. L'arbitro è l'unica persona che può stabilire se un giocatore stia giocando in modo lento.

In questo caso chiederà al giocatore di giocare più velocemente e resterà al tavolo il tempo necessario per sincerarsi che i tempi di gioco siano accettabili.

Giocare lento per avvantaggiarsi del limite di tempo è considerato barare.

### **Ritardo nel presentarsi e assenze forzate.**

Qualora un giocatore non sia presente al tavolo a cui è stato assegnato all'inizio della partita (i tavoli verranno affissi dagli arbitri qualche minuto prima dell'inizio di ogni partita), riceve automaticamente un'ammonizione per lentezza di gioco. Qualora siano passati 15 minuti dall'inizio del round ed il giocatore ancora non sia presente, gli altri giocatori inizieranno la partita senza il giocatore in ritardo, che verrà registrato come "ultimo nel tavolo". I giocatori avranno 15 minuti di recupero per il ritardo con cui iniziano la partita. Qualora il giocatore non arrivi entro il termine della partita, viene squalificato dal torneo.

Un giocatore può chiedere di assentarsi per motivi di urgenza da un tavolo per un massimo di 5 minuti, scaduti i tali vengono assegnate le sanzioni previste per il ritardo.

### **Errore di gioco.**

Quando un giocatore si accorge di un errore avvenuto durante il gioco, deve chiamare l'arbitro e spiegare cosa è accaduto. Se è possibile rimediare all'errore senza compromettere lo svolgimento della partita, allora l'arbitro cercherà di correggere l'anomalia. Se

questo non è possibile la partita prosegue normalmente, correggendo da quel momento in poi l'errore. Sbagliare volontariamente e/o approfittarsi di un errore di gioco è considerato barare.

**Alterazione involontaria di un elemento del gioco.**

Se un giocatore modifica involontariamente un elemento del gioco (ad esempio, il risultato di un dado, il segnalino segnapunti sul tabellone, scopre una carta dal mazzo, ecc.), occorre chiamare l'arbitro e spiegare l'accaduto. Se possibile verrà ripristinato il gioco a prima dell'alterazione (ovvero l'arbitro chiederà ai giocatori se ricordano il risultato che aveva il dado, o quanto valeva il segnapunti, o rimischia la carta nel mazzo, ecc.). Se non è possibile ripristinare correttamente il gioco, deciderà l'arbitro di volta in volta come agire.

Alterare volontariamente un elemento di gioco è considerato barare.

**Rivelare di elementi segreti.**

Se un giocatore rivela una informazione non conosciuta dagli altri giocatori, ed il regolamento del gioco ne prevede la segretezza, l'arbitro se possibile, ripristinerà la situazione di segretezza dell'elemento. Inoltre l'arbitro valuterà la gravità dell'infrazione, che può andare dall'ammonizione verbale alla squalifica.

Rivelare elementi segreti per trarne vantaggio durante il gioco è considerato barare.

**Aiuto durante il gioco.**

Ricevere aiuto da persone esterne alla partita è un atto grave che può portare all'esito non corretto della partita. L'arbitro valuterà la gravità dell'infrazione, che può andare dall'ammonizione verbale alla squalifica.

**Barare.**

Non è consentito, né tollerato, barare.

E' considerata barare ogni azione non prevista dal regolamento del gioco, eseguita volontariamente al fine di trarne un vantaggio durante la partita e/o il torneo.

Un giocatore scoperto nell'atto di barare viene squalificato immediatamente dal torneo.

Alla fine della partita, ai fini dell'assegnazione dei punti, gli verrà assegnato l'ultimo posto al tavolo poi verrà cancellato dai giocatori del torneo.

**RIFERIMENTI**

Il presente regolamento è stato scritto dall'associazione Terre Selvagge per la gestione dei tornei di giochi da tavolo.

Associazione culturale  
TERRE SELVAGGE  
Via Petrarca 20  
10036 Settimo Torinese

Web: [www.terreselvagge.com](http://www.terreselvagge.com)

mail: [tornei@terreselvagge.com](mailto:tornei@terreselvagge.com)

tel. +39.347.044.70.15  
+39.347.965.27.91