



Italian Masters 2012 Regolamento ufficiale

Iscrizione e partecipazione

Gli Italian Masters sono il torneo nazionale ufficiale italiano che garantisce le qualificazioni ai prestigiosi EuropeMasters di Essen, dove ogni anno viene incoronata la miglior squadra ed il miglior giocatore Europeo.

La competizione si svolge a Vitorchiano (VT) dal 5 al 6 Maggio ed è aperta a squadre di 4 persone (più un'eventuale riserva), che si affrontano nei due giorni su 7 partite a 7 giochi diversi. Alla fine del week-end vengono proclamati la miglior squadra ed il miglior giocatore che guadagneranno (il singolo insieme alla sua squadra) la qualificazione al torneo di Essen. In caso che il vincitore della classifica individuale appartenga allo stesso team che si è aggiudicato il titolo a squadre, il diritto di qualificazione passa alla seconda squadra classificata.

Gli Italian Masters sono un torneo valido anche per la classifica Board Game League.

La quota d'iscrizione è di 80 Euro a squadra e dà diritto a ricevere in prestito un set di giochi per l'allenamento, che dovranno essere riportati tassativamente il giorno del torneo. Eventuali spese di spedizione sono a carico dell'organizzazione.

Ogni squadra iscritta ha inoltre diritto di prelazione per l'acquisto del set **ad un prezzo vantaggioso** fissato in 165 Euro (230 se comprensivo di una copia di Puerto Rico Anniversary Edition). L'acquisto è ovviamente facoltativo.

Le iscrizioni sono aperte dal giorno della pubblicazione della lista dei giochi (generalmente fra Novembre e Gennaio) al giorno prima del torneo.

Qualora una persona voglia partecipare, ma sia priva di squadra, può manifestare l'intenzione agli organizzatori che, ove possibile, provvederanno ad inserire i giocatori spaiati in squadre "assemblate" o squadre già esistenti a cui manca però un componente.

Nel caso in cui durante il torneo dovessero verificarsi delle "defezioni" per cause di varia natura, le squadre, qualora la abbiano, potranno far giocare la loro riserva; in caso contrario, per garantire comunque il bilanciamento dei tavoli, l'organizzazione inserirà un giocatore sostitutivo.

Il risultato ottenuto dalla riserva della squadra è valido per il calcolo del punteggio della squadra stessa, mentre quello ottenuto dall'eventuale giocatore sostitutivo (assegnato dall'organizzazione) è nullo (0 punti) ad ogni tavolo.

In nessun caso le riserve o i giocatori sostitutivi gareggiano per la classifica individuale, né i loro risultati contano in alcun modo per la persona che stanno sostituendo.

Il Torneo

Durante il torneo è prevista una partita ad ognuno dei seguenti giochi:

- *La Spada e la Fede*
- *Quebec*
- *Hawaii*
- *Dominion Intrigo*
- *Puerto Rico*
- *Stone Age*
- *7 Wonders*

Generalmente per ogni gioco fa fede il regolamento (più eventuali FAQ/revisioni) ufficiale; in alcuni rari casi tale regolamento viene integrato o modificato dall'organizzazione, le cui scelte sono annunciate sul forum della Tana dei Goblin dedicato all'evento (<http://www.goblins.net/modules.php?name=Forums&file=viewforum&f=157>). E' anche possibile utilizzare il forum per richiedere chiarimenti sulle regole dei giochi o sulla struttura dell'evento.

Per ogni partita, i tavoli sono sempre composti da 4 giocatori appartenenti a squadre diverse. Gli abbinamenti sono generati in maniera casuale e due giocatori non si incontrano mai due volte nell'arco del torneo.

In base al piazzamento alla fine della partita, i giocatori del tavolo ricevono rispettivamente 120/72/48/24 punti. In caso di ex-aequo (al netto di eventuali tie-breaker previsti dal gioco in questione) ciascun giocatore riceve il punteggio medio fra quelli contesi.

Es: Raimondo e Giacomo arrivano secondi a pari merito. Si somma 72 (punteggio del secondo) e 48 (punteggio del terzo) e si divide per due (le persone a pari merito). Ognuno di loro ottiene 60 punti.

Ad ogni tavolo viene inizialmente assegnato un ordine casuale fra i giocatori.

Prima dell'inizio della partita i giocatori (senza conoscere l'ordine casuale) effettuano un'asta con offerta segreta, nella quale hanno la possibilità di offrire da 0 a 24 punti del torneo (che vengono in ogni caso scalati da quelli ottenuti al tavolo). In ordine decrescente dalla puntata più alta a quella più bassa, i giocatori scelgono la posizione di partenza che desiderano. In caso di parità d'offerta si applica come discriminante l'ordine predeterminato.

Es: Paolo, Francesco, Giacomo e Raimondo puntano per l'ordine. Paolo 3 punti, Francesco 2, Raimondo e Giacomo 0.

Paolo decide di giocare per secondo, Francesco sceglie di giocare per primo e i due a pari merito verificano l'ordine di gioco predeterminato. Giacomo avrebbe giocato per primo, quindi ha diritto di precedenza di scelta su Raimondo e decide di essere terzo. Raimondo sarà il quarto

Nella classifica finale, il punteggio individuale di ogni giocatore è dato dalla somma dei punteggi ottenuti nelle singole partite. I giocatori in parità saranno ordinati in maniera decrescente in base al CGI, un coefficiente calcolato sulla base del livello di abilità medio dei giocatori incontrati nell'arco delle 7 partite.

Il punteggio finale delle squadre è dato dalla somma dei punteggi di tutti i membri della squadra, dalla quale vengono esclusi i due peggiori risultati ottenuti (che possono eventualmente appartenere allo stesso giocatore).

Eventuali parità si risolveranno in maniera analoga alla classifica individuale, tranne che il primo tie-breaker ad essere preso in considerazione è la somma dei punteggi scartati, e solo dopo il CGI.

Arbitraggio e penalità

Il corretto svolgimento del torneo è garantito da un team di arbitri, che possono essere consultati per dubbi sul regolamento dei giochi, sullo svolgimento del torneo o per segnalare eventuali irregolarità al tavolo.

In ogni caso il Capo Arbitro è l'unico ad assegnare sanzioni o penalità.

Gli orari del torneo (come annunciati sul forum della Tana dei Goblin) sono tassativi ed eventuali ritardi corrisponderanno ad una penalità in punti del torneo.

Le partite hanno una durata massima fissata ed i tavoli vengono chiusi d'ufficio qualora si superi il termine previsto. Durante lo svolgimento delle partite, i tavoli più lenti vengono informati per tempo del rischio di chiusura e in ogni caso è garantita la conclusione del "turno in corso".

Qualora risulti evidente che qualche giocatore ritarda intenzionalmente la conclusione della partita, gli arbitri possono applicare delle penalità.

Alcune delle partite sono scandite per mezzo di timer segna-tempo disposti su ogni tavolo, che tengono traccia del tempo impiegato da ciascun giocatore per fare le proprie mosse. Se un giocatore esaurisce il tempo a propria disposizione prima della fine della partita, il suo piazzamento è automaticamente un quarto posto (cioè 24 punti meno quelli eventualmente spesi all'asta).

In caso di manovre scorrette al tavolo rilevate dagli arbitri, possono essere applicate sanzioni in base alla gravità del fatto, fino all'eventuale squalifica del giocatore e/o della squadra.

Per il risultato dei singoli tavoli fa fede lo statino che va firmato da tutti i partecipanti al tavolo e consegnato al tavolo degli arbitri a fine partita.

Qualsivoglia contestazione e/o correzione dovesse essere rilevata dopo la consegna dello statino non sarà ammessa, salvo casi eccezionali ad **insindacabile giudizio** del Capo Arbitro e comunque avallati da **tutti** i partecipanti al tavolo.