

# COPPA ITALIA CARCASSONNE ON LINE

## VI edizione

### INTRODUZIONE – Server

Le partite del torneo on-line si giocheranno su BSW ( <http://www.brettspielwelt.info> ) e si invitano quindi tutti i partecipanti a familiarizzare con tale piattaforma di gioco.

A tal proposito potete leggere qui <http://www.gimagioke.it/forum/showthread.php?t=2557> alcune guide in cui gli appassionati spiegano come muoversi all'interno del portale. Vi segnaliamo quella di fabriziohockey.

I comandi utilizzabili in BSW sono elencati in questo link <http://www.brettspielwelt.de/Hilfe/Kommandos/> . I comandi funzionano in tutte le chat di BSW salvo quelle private (ovvero quelle aperte con /tell).

### ARTICOLO 1 - Staff Arbitrale

1. Per coordinare la "Coppa Italia di Carcassonne on line VI edizione" è istituito uno Staff Arbitrale composto da ([nick BSW/gimagioke](#)): Alessio Esposito (Peckish), Fabrizio Nuzzaci (fabriziohockey), Alex Pattori (Olaf) e Paolo Alberto Ballabeni (Paolino87).

Lo Staff Arbitrale ha anche il compito di intervenire per risolvere tutte quelle situazioni dubbie che possono creare intralcio alla regolarità del torneo o impedimento ad altri giocatori, ovvero azioni e comportamenti in contrasto con il presente regolamento e lo spirito sportivo del torneo.

### ARTICOLO 2 – Iscrizioni (massimo 64 giocatori)

1. Per iscriversi ufficialmente è necessario inviare un MP (Messaggio Privato) al responsabile delle iscrizioni [Olaf](#) su [www.gimagioke.it](http://www.gimagioke.it) ed attendere la conseguente risposta.

In alternativa è possibile fare richiesta anche inviando una mail a [i...@boardgameleague.it](mailto:i...@boardgameleague.it), ma in questo caso l'iscrizione dovrà esser poi confermata tramite messaggio privato (MP) ad [Olaf](#) su [www.gimagioke.it](http://www.gimagioke.it).

L'iscrizione sarà completa dopo aver fornito i seguenti dati:

- Nome, Cognome e data di nascita;
- Nickname utilizzato su BSW (possibilmente uguale a quello utilizzato nel Forum; se diversi devono esser specificati entrambi) **riportandone esattamente le lettere maiuscole/minuscole/trattini/etc.;**
- Numero di telefono (in particolare per la reperibilità durante le partite di gioco);
- Indirizzo e-mail (presso cui verrà inviata la "**rubrica dei contatti**" messi a disposizione dai partecipanti);
- eventuali altri recapiti msn - yahoo - icq - gtalk (facoltativo);
- Via, CAP, Città di residenza;
- Appartenenza a CLUB.

2. La rubrica dei contatti (che verrà inviata privatamente via e-mail ai partecipanti) deve esser stampata: è un obbligo che i partecipanti sono tenuti a rispettare e la cui inosservanza non sarà scusata (purtroppo è già accaduto che un giocatore sia rimasto privo della possibilità di accedere ad internet ed ai numeri di telefono).

3. Tutti gli iscritti riceveranno sulla propria e-mail l'invito ad iscriversi alla mailing list che verrà usata dallo Staff Arbitrale esclusivamente per avvisi e comunicazioni urgenti.

**NOTA: Durante il torneo le sole comunicazioni ufficiali degli iscritti sono quelle riportate nel Forum.**

4. Con la richiesta di iscrizione i giocatori autorizzano il trattamento e la diffusione agli altri iscritti dei propri dati personali indicati nel punto 2.1 da parte dei responsabili del sito [www.gimagioke.it](http://www.gimagioke.it), dei responsabili della Board Game League [www.boardgameleague.it](http://www.boardgameleague.it) e dei responsabili del Torneo, per quanto necessario allo svolgimento dello stesso.

5. Tutti gli iscritti devono esser a conoscenza del vigente regolamento del campionato nazionale del gioco Carcassonne, cui si rinvia per quanto non espressamente disposto in questo regolamento.

6. L'iscrizione comporta la totale accettazione di entrambi i regolamenti e delle eventuali decisioni dello Staff Arbitrale in caso di violazioni.

7. L'iscrizione è gratuita ed è consentito partecipare a tutti, salvo a chi sia stato "inibito" in precedenza (cfr. art. 10 sanzioni disciplinari); per tale motivo l'iscrizione è subordinata all'approvazione dello Staff Arbitrale. Qualora un partecipante si dimostri non in possesso di requisiti di sportività e/o lealtà considerati essenziali per un torneo che vuol coniugare spirito di amicizia, divertimento e sportività, lo Staff Arbitrale ne può deliberare l'esclusione, purché tale decisione sia condivisa da tutti i suoi componenti.

8. Lo svolgimento del torneo sarà visibile sul sito:

<http://www.gimagioke.it/forum/forumdisplay.php?f=1083>.

È responsabilità degli iscritti consultare il Forum e la propria e-mail per ogni comunicazione organizzativa e/o arbitrale che verrà data durante il torneo.

9. Le iscrizioni saranno aperte da lunedì 19 dicembre 2011 sino a venerdì 7 gennaio 2012 (ore 20:00). Dopo questa scadenza si accetteranno eventuali iscrizioni aggiuntive solo qualora sia necessario raggiungere un opportuno numero di partecipanti e/o completare le coppie di giocatori nella fase eliminatoria.

10. Fatto salvo quanto sopra, non è possibile iscriversi durante il Torneo, ma in qualunque momento durante l'anno è possibile chiedere di essere inseriti nella "lista di attesa" per le successive edizioni.

### ARTICOLO 3 – Conferme settimanali / Posticipi partita

1. Durante il week-end precedente il Lunedì di gioco, lo Staff Arbitrale aprirà nel Forum una discussione dove indicherà sia la composizione dei tavoli del successivo Lunedì sia i responsabili delle singole partite.

2. Per ciascuna partita verrà aperta una apposita discussione. Ogni partecipante dovrà prenderne nota e **confermarvi** pubblicamente la propria presenza per la partita che lo riguarda.

3. Salvo diversi accordi, l'appuntamento "standard" per giocare le partite è il Lunedì alle ore 21:30.

Lo Staff Arbitrale garantisce la presenza di un proprio componente solo per l'appuntamento "standard".

E' tollerato un ritardo di **20 minuti**: ovvero un giocatore deve aspettare l'altro fino alle 21:50 in punto.

Scaduto tale termine in assenza di notizie dell'altro giocatore, il giocatore presente dovrà subito scrivere nel Forum per segnalare l'accaduto ed **ove occorra** contattare il componente dello staff responsabile della partita (od altro componente dello Staff Arbitrale).

Quindi, previa verifica e decisione dello Staff Arbitrale, il giocatore presente **può** reclamare vittoria a tavolino; **ma può anche concedere un posticipo per consentire al suo avversario di giocare la partita** (v. § 3.5).

Ove si renda necessario, farà fede l'orario indicato su BSW (se avete impostato la relativa funzione e siete in grado di fare uno screenshot) ma, francamente, non vogliamo sentire storie di questo tipo.

**N.B.** Qualora un giocatore sia anche membro dello Staff Arbitrale è possibile che inizi in ritardo le proprie, partite perché impegnato ad aiutare gli altri giocatori. Inoltre, durante lo svolgimento delle rispettive partite, i membri dello Staff Arbitrale potrebbero essere momentaneamente indisponibili alle vostre esigenze; quindi vi chiediamo di aspettarci e ci scusiamo in anticipo.

4. Qualora un giocatore **non si presenti all'ora stabilita\* per la partita**, subirà una Sanzione Disciplinare e sarà considerato perdente a tavolino, **salvo che l'avversario gli conceda un posticipo**.

Qualora entrambi i giocatori di una partita **non si presentino all'ora stabilita\*** per la partita, subiranno una Sanzione Disciplinare e saranno considerati perdenti a tavolino, **salvo che si accordino per un posticipo**.

Se ciò dovesse accadere durante una delle partite finali del torneo ... ma perchè vi siete iscritti?? **Solo per le partite "quarti", "semi" e "finali" il giocatore inadempiente sarà retrocesso e sostituito come descritto nel § 11.1.**

5. Qualora un giocatore non possa disputare la partita nel giorno (Lunedì) ed all'ora (21:30) "standard", ha facoltà di chiedere al suo avversario il posticipo della stessa ma deve ottenere da questi il consenso su una data (ed ora) diversa. **Sia la richiesta di posticipo che l'accettazione e l'accordo sulla nuova data (ed ora) DEVONO risultare scritti chiaramente nell'apposita discussione sul forum e pubblicati entro le ore 21:00 del Lunedì in cui la partita si sarebbe dovuta disputare.** Ciò è TASSATIVO ai fini del corretto svolgimento del torneo. In mancanza di accordo su una nuova data (ed ora), il giorno ufficiale di gara resta il lunedì alle 21,30 ed i partecipanti sono tenuti **a presentarsi** per tale data **ed ora**.

La partita posticipata dovrà essere giocata entro le ore 23:59 del giovedì della stessa settimana.

Qualora i giocatori trovino, di comune accordo, una data per posticipare la partita, allora tale data diventerà a tutti gli effetti il giorno ufficiale della "loro" gara.

L'assenza ingiustificata da parte di uno o di entrambi i giocatori in tale giorno comporterà una Sanzione Disciplinare da parte dello Staff Arbitrale e la sconfitta a tavolino, **salvo sia possibile un ulteriore posticipo**.

(\*) Per "**ora stabilita**" si intende l'appuntamento "standard" o quello diverso concordato dai giocatori.

Evidenziamo che è onere di chi chiede il posticipo contattare l'avversario al fine di accordarsi pubblicamente nella apposita discussione sul Forum. Anche se raccomandiamo di contattare l'avversario telefonicamente, al fine di sollecitarlo per la risoluzione amichevole di un "problema", in caso di contrasti **faranno fede solo le dichiarazioni pubblicate nella discussione del Forum relativa alla partita.**

ESEMPLI: Considerando che A e B siamo i due giocatori coinvolti:

- **Salvo diversi accordi**, A e B devono **presentarsi per giocare la partita** alle ore 21:30 del Lunedì.
- Se A deve chiedere un posticipo della partita, **è suo compito** scrivere nell'apposita discussione sul Forum **per chiedere il differimento**; ove l'avversario non risponda nella discussione, **sarà esclusiva responsabilità** di A contattare B (anche per telefono) **ed ottenerne l'assenso**. L'accordo preso **dovrà essere poi comunicato tassativamente da entrambi** in modo chiaro sul Forum **prima di giocare la partita**.
- Se A ha problemi di connessione (e quindi non può scrivere nell'apposita discussione) deve avvisare B (**o uno degli arbitri**) per far confermare la presenza (od un accordo) anche per conto suo **prima dell'ora stabilita per la partita**. Appena possibile dovrà scrivere anch'egli (fa fede quanto scritto nel Forum).
- In ogni caso, qualora sia A che B non possano scrivere nell'apposita discussione sul forum, dovranno contattarsi **via mail, telefono od altro per poi comunicare al membro dello Staff Arbitrale responsabile (prima dell'ora stabilita per la partita)** sia la data che l'ora in cui giocheranno. Questi aggiornerà per loro conto la relativa discussione nel forum (nota: si tratta di una soluzione estrema per casi estremi).
- Come soluzione "alternativa" è anche possibile chiedere un **anticipo** della partita (es. giocarla il sabato o la domenica **antecedenti l'appuntamento "standard" del lunedì**). Per gli anticipi valgono le regole sopra **citare**.

#### **ARTICOLO 4 – Funzionamento del Torneo**

1. La FASE ELIMINATORIA si articolerà in 4 o più turni (in funzione del numero di iscritti) con sfide 1vs1 a 'partita secca'. Per ogni singola sfida verrà indicato un responsabile tra i componenti dello Staff Arbitrale che aiuterà per quanto possibile i giocatori che gli sono stati affidati.

2. Formula SISTEMA SVIZZERO con **MASSIMO 64 iscritti** (tavoli gestiti da software Board Game League).

3. Il calendario delle gare è il seguente:

- 1^ partita: lunedì 16.01 (possibile posticipo entro giovedì 20.01);
- 2^ partita: lunedì 23.01 (possibile posticipo entro giovedì 27.01);
- 3^ partita: lunedì 30.01 (possibile posticipo entro giovedì 02.02);
- 4^ partita: lunedì 06.02 (possibile posticipo entro giovedì 09.02) - (fino a 16 giocatori);
- 5^ partita: lunedì 13.02 (possibile posticipo entro giovedì 16.02) - (con 18 – 24 giocatori);
- 6^ partita: lunedì 20.02 (possibile posticipo entro giovedì 23.02) - (con 24 – 30 giocatori).

4. Con 32 e fino a 64 iscritti, lo Staff Arbitrale si riserva di suddividere i giocatori in un numero di gironi variabile da 2 a 4 in base al numero di partecipanti; la fase eliminatoria sarà svolta secondo il calendario riportato qui sopra. I giocatori saranno inseriti nel girone "A" e nel girone "B" (ed eventualmente "C" e "D") uno alla volta, facendo riferimento alla ranking BGL del Nazionale di Carcassonne 2011 come risultante a seguito della Finale Nazionale; per quanto attiene giocatori non risultanti in quella ranking, essi saranno inseriti nei gironi in modo casuale dopo avervi inserito gli altri.

Es. con 34 iscritti, gli ultimi 2 giocatori saranno inseriti nel girone A per formare un girone da 18 ed un girone da 16.

**5. SEMIFINALI E FINALI: vi accederanno i primi 4 giocatori e saranno disputate la settimana successiva al termine della fase eliminatoria, in data unica da concordare affinché vi assistano gli arbitri e gli altri giocatori.**

Qualora si formino 2 gironi eliminatori, verrà disputata una ulteriore fase "quarti di finale" tra i primi 4 di un girone ed i primi 4 dell'altro, incrociandoli (1° girone A vs 4° girone B; 2° girone A vs 3° girone B; 3° girone A vs 2° girone B; 4° girone A vs 1° girone B). I primi due tavoli formati a questo modo, daranno luogo ad una successiva semifinale; gli altri due tavoli daranno luogo all'altra semifinale.

Qualora si formino 4 gironi eliminatori, accederanno ai quarti di finale solo i primi 2 giocatori di ogni girone ed essi saranno così ripartiti: 1° girone A vs 2° girone B; 2° girone A vs 1° girone B; 1° girone C vs 2° girone D; 2° girone C vs 1° girone D. I tavoli semifinali/finali saranno formati come per il caso di 2 gironi eliminatori.

Qualora si formino 3 gironi eliminatori, accederanno ai quarti di finale i primi 2 giocatori di ogni girone e verrà svolto un mini-torneo (modalità 1vs1 e tutti vs tutti) tra i terzi classificati di ciascun girone per decidere i due di essi che accedono ai quarti di finale (in caso di parità, si valutano le vittorie e poi la miglior differenza punti ottenuta durante il mini torneo; in caso di ulteriore parità si valutano i migliori punteggi PbA e PbG del girone di provenienza); questi 2 giocatori saranno inseriti nello schema dei quarti di finale come ultime teste di serie della classifica, incontreranno quindi i due giocatori migliori primi classificati della prima fase.

6. Lo Staff Arbitrale provvederà a pubblicare la classifica provvisoria (e poi definitiva) nel Forum, per quanto possibile entro la giornata di Venerdì e comunque in tempo utile per il successivo turno di partite.

#### **7. Tutti gli iscritti sono pregati di giocare in modo celere le proprie partite.**

Non vogliamo adottare criteri più stringenti, in considerazione delle oggettive problematiche che possono sorgere giocando in rete, ma è comunque possibile segnalare allo Staff Arbitrale, [nella discussione sul Forum relativa alla partita](#), l'eccessiva lentezza di un giocatore.

Lo Staff Arbitrale si riserva OGNI provvedimento, previa verifica nei limiti del possibile delle lamentele ricevute e, ove occorra, osservando il comportamento di quello specifico giocatore nelle [sue](#) successive partite.

### **ARTICOLO 5 – Avvio partita**

#### 1. Collegarsi a BSW ... 😊

2. Ribadiamo l'esigenza di stampare la rubrica contatti (che vi invieremo via e-mail) e tenerla accanto durante le partite perché, qualora si verifichi un qualche problema, occorre in primo luogo contattarsi (preferibilmente telefonarsi).

3. Poiché alcuni giocatori in BSW hanno un nickname diverso da quello usato sul forum Gimagiokè (questi giocatori in futuro sono pregati di utilizzarne uno solo) è quindi responsabilità di ogni giocatore controllare questa possibile differenza di nickname tramite la rubrica contatti.

4. Ogni partecipante deve appuntarsi le seguenti **coordinate**:

C5-2	C11-49	C31-4	C118-12	C124-122	C176-7
C5-18	C15-40	C31-22	C120-1	C126-4	C200-15
C5-33	C19-2	C31-39	C123-0	C168-19	C200-39
C10-125	C19-12	C44-16	C124-1	C169-20	C206-19
C10-194	C19-22	C94-66	C124-91	C172-16	C207-29

A ciascuna delle coordinate sopra indicate corrispondono altrettante "stanze" in BSW.

E' possibile che altri abbiano già occupato la stanza in cui una coppia dovrebbe giocare; in tal caso ci si deve spostare in un'altra stanza utilizzando coordinate diverse (a volte occorre fare qualche tentativo) oppure il "Gestore Giochi" di BSW (soluzione che dovrete comunque imparare ad usare prima del torneo).

Nella remota ipotesi non riusciate a trovare una stanza libera, contattate il responsabile della vostra partita oppure un altro membro dello Staff Arbitrale che sia connesso a BSW.

5. Il primo giocatore menzionato nel titolo della discussione dovrà iniziare la partita, ma prima deve trovare una stanza, aprire il tavolo (e sarà il primo a giocare) ed aspettare il suo avversario.

Quindi se scriviamo "*Tavolo X : Pippo (vs) Pluto*", Pippo deve trovare una stanza per giocare, aprire la partita ed aspettare che Pluto lo raggiunga e si unisca al gioco. Si procede come segue:

5a. Per trovare la stanza in cui giocare il primo giocatore di ogni coppia, utilizza il comando /room coordinate (ad es. /room C181-28).

Vi apparirà un ambiente somigliante ad una stanza medioevale (o, in alcuni casi, tutta nera) con, in alto a destra, un quadretto che somiglia ad un tavolo di Carcassonne; cliccateci sopra e sarete arrivati.

*Una alternativa (più difficile per chi inizia) consiste nel cliccare su "Game Partner" nella Toolbar di BSW; da lì, cliccate su "Gestore Giochi" per accedere ad un'altra schermata ove, in basso a sinistra sotto "mehr spiele", trovate "alle spiele": cliccateci e poi cliccate su "Carcassonne": vi verranno mostrati i tavoli disponibili.*

A questo punto il primo giocatore si "siede" cliccando sul tasto rosso "Game" (o Spiel) posto in alto sulla sua Toolbar di BSW e poi clicca, nella schermata che gli compare, su "Beitreten" (o "Join"); in quella stessa schermata può attivare le opzioni "invisible" ed "host" (che consentono di non esser disturbati da altri) e deve verificare che non sia attiva alcuna altra opzione (in alternativa può anche aprire il tavolo con il comando /join, ma poi dovrà comunque fare le altre operazioni appena menzionate).

5b. Quindi il secondo giocatore della coppia rintraccia il primo (che ha aperto la partita) con il comando

/hook nickname (ad es. /hook Pippo);

raggiunta la stanza usa il comando /join 2 (in alternativa può cliccare sul tasto rosso "Game" - o Spiel - posto in alto sulla propria Toolbar di BSW e poi cliccare, nella schermata che gli compare, su "Beitreten" - o "join").

5c. dopo che il secondo giocatore (Pluto) si è unito alla partita, il primo giocatore (Pippo) scrive il comando /option start 1, cui seguirà automaticamente la risposta di BSW "Pippo ha attivato l'opzione start 1". A questo punto Pippo fa iniziare la partita scrivendo l'ulteriore comando /start (in alternativa clicca sul tasto rosso "Game" - o Spiel - posto sulla sua Toolbar di BSW e poi, nella finestra che gli compare, clicca su "Starten").

Notate che solo questa procedura garantisce che Pippo faccia la prima mossa; se qualcosa non funziona, potete resettare il gioco (un giocatore scrive il comando /masterreset, seguito da /accept dell'altro) e ripetere i tentativi finché Pippo non è il primo a giocare.

**N.B.** Evidenziamo che i comandi (/tell ... ; /hook ...; etc. ) funzionano in tutte le chat di BSW, ESCLUSE quelle private che si aprono usando il comando /tell.

## **ARTICOLO 6 – Esito delle partite**

1. terminate le partite, i giocatori hanno l'obbligo di aggiornare l'apposita discussione nel Forum entro 3 ore dalla conclusione della loro partita, scrivendovi e confermandovi i risultati (punti tavolo).

VI CONSIGLIAMO QUINDI DI FARLO SUBITO APPENA TERMINATA LA PARTITA in modo da consentirci di poter pubblicare al più presto il calendario del successivo turno di partite.

2. FACOLTATIVO (MA GRADITO) A fine partita potete descriverci anche un po' come è andata la partita e non postare solo i risultati secchi, ovvero incollare l'immagine della videata (screen)... commenti, sfottò.

## **ARTICOLO 7 – Blocchi partita / Disconnessione partecipante**

1. Qualora un giocatore si disconnetta e non rientri rapidamente in BSW: il giocatore che ha problemi DEVE contattare telefonicamente l'avversario al fine di chiarire la situazione. Il giocatore che è rimasto connesso DEVE aspettare il giocatore disconnesso per almeno 15 minuti. Inoltre, se la partita era già stata cominciata, il giocatore ancora connesso deve restare in partita per consentire al suo avversario di rientrare e finirla.

Decorso tale termine, qualora il giocatore disconnesso non sia riuscito a collegarsi, entrambi (per quanto possibile) DEVONO segnalare l'accaduto nell'apposita discussione sul Forum.

Il giocatore disconnesso e non ricollegatosi per tempo sarà considerato perdente a tavolino; ma è tuttavia consentito ai giocatori accordarsi telefonicamente per un posticipo: in tal caso si seguono le regole generali esposte sub § 3.5 e l'eventuale accordo va comunque pubblicato nel forum.

2. Qualora non si riesca a giocare per un problema del server: l'accaduto va segnalato da entrambi i giocatori nella apposita discussione sul [Forum](#) e la partita ripetuta entro (e non oltre) il giovedì ore 23:59, secondo le regole generali esposte sub § 3.5.

Nel caso in cui nessuno dei due possa scrivere, come soluzione estrema, deve esser inviato un sms - con i nick dei giocatori – per esporre il problema al membro dello Staff Arbitrale responsabile della partita.

**N.B.** Spesso potrete accorgervi che la connessione è caduta solo dal fatto che il vostro avversario non dà segni di vita, che non riuscite a piazzare una tessera e/o seguace, o che non riuscite a scrivere nella chat.

Fate attenzione perché spesso si tratta solo di connessione lenta e quindi rischiate di posizionare in modo erroneo una tessera od un seguace!

## **ARTICOLO 8 – Uso della chat**

1. Dopo i saluti iniziali si deve utilizzare la chat solo per scopi tecnici, come in caso di blocco o rallentamento del gioco, o se sorgono dubbi sul regolare svolgimento della gara; è possibile anche chiedere informazioni chiarificatrici su aspetti del regolamento o come comportarsi concordemente in caso di situazioni anomale.

2. La chat non può essere usata assolutamente per criticare il gioco altrui, offendere a chiare parole o anche per sottintesi i propri avversari o usare espressioni che contrastano con lo spirito di amicizia, divertimento e sportività che deve essere sempre alla base del comportamento di ogni iscritto.

3. Il giocatore che in base al precedente punto ravvisa nelle parole di altrui un comportamento in contrasto con il corretto uso della chat può far reclamo nell'apposita discussione della partita in questione.

4. I reclami relativi all'uso improprio della chat (anche sulla base della testimonianza dei presenti) saranno valutati dallo Staff Arbitrale.

## ARTICOLO 9 – Formazione della classifica

1. La classifica è predisposta in base al vigente regolamento del Campionato Nazionale tramite il software BGL.

## ARTICOLO 10 – Reclami e sanzioni

1. È possibile fare reclamo per quanto verificatosi durante una partita segnalandolo allo Staff Arbitrale, entro 3 ore dall'accaduto, scrivendo nell'apposita discussione aperta nel Forum per la partita in questione. **SI CONSIGLIA DI PROPORRE QUALSIASI RECLAMO APPENA TERMINATA LA PARTITA.**

2. Solo i giocatori coinvolti avranno la possibilità di intervenire, con una sola risposta, dando motivazione del comportamento tenuto e chiarendo eventuali equivoci.

A tal fine è lecito usare screenshots della partita e delle comunicazioni che vi si sono tenute.

3. Lo Staff Arbitrale ha piena facoltà di: accettare o meno il reclamo, decidere la sanzione idonea dal semplice richiamo all'espulsione diretta dal torneo.

Un reclamo lecito ma fatto in modalità non conforme a quanto detto non sarà comunque accettato.

4. Vari tipi di ammonizione potranno essere attribuite ai giocatori secondo quanto riportato nelle varie voci del presente regolamento e nel caso si verifichino situazioni particolari non espressamente previste nel regolamento, lo Staff Arbitrale si riserva il diritto di esaminare i fatti e dare disposizioni in linea con quanto già stabilito in questo stesso regolamento.

## ARTICOLO 11 – Ritiro

1. È facoltà di ogni iscritto ritirare definitivamente la propria iscrizione in qualsiasi momento, con motivazione.

Se il torneo non è ancora iniziato, il partecipante ritirato sarà sostituito con il primo dei giocatori disponibili che sia rimasto in lista d'attesa.

Se il ritiro avviene durante il torneo, **non sarà più possibile rientrare. Il giocatore in questione verrà quindi eliminato dalla classifica prima di effettuare gli abbinamenti per i turni successivi, ma sarà ancora considerato per dirimere gli spareggi tra gli altri giocatori.**

Se l'abbandono avviene durante una partita, il risultato sarà determinato come le partite vinte a tavolino (v. § 13.2).

Se l'abbandono avviene prima che sia conclusa la fase eliminatoria, per evitare che ciò pregiudichi l'andamento dei turni successivi, i giocatori residui sono accorpati; qualora ciò comporti che l'ultimo giocatore in classifica rimanga spaiato, questi otterrà una partita vinta a tavolino (v. § 13.2) **(N.B. il giocatore che ha ottenuto una vittoria in tal modo non può ottenerne un'altra nel round successivo).**

Se un giocatore qualificatosi per la fase finale (quarti, semifinale o finale) abbandona prima dell'inizio della fase finale, viene sostituito con quello da lui affrontato nella precedente semifinale, o quarto di finale, ovvero con il primo giocatore disponibile secondo l'ordine della classifica eliminatoria (se gli iscritti sono stati divisi in gironi, si fa riferimento a quello del giocatore retrocesso).

Se l'abbandono avviene nel corso od al termine di una partita della fase finale (quarti, semifinale o finale), l'altro giocatore vince quella partita.

2. In armonia col senso di responsabilità richiesto a tutti i partecipanti, riteniamo doveroso non comunicare un eventuale ritiro all'ultimo minuto in modo da permetterci di organizzare una sostituzione; noi dello staff gestiamo questo torneo con passione e del tutto gratuitamente, ma solo con la vostra serietà si può ottenere un'ottima riuscita del torneo.

3. POICHE' IN UN TORNEO 1VS1 E' ESSENZIALE UN NUMERO PARI DI GIOCATORI, QUALSIASI RITIRO POTREBBE RECARE PROBLEMI PER GLI ALTRI GIOCATORI E PER GLI ORGANIZZATORI.

UN RITIRO PRIVO DI GIUSTIFICAZIONE (**senza nemmeno comunicarla ad un componente dello Staff Arbitrale**) POTREBBE ESSERE CONSIDERATO COME GESTO "ANTISPORTIVO" E COMPROMETTERE QUINDI LA PARTECIPAZIONE DEL GIOCATORE A FUTURE INIZIATIVE DI QUESTO FORUM.

## ARTICOLO 12 – Sanzioni Disciplinari

Premessa: Ogni comportamento antisportivo o comunque contrario al regolamento sarà punito con una ammonizione. **Due ammonizioni faranno scattare l'immediata espulsione dal torneo.**

1. L'assenza ingiustificata ed il ritardo non sono tollerati; il giocatore che non si presenta alla partita o che si presenti in ritardo senza preavvisare, quantomeno telefonicamente, l'avversario sarà sanzionato con una ammonizione e con la sconfitta a tavolino.

2. Se il giocatore avvisa di non poter partecipare alla partita (sul Forum, telefonicamente, ...) e non si riesce a trovare un accordo per un eventuale posticipo, il giocatore perderà la partita a tavolino ma non subirà alcuna sanzione.
3. Lo Staff Arbitrale si riserva comunque il diritto di aggiungere ulteriori penalità alle ammonizioni comminate.
4. E' assolutamente vietato proporre un risultato della partita concordato a [pena di esclusione dal torneo](#).

#### **ARTICOLO 13 – Partite vinte a tavolino**

1. Al vincitore viene riconosciuta in classifica una vittoria piena.
2. Viene quindi individuata la partita che in quel turno ha avuto il risultato con minore scarto di punti tavolo. Tale valore viene attribuito: con segno positivo al giocatore vincitore a tavolino; con segno negativo e al giocatore perdente a tavolino.

#### **ARTICOLO 14 – Specifiche alle regole del gioco circa alcuni punteggi**

Quando si gioca a Carcassonne su BSW, non dovete selezionare alcuna delle opzioni (salvo "invisible" ed "host" che vi consentono di giocare senza che altri si intromettano). In tal modo, a fine partita, i poteri forniscono 3 PV per ciascuna città adiacente (ogni città è conteggiata una sola volta). Inoltre il giocatore che chiude una città composta da 2 tessere ottiene sempre 2 punti (e non 4).

#### **ARTICOLO 15- Premi**

Il vincitore della "Coppa Italia di Carcassonne on line VI edizione" potrà partecipare alla finale nazionale del Campionato Nazionale di Carcassonne 2012!!  
Tutti gli iscritti alla "Coppa Italia di Carcassonne on line VI edizione" riceveranno punti ai fini della ranking del Campionato Nazionale di Carcassonne 2012 in base al loro piazzamento al termine della fase eliminatoria.

