



presentano:

8° CAMPIONATO NAZIONALE DE I COLONI DI CATAN

in collaborazione con



(Versione 4.0)

1. INTRODUZIONE

1.1 Struttura del campionato

Il campionato nazionale de "I coloni di Catan" è organizzato su base regionale e tornei open. In ogni regione potranno esserci diverse selezioni, i campioni di ciascuna regione parteciperanno alla fase finale del torneo. A queste selezioni se ne potranno affiancare altre organizzate durante eventi e manifestazioni di rilievo.

1.2 Enti organizzatori:

1.2.a - Responsabile del Campionato

Il *Responsabile del Campionato* è la persona che ha avuto incarico dalla Stupormundi di organizzare l'8° Campionato Nazionale de "I Coloni di Catan" 2009. I dati di contatto sono al termine di questo documento.

1.2.b - Referente regionale

Il Referente regionale sarà scelto dal *Responsabile del Campionato* tra gli *organizzatori di tornei* che si saranno registrati sul forum ufficiale. Stupor Mundi, nella persona de *Responsabile del Campionato*, si riserva di individuare per ogni regione un *Referente* che possa garantire il miglior livello di gioco e di coinvolgimento degli appassionati.

1.2.c - 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 di uno o più tornei open all'interno di importanti manifestazioni, dovrà leggere attentamente il presente regolamento e manifestare il proprio interesse sul forum ufficiale (forum GIMAGIOKE), prendendo contatto con il Referente Regionale o il *Responsabile del Campionato a seconda dei casi* (vedi 1.7 e 1.8).

All'interno della struttura dovrà essere identificato un *organizzatore*, che sarà tale previa iscrizione al sito di riferimento del campionato (forum GIMAGIOKE). Egli avrà la responsabilità dell'allestimento del torneo (iscrizioni, luogo, formula ecc.), ne comunicherà l'esito al *Referente Regionale* o al *Responsabile del Campionato* secondo le norme indicategli (1.7 e 1.8)e

risponderà di ogni errore o infrazione a questo regolamento.

1.3 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.

1.4 Periodo delle selezioni

Ogni *organizzatore* potrà svolgere attività torneistica nel periodo che va dal **1 febbraio 2009** al **31 dicembre 2009**. Le finali regionali dovranno avere luogo entro e NON OLTRE il **14 febbraio 2010** in modo da consentire le convocazioni dei qualificati al Campionato Nazionale.

NB: Queste date potranno subire delle variazioni a cura del Responsabile del campionato non appena sarà definita la sede in cui si svolgerà la Finale Nazionale.

1.5 Partecipanti

Al campionato nazionale de "I coloni di Catan" può partecipare chiunque. Per ovvi motivi sono esclusi:

- il *primo arbitro* e ogni altro arbitro del torneo,
- i giocatori già qualificati per le selezioni regionali o nazionali,
- i dipendenti di Stupor Mundi,
- i giocatori squalificati per gravi infrazioni durante tornei precedenti (scorrettezze, ecc.).
-

I giocatori possono partecipare ad ogni torneo (anche in province differenti), purché non siano già qualificati.

1.6 Documentazione

Ogni torneo dovrà essere poi accompagnato da una serie di documenti che dovranno essere compilati dall'organizzatore (elenco partecipanti, classifiche, etc). Questa documentazione dovrà essere inviata al *Referente Regionale*, per le selezioni, al *Responsabile di Campionato*, per i tornei open.

1.6.a Documentazione fotografica: Ogni torneo dovrà essere corredato da foto. In particolare sono invalidati i tornei che non riportano almeno le tre foto:

1. il vincitore premiato (preferibilmente dall'organizzatore).
2. una panoramica dei tavoli di gioco e dei giocatori al primo o secondo turno.
3. il tavolo della finale (preferibilmente compaia l'arbitro).

Altre foto sono bene accette es.: il tavolo finale, svolgimento di partite, altre panoramiche, dettagli.

1.7 Selezioni regionali

I tornei richiesti dagli *organizzatori* costituiranno le tappe del circuito regionale.

Non c'è limite al numero di Tornei da disputare nel periodo di tempo previsto purchè pianificato in accordo con il Referente Regionale e reso pubblico come da indicazioni del presente regolamento; l'importante è che, alla fine, il Referente regionale predisponga una finale su scala Regionale che individui un Campione Regionale, che avrà diritto al rimborso delle spese di viaggio per la partecipazione alla finale Nazionale.

- Sono validi i tornei con 12 o più giocatori.
- Il vincitore di ciascuna tappa è qualificato per la finale regionale, il 2° può sostituirlo in caso di indisponibilità.
- *Grande Torneo* è un torneo con almeno 28 iscritti. Il vincitore è qualificato direttamente per la finale nazionale con diritto al rimborso (vedi 1.9), il 2° si qualifica per la finale regionale.

La data e il luogo delle finali regionali verrà concordata con i finalisti per tempo (vedi 1.4) a cura del referente regionale.

Nel caso il numero di finalisti non fosse torneizzabile (1,2,3,5):

1.7.1 - 1 finalista: Una regione con un solo finalista (un solo torneo disputato) dovrà accordarsi con la regione indicatagli dall'Organizzatore del Campionato (solitamente una confinante) per accorpate le loro finali. La Regione indicata dall'Organizzatore dovrà occuparsi dell'organizzazione della finale interregionale.

1.7.2 - 2 finalisti: Nel caso di due soli finalisti si ripesceranno i secondi di ciascun torneo per permettere una finale a 4. In caso di eventuali

indisponibilità sarà comunque possibile effettuare una finale a 3 giocatori. Nel caso non fosse possibile anche la partita a 3 giocatori, i due finalisti qualificati verranno accorpate a quelli di un'altra regione come indicato al punto 1.7.1.

1.7.3 – 3 finalisti: Si organizza una finale a tre giocatori..

1.7.4 – 5 finalisti: Si ripesca il secondo classificato del torneo che ha avuto più partecipanti (tra quelli eventualmente non ancora scelti per l'assenza di un primo classificato), in modo da organizzare una semifinale con due tavoli da 3 giocatori. Si considererà la terza posizione (con lo stesso criterio) solo nel caso tutte le seconde posizioni siano indisponibili o già ripescate. Alla finale (tavolo da 4 giocatori) accederanno le prime due posizioni dei due tavoli della semifinale.

1.8 Tornei Open

Eccezionalmente è possibile richiedere direttamente al Responsabile del Campionato la possibilità di organizzare un torneo open in eventi di comprovata affluenza di pubblico e giocatori.

- Sono validi i tornei con 16 o più giocatori.
- Il vincitore è qualificato direttamente per la finale nazionale.
- *Grande Evento* è un torneo open con almeno 36 iscritti. In questo caso anche il secondo classificato è qualificato direttamente per la finale nazionale.

I giocatori qualificati al Nazionale attraverso un torneo open NON hanno diritto al rimborso (vedi 1.9).

1.8.1 Tornei on-line

Sull'onda del successo dei Tornei on line realizzati nel corso degli anni, ed in ottica di favorire con ogni strumento la diffusione del gioco, l'Organizzatore ha deciso di legittimare la partecipazione alla Finale Nazionale anche al vincitore di Tornei on-line senza tuttavia alcun diritto al rimborso di spese di viaggio. Allo scopo verrà predisposto uno specifico regolamento "Torneo on-line" cui si rimanda per brevità.

Un Torneo on-line è equiparato a tutti gli effetti ad un torneo Open.

1.9 Accesso alla Finale nazionale

I vincitori delle finali regionali e dei tornei open (e tutti quelli indicati come aventi diritto nei punti 1.7 e 1.8) sono qualificati per la fase finale del campionato che si svolgerà durante la convention *ModCon 2010*; in caso di indisponibilità di un avente diritto, potrà essere "ripescato" il secondo classificato dello stesso torneo (e a nessun altro!). Il campione italiano in carica è automaticamente qualificato alla fase finale del campionato. Stupor Mundi offrirà un rimborso completo per le spese di viaggio (solo spese attestate) ai finalisti qualificati al Campionato Nazionale attraverso le finali regionali, dei *Grandi Tornei*, e al campione

italiano in carica che partecipa al Campionato Nazionale.

1.10 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.

Stupor Mundi mette a disposizione per i premi un certo quantitativo di scatole e/o gadget, da intendersi come materiale promozionale. Terminato tale quantitativo, Stupor Mundi supporterà gli *organizzatori* come meglio possibile. Gli *organizzatori* di tornei invalidati si impegnano a restituire a proprie spese i premi

spediti entro una settimana dalla conclusione del torneo o a corrisponderne il prezzo gravato delle spese di spedizione. In alternativa e a discrezione di Stupor Mundi, potranno conservarli per una prossima tappa.

1.11 Validità dei tornei

Non saranno ritenuti validi e non daranno diritto alla qualificazione i tornei:

- con **meno partecipanti** di quanto indicato (Stupor Mundi si riserva di accettare numeri inferiori dai *nuovi organizzatori*)
- che **non producano foto** dell'evento (vedi 1.6)
- dai risultati comunicati **oltre una settimana** dopo la fine dello stesso
- che dai risultati appaiano **incompleti, illeggibili, errati** o frutto di **comportamenti scorretti**

2. RESPONSABILITA'

2.1 Responsabilità generali

Partecipanti, arbitri ed organizzatori sono tenuti a conoscere la più recente versione del regolamento per il campionato nazionale de "I coloni di Catan", le regole del gioco come appaiono nella nuova versione edita da Stupor Mundi e le eventuali correzioni ufficiali apparse sul sito www.stupormundigiochi.it.

2.2 Responsabilità del Referente Regionale

Il Referente Regionale è il responsabile per:

- la scelta del luogo, della data e della formula (vedi 3.2) in cui svolgere la selezione regionale, in accordo con l'organizzatore.
- la verifica della regolarità delle singole selezioni regionali, l'omologazione dei dati della selezione e la loro pubblicazione come indicato da regolamento.
- l'organizzazione della finale Regionale, 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 e la convocazione dei finalisti aventi diritto (vedi 1.7 e 1.8)
- la selezione degli arbitri;
- la comunicazione entro una settimana dell'esito del torneo al Responsabile del Campionato (il numero totale di partecipanti, i loro dati, l'esito delle singole gare, finale inclusa).

2.3 Responsabilità dell'Organizzatore del Torneo

L'*organizzatore* del torneo è il responsabile per:

- la scelta del luogo, della data e della formula (vedi 3.2) in cui svolgere la selezione regionale in accordo con il Referente Regionale, e la pubblicazione degli stessi sul forum ufficiale (vedi 1.2) almeno due settimane prima dell'evento.

- 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;
- la comunicazione entro una settimana dell'esito del torneo al Referente Regionale (il numero totale di partecipanti, i loro dati, l'esito delle singole gare, finale inclusa).

2.4 Responsabilità degli arbitri

Tutti gli arbitri sono tenuti a conoscere la corretta interpretazione delle regole data da Stupor Mundi. 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.

2.5 Responsabilità del primo arbitro

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.

2.6 Responsabilità dei giocatori

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.

2.7 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.

3. REGOLAMENTO

3.1 Disposizione iniziale

Nei tornei de "I coloni di Catan" l'isola è creata a caso, con i Gettoni numerati disposti secondo l'ordine alfabetico "a spirale" mostrato dal paragrafo: **Creazione casuale dell'isola** delle Regole del gioco.

Nei tornei di "Marinai" si utilizza lo scenario: **Un mondo nuovo** (scenario 8 o 9 delle Regole del gioco, in base al numero dei giocatori al tavolo), è proibito spostare gli esagoni una volta disposti anche se la configurazione dovesse sembrare inopportuna ai giocatori, mentre è obbligatorio cambiare posto ai Gettoni numerati "rossi" (numeri 6 ed 8) qualora due di questi risultino adiacenti. I Pirati ed il Brigante iniziano a lato della mappa da gioco ma una volta entrati in gioco non possono più essere tolti.

3.2 Struttura del torneo

Tutti i tornei sono suddivisi in due fasi: il girone eliminatorio e la fase finale.

Il torneo può svolgersi secondo due "formule" distinte, per ottenere il meglio dal torneo e adattarlo alla situazione, alle disponibilità degli organizzatori e degli utenti. La formula **Convention** è meno impegnativa della formula **Club** poiché presenta un turno aggiuntivo.

L'organizzatore ha piena facoltà di scegliere una delle due "formule".

N.B. La struttura del torneo si può modificare a patto di conservarne la funzionalità. Quella presentata è considerata la migliore; gli organizzatori che intendono modificare la struttura di un torneo devono consultare preventivamente e in tempi adeguati i responsabili del campionato e rendere note le modifiche ai giocatori.

Numero partecipanti	12 - 16	17 - 24	25 - 36	37 +
Numero Tavoli	3 - 4	5 - 6	7 - 8 - 9	10 +
Formula CLUB	2 turni elim. +finale	3 turni elim. +finale	3 turni elim. +semif. +finale	4 turni elim. +semif. +finale
Formula CONVENTION	2 turni elim. +finale	2 turni elim. +finale	2 turni elim. +semif. +finale	3 turni elim. +semif. +finale

3.2a Il girone eliminatorio

consta di due, tre o quattro turni in base al numero dei partecipanti e alla formula (vedi schema al 3.2). Si noti che il numero di turni viene stabilito all'inizio del torneo e non cambia anche

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.

se dovesse diminuire il numero di partecipanti a causa degli abbandoni (vedi 3.4).

Nel **primo turno** i giocatori sono abbinati mediante sorteggio, si formeranno il maggior numero possibile di tavoli da 4 giocatori. Ove ci sia la necessità, si formeranno anche tavoli da 3 giocatori. Si gioca solo con tavoli da 4 e da 3 giocatori (**questa regola non è assolutamente modificabile**), se ad esempio si svolge un torneo con 17 iscritti si creeranno 2 tavoli da quattro giocatori e 3 tavoli da tre giocatori.

3.2b Turni successivi al primo

La composizione dei tavoli viene disciplinata dall'ordine di **Classifica**. La Classifica tiene conto delle **Vittorie** e dei **Punti Vittoria** assommati nel corso delle partite che pertanto vanno registrati durante tutte le partite. I giocatori figurano in classifica **in base al numero di Vittorie**. La Classifica viene aggiornata al termine di ogni turno.

Nel caso in cui vari giocatori abbiano lo stesso numero di Vittorie, per determinare chi preceda in Classifica si considerano i Punti Vittoria assommati in tutte le partite. In caso di ulteriore parità, si considerano i criteri seguenti che vanno applicati nell'ordine in cui sono elencati:

1. **Maggior percentuale di punti vittoria (3.2c)**
2. **Minor numero di ammonizioni ricevute**
3. **Sorteggio.**

Nei turni successivi al primo i tavoli vengono composti direttamente dalla classifica: i primi quattro giocatori in classifica sono abbinati fra loro, i successivi quattro fra loro e così via fino ad esaurire i tavoli da 4, poi si procede a costituire in maniera simile i tavoli da 3.

3.2c La percentuale di Punti Vittoria

si ottiene dalla somma delle percentuali di PV totalizzati in ciascuna partita disputata dal giocatore. Viene riportata di seguito una tabella per il calcolo.

Esempio (dopo tre turni) *I giocatori A e B hanno vinto entrambi 2 partite.*

Entrambi hanno 28 punti, così sono ancora in parità. Verranno calcolate le percentuali di PV.

Giocatore A:

Turno 1: A totalizza 10 PV su 32 punti totali al tavolo. La sua percentuale è: 31,25%.

Turno 2: A totalizza 8 PV su 30 punti totali al tavolo. La sua percentuale è: 26,66%.

Turno 3: A totalizza 10 PV su 36 punti totali al tavolo. La sua percentuale è: 27,77%.

*La somma è: **85,68***

Giocatore B:

Turno 1: B totalizza 10 PV su 30 punti totali al tavolo. La sua percentuale è: 33,33%.

Turno 2: B totalizza 10 PV su 33 punti totali al tavolo. La sua percentuale è: 30,3%.

Turno 3: B totalizza 8 PV su 36 punti totali al tavolo. La sua percentuale è: 22,22%.

La somma è: **85,85**

Il giocatore **B** figura davanti ad **A** in classifica.

3.2d La fase finale

è costituita da partite ad eliminazione diretta (vedi schema al **3.2**).

a) Se è prevista solo la partita **finale**, ad essa accedono i primi quattro giocatori in classifica.

b) Ai 4 tavoli della **semifinale** accedono i primi 16 in classifica. I vincitori accedono alla finale.

Nel caso **b**) al primo tavolo siedono i classificati: 1°, 8°, 9°, 16°. Al secondo tavolo i classificati: 2°, 7°, 10°, 15°. Al terzo i classificati: 3°, 6°, 11°, 14°. Al quarto i classificati: 4°, 5°, 12°, 13°. In caso di parità tra i semifinalisti accede alla finale chi occupava la posizione più alta al termine del girone eliminatorio, utilizzando le regole descritte sopra (vedi **3.2b**).

3.3 Abbinamenti prestabiliti

In alternativa al criterio di abbinamenti *alla svizzera* indicato al **3.2b**, è possibile usare un criterio con abbinamenti prestabiliti. In tal caso la composizione dei tavoli viene definita ad inizio torneo e non varia. Gli abbinamenti faranno in modo che ciascun giocatore affronti quanti più avversari differenti possibile. La classifica al termine dei turni stabiliti, stilata mediante il criterio indicato ai **3.2b** e **3.2c** evidenzierà i partecipanti alla fase finale, così come descritto nel **3.2d**. Viene riportata di seguito una tabella per gli abbinamenti.

3.4 Limite di tempo

L'organizzatore del torneo può, qualora lo ritenga necessario, istituire un limite di tempo per le partite (consigliato: 80' per "I coloni di Catan", 90' "Marinai"). Il *primo arbitro* deve comunicare chiaramente a tutti i giocatori all'inizio del torneo la presenza del limite e il tempo a disposizione. Il *primo arbitro* controlla il tempo trascorso e se, oltre il limite di tempo, ci sono partite ancora in

corso le blocca, il giocatore di mano (deve aver già lanciato i dadi o scoperto un Cavaliere) conclude il suo turno e la partita ha termine. I giocatori totalizzano i Punti Vittoria che hanno realizzato nel momento in cui la partita termina. La Vittoria viene assegnata al giocatore che detiene più punti. In caso di parità si usano i criteri elencati al paragrafo **3.2b**.

N.B. Non è possibile diminuire i punti da ottenere per vincere allo scopo di velocizzare un turno.

3.5 Abbandono

Un giocatore può abbandonare il torneo in qualunque momento comunicandolo al *primo arbitro*, questo esclude ogni possibile rientro del giocatore nel corso dello stesso torneo.

- Se l'abbandono avviene durante una partita, la stessa prosegue con soli tre giocatori; le carte "materia prima" del giocatore che abbandona vengono rimesse nella riserva, le carte "sviluppo" e le costruzioni restano in gioco, i certificati "la strada più lunga" e/o "il cavaliere più potente" che il giocatore possedeva "restano a lui" (gli altri giocatori potranno impadronirsene come di consueto).
- Se il numero di giocatori diventa inferiore a tre la partita termina immediatamente ed i giocatori rimanenti totalizzano i Punti Vittoria che hanno nel momento in cui la partita termina. La Vittoria viene assegnata al giocatore che detiene più punti. In caso di parità si usano i criteri elencati al par. 3.2b.
- Se l'abbandono avviene tra due turni del girone eliminatorio il giocatore viene eliminato dalla classifica prima di effettuare gli abbinamenti per turni successivi.
- Se l'abbandono avviene al termine del girone eliminatorio il giocatore viene eliminato dalla classifica prima di determinare chi passa alla fase finale.
- Se l'abbandono avviene al termine di una semifinale passa in finale il migliore non qualificato della stessa semifinale e solo dopo tutti i giocatori della stessa gara, passa il migliore non qualificato di tutte le semifinali.

Abbinamenti prestabiliti

Schema suggerito per abbinamenti prestabiliti da 13 a 20 giocatori. In riga il turno, in colonna i tavoli.

Con **12 giocatori** gli abbinamenti non permettono di incontrare sempre giocatori differenti.

Per **17 – 20 giocatori**, si forma il quinto tavolo e si considerano i numeri in parentesi.

In caso di **tavoli non completi** (da tre giocatori), per 13 – 15 oppure 17 – 19 giocatori è sufficiente eliminare i posti 16, 15, 14 in ordine. I tavoli con tre giocatori saranno perciò sempre in ordine i tavoli 4, 3 e 2.

turni	Tavolo 1				Tavolo 2				Tavolo 3				Tavolo 4				Tavolo 5			
1	1	5	9	13	2	6	10	14	3	7	11	15	4	8	12	16	17	18	19	20
2	3 (18)	8	10	13	4 (17)	7	9	14	1 (20)	6	12	15	2 (19)	5	11	16	1	2	3	4
3	6 (20)	4	11	13	5 (19)	3	12	14	8 (18)	2	9	15	7 (17)	1	10	16	5	6	7	8
4	12 (19)	2	7	13	11 (20)	1	8	14	10 (17)	5	4	15	9 (18)	3	6	16	9	10	11	12

Riferimento rapido per il calcolo delle percentuali di punti vittoria

La tabella consente un calcolo rapido (si evita l'uso della calcolatrice) nelle righe ci sono i PV di un giocatore, nelle colonne i PV totali al tavolo, in corrispondenza si trova la percentuale dei PV.

%	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
4	20	19,04	18,18	17,39	16,66	16	15,38	14,81	14,28	13,79	13,33	12,9	12,5	12,12	11,76	11,42	11,11	10,81	10,52	10,25	10
5	25	23,8	22,72	21,73	20,83	20	19,23	18,51	17,85	17,24	16,66	16,12	15,62	15,15	14,7	14,28	13,88	13,51	13,15	12,82	12,5
6	30	28,57	27,27	26,08	25	24	23,07	22,22	21,42	20,68	20	19,35	18,75	18,18	17,64	17,14	16,66	16,21	15,78	15,38	15
7	35	33,33	31,81	30,43	29,16	28	26,92	25,92	25	24,13	23,33	22,58	21,87	21,21	20,58	20	19,44	18,91	18,42	17,94	17,5
8	40	38,09	36,36	34,78	33,33	32	30,76	29,62	28,57	27,58	26,66	25,8	25	24,24	23,52	22,85	22,22	21,62	21,05	20,51	20
9	45	42,85	40,9	39,13	37,5	36	34,61	33,33	32,14	31,03	30	29,03	28,12	27,27	26,47	25,71	25	24,32	23,68	23,07	22,5
10	50	47,61	45,45	43,47	41,66	40	38,46	37,03	35,71	34,48	33,33	32,25	31,25	30,3	29,41	28,57	27,77	27,02	26,31	25,64	25

4. SPECIFICHE ALLE REGOLE

4.1 Inizio del turno

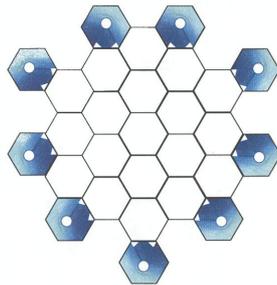
L'inizio del turno corrisponde con il lancio dei dadi. Il giocatore può decidere di giocare un Cavaliere prima del lancio dei dadi, in questo caso il turno inizia quando si scopre la carta.

4.2 Ordine delle fasi

Dopo aver determinato la Produzione di Materie prime non esiste un particolare ordine da seguire. Il giocatore può Commerciale e/o Costruire alternando le fasi come preferisce.

4.3 Disposizione dei porti

I Porti vanno disposti in maniera assolutamente casuale e senza tenere conto del tipo, bisogna fare in modo che i Porti che toccano lo stesso Terreno siano paralleli tra loro (confronta figura).



4.4 Nuovi porti

Si può utilizzare lo scambio migliorato da un Porto costruito nello stesso turno.

4.5 Scambi non permessi

Alcuni scambi sono ovviamente scorretti e non si possono realizzare, ad esempio: non si possono offrire ad un avversario più Materie prime di quelle che servirebbero per ottenere lo stesso dalla riserva, non si possono regalare Materie prime e questo comprende anche uno scambio del tipo "ti do A e B in cambio di A", non si possono promettere o esigere Materie prime per i turni successivi, non si possono promettere favori di alcun tipo in cambio di Materie prime. In tutti i casi non previsti il *primo arbitro* può non permettere uno scambio che ritenga scorretto.

4.6 Condizioni di vittoria

Si vince solo durante proprio turno. Se un giocatore si accorge di aver vinto dopo aver passato la mano, dovrà aspettare il proprio turno

per dichiararsi vincitore. Se un giocatore durante il proprio turno si dichiara vincitore, un altro giocatore che possieda già 10 Punti Vittoria (12 per Marinai) arriverà secondo.

4.7 Punti vittoria

Anche se il vincitore ottiene 11 Punti Vittoria (13 per Marinai) ai fini della classifica varranno sempre 10 Punti Vittoria (12 per Marinai).

4.8 Carte "sviluppo" giocate

Le carte "sviluppo" giocate non si rimischiano, esse rimarranno scoperte, davanti al possessore e non saranno più disponibili per tutta la partita.

4.9 Esaurimento delle Materie prime

Se non ci sono abbastanza Materie prime di un tipo per soddisfare tutti i giocatori che ne hanno diritto durante la Produzione, non se ne distribuiranno affatto.

4.10 Movimento del Brigante e dei Pirati

Il Brigante ed i Pirati possono essere mossi dovunque sulla mappa (non solo in un esagono adiacente).

4.11 Spostare una Nave

Quando si può spostare una Nave la si può piazzare, seguendo le regole, in qualsiasi punto della mappa.

4.12 Strada più lunga mista

Al fine di ottenere il certificato "la strada più lunga" si possono contare sia le Navi che le Strade solo se si costruisce una Colonia nel punto in cui si cambia tipo.

4.13 Trasformare Colonie in Città

Si può costruire una Colonia e trasformarla in Città nello stesso turno. Questo non è possibile se si hanno già cinque Colonie sulla mappa (sarebbe come se per un istante si disponesse della sesta Colonia).

4.14 Prendere appunti

Non è possibile pendere appunti, questo snatura il gioco e lo rallenta eccessivamente.

5. INFRAZIONI E PENALITA'

5.1 Mosse irregolari

Se un giocatore compie una mossa irregolare (ad esempio: costruisce una Colonia adiacente ad

un'altra) e nessuno se ne accorge prima della fine del turno in cui la mossa è compiuta, la mossa è considerata valida (a tale scopo la fine di un turno

è decretata dall'inizio di quello del giocatore successivo, vedi 4.1). Se invece viene fatto notare l'errore, si deve annullare la mossa illegale (nell'esempio di prima il giocatore dovrebbe togliere la Colonia dal gioco, ma gli sarebbero restituite le Materie prime usate).

Ciò presuppone la buona fede di chi commette l'errore, altrimenti l'arbitro può assegnare una penalità (vedi 5.5).

5.2 Rallentare il gioco

I giocatori devono giocare in un lasso di tempo ragionevole. Giocare lentamente per guadagnare tempo non è ammissibile. Se un arbitro ritiene che un giocatore stia giocando in maniera eccessivamente lenta durante una partita è tenuto a richiamarlo, se la condotta del giocatore continua egli può subire le relative penalità (vedi 5.5). Un giocatore può chiamare un arbitro ad assistere alla partita se crede che un avversario stia volontariamente rallentando il gioco.

5.3 Scorrettezze

I comportamenti scorretti non sono assolutamente tollerabili.

Se un arbitro rileva comportamenti scorretti deve assegnare le relative penalità (vedi 5.5).

I comportamenti scorretti includono le seguenti azioni volontarie, ma non sono limitati ad esse:

- a) guardare le carte costituenti la mano di un avversario,
- b) dare false informazioni di gioco (numero di carte in mano, ecc.),
- c) rallentare il gioco per avvantaggiarsi del limite di tempo (vedi 5.2),
- d) ricevere consigli da persone esterne alla partita,
- e) accordarsi su come far terminare la partita,
- f) mentire agli arbitri.

5.4 Condotta antisportiva

Tutti i partecipanti, gli arbitri e gli spettatori sono sempre tenuti a comportarsi in maniera leale ed educata. Inoltre, chiunque si comportasse in maniera offensiva o provocatoria nei confronti di avversari, arbitri e/o spettatori subirebbe le relative penalità (vedi 5.5).

5.5 Penalità

Un arbitro può assegnare una penalità ad un giocatore qualora lo ritenga necessario.

Le penalità sono di due tipi:

5.5a Ammonizione: ha lo scopo di avvisare il giocatore, se un giocatore riceve una seconda ammonizione nel corso dello stesso torneo viene automaticamente espulso (vedi 5.5b).

5.5b Espulsione: il giocatore viene escluso direttamente dal torneo, ci si dovrà comportare come nel caso di un abbandono (vedi 3.5).

L'arbitro decide quanto grave sia stata l'infrazione commessa e di conseguenza la penalità da applicare. Un arbitro deve sempre comunicare al *primo arbitro* l'assegnazione di una penalità, un'espulsione deve essere sempre convalidata dal *primo arbitro*.

Il *primo arbitro* può chiedere all'*organizzatore* di allontanare chiunque intralci lo svolgimento del torneo.

Il *primo arbitro* è tenuto a registrare le ammonizioni assegnate durante il torneo ed è inoltre tenuto a comunicare al *Responsabile del Campionato* i nominativi dei giocatori espulsi durante il torneo, con relativa motivazione, affinché sia possibile, se necessario, escludere tali persone da ogni ulteriore torneo.

Le penalità non sono concepite per punire errori di gioco o giocatori che sbagliano in buona fede, ma per stroncare comportamenti nocivi alla sportività come: intimidazioni, accordi al fine di favorire un giocatore a discapito degli altri, imbrogli e simili.

IMPORTANTE!

Stupor Mundi e il Responsabile del Campionato si riservano il diritto di modificare la struttura del campionato ed il presente regolamento qualora lo ritengano necessario, s'invitano pertanto tutti gli interessati a controllare i calendari dei tornei e le eventuali variazioni comunicate sul forum ufficiale

Redattori:

per Stupor Mundi: Luca Coppola, Pierluigi Colutta

per Homo Ludens: Giancarlo Roberto, Luciano Bertone

Responsabile del Campionato: Giancarlo Roberto

Per contatti o informazioni:

Via V. Bellini 54, 80135 – Napoli, www.stupormundigiocchi.it tel.: 081/19575574

campionato: catan@stupormundigiocchi.it – www.gimagioke.it/forum tel.:347/7171804