

Art. 1 -Principi generali

Obiettivo del Campionato Game Network - Raven Cup è quello di realizzare un torneo su tutto il territorio Nazionale, con lo scopo di premiare al termine di esso i migliori giocatori italiani di ruolo e di promuovere lo sviluppo e la conoscenza del Gioco di Ruolo stesso. Qualsiasi Associazione intenda organizzare un torneo valido per il Campionato Game Network - Raven Cup dovrà attenersi al presente regolamento.

Art. 2 - Struttura del campionato

Il Campionato Game Network - Raven Cup avrà una durata annuale e si concluderà con una Finale Nazionale (Settembre/Ottobre).

Il Campionato avrà classifiche sia per il singolo giocatore (classifica individuale) che per le squadre partecipanti ai tornei (classifica a squadre).

La formula scelta è quella del circuito, ove ogni Associazione interessata potrà organizzare una o più tappe nella propria città.

Ogni torneo del Campionato Game Network - Raven Cup genererà una classifica a squadre e una classifica individuale che andranno a confluire nelle relative classifiche generali di area geografica.

Vi saranno altresì tornei speciali definiti "Master" (vedere art. 8), comunicati sul calendario ufficiale dallo staff Game Network - Raven Cup, che daranno accesso diretto alla Finale alla squadra vincitrice.

Al termine del campionato le migliori squadre ed i migliori giocatori delle rispettive aree geografiche (da cui eventualmente andranno depennati quelli già qualificati dai Masters) disputeranno la Finale in cui verranno assegnati i titoli per il miglior giocatore e la migliore squadra d'Italia.

I giocatori e le squadre potranno partecipare a tutti i tornei che desiderano, indipendentemente dall'area geografica di appartenenza e dal luogo in cui si svolge il torneo.

Sarà altresì indetto un Concorso il cui titolo sarà assegnato durante le premiazioni della Finale Nazionale, a cui potranno partecipare tutte le avventure proposte nei vari tornei che perverranno allo Staff di Game Network - Raven Cup entro il termine stabilito del Campionato. L'avventura vincente del Concorso sarà scelta da un'apposita giuria creata dallo Staff, e terrà conto delle preferenze dei giocatori, che potranno essere espresse direttamente sul sito Game Network - Raven Cup, dove le avventure stesse potranno essere esaminate on line.

Art. 3 - Suddivisione in aree geografiche

Sono definite 7 aree geografiche, determinate e suddivise in base al numero di tornei, giocatori e di Associazioni attive in relazione ai dati raccolti negli anni precedenti del Campionato Game Network - Raven Cup. La definizione verrà aggiornata ogni anno a seconda dei nuovi dati.

Ogni area geografica (Macroregione) possiederà uno specifico Referente Macroregionale. I nomi e gli indirizzi dei vari Referenti di Macroregione saranno pubblicati sul sito Internet unitamente agli indirizzi utili per contattare lo Staff.

Le Macroregioni per l'anno 2004 sono:

ZONA	MACRO REGIONE
I)	VALLE D'AOSTA -PIEMONTE -LOMBARDIA
II)	TRENTINO-FRIULI-VENETO
III)	EMILIA-ROMAGNA
IV)	LIGURIA-TOSCANA-UMBRIA
V)	MARCHE-LAZIO-ABRUZZO-MOLISE
VI)	CAMPANIA-BASILICATA-PUGLIA-CALABRIA- SICILIA-SARDEGNA

Art. 4 - Calendario tornei

Il calendario verrà definito in accordo tra lo Staff Game Network - Raven Cup e le Associazioni. Sarà richiesto un preavviso minimo di un mese dalla data d'inizio del torneo, per la comunicazione dei riferimenti inerenti i responsabili e delle modalità per raggiungere il luogo di svolgimento dello stesso.

Un torneo non potrà durare più di due fine settimana consecutivi, salvo autorizzazione dello Staff Game Network - Raven Cup previo richiesta motivata.

Art. 5- Organizzazione Tornei

Le Associazioni dovranno utilizzare il regolamento di gioco dei manuali base, inerenti al sistema di Gioco di Ruolo adottato dal torneo (il Campionato è aperto a TUTTI i sistemi di gioco, pubblicati e non. In caso di regolamento gratuito o amatoriale esso dovrà essere reso disponibile per il download su questo sito prima del torneo). Le Associazioni organizzatrici potranno anche effettuare alcune piccole modifiche o personalizzazioni rispetto ai manuali, purché questo venga specificato ai partecipanti, al più tardi, prima dell'inizio della partita.

I tornei dovranno essere disputati in una partita a turno unico, della durata minima di 3 ore e massima di 4; eventuali pause di gioco concordate con il master non sono da conteggiare. La durata della partita andrà comunicata in anticipo ai giocatori. La presentazione della partita, l'introduzione, la consegna dei personaggi, la lettura di questi ultimi e la preparazione iniziale non faranno parte del tempo di gioco a disposizione dei giocatori.

Ogni avventura proposta nei tornei del Game Network - Raven Cup dovrà essere inedita e strutturata secondo una delle seguenti formule relative al numero di personaggi:

a) FORMULA CLASSICA (5 PERSONAGGI)

per 4-5 giocatori

Avventura strutturata per 5 personaggi giocanti (pre-generati, quindi completi di background e scheda tecnica), ma con la possibilità di essere portata a termine, senza svantaggi o penalità, anche da 4 soli giocatori (con esclusione di un PG o con gestione

dello stesso da parte degli arbitri); [quorum da raggiungere affinché il torneo sia valido: 6 squadre]

b) FORMULA A 3 PERSONAGGI

per 3 giocatori

Avventura strutturata per 3 personaggi giocanti (pre-generati, quindi completi di background e scheda); [quorum da raggiungere affinché il torneo sia valido: 8 squadre]

c) FORMULA A 4 PERSONAGGI

per 3-4 giocatori

Avventura strutturata per 4 personaggi giocanti (pre-generati, quindi completi di background e scheda tecnica), ma con la possibilità di essere portata a termine, senza svantaggi o penalità, anche da 3 soli giocatori (con esclusione di un PG o con gestione dello stesso da parte degli arbitri); [quorum da raggiungere affinché il torneo sia valido: 7 squadre]

d) FORMULA A 6 PERSONAGGI

per 5-6 giocatori

Avventura strutturata per 6 personaggi giocanti (pre-generati, quindi completi di background e scheda tecnica), ma con la possibilità di essere portata a termine, senza svantaggi o penalità, anche da 5 soli giocatori (con esclusione di un PG o con gestione dello stesso da parte degli arbitri); [quorum da raggiungere affinché il torneo sia valido: 5 squadre]

Oltre al rispetto di tutte le altre norme contenute in questo regolamento, un torneo per essere ritenuto valido per il Campionato Game Network - Raven Cup dovrà aver ottenuto:

-almeno 30 partecipanti individuali oppure almeno 6 squadre in tornei strutturati per 5 personaggi;

- almeno 24 partecipanti (cioè 8 squadre) in tornei strutturati per 3 personaggi;

-almeno 28 partecipanti individuali oppure almeno 7 squadre in tornei strutturati per 4 personaggi;

- almeno 30 partecipanti individuali oppure almeno 5 squadre in tornei strutturati per 6 personaggi;

In ogni partita da torneo il master dovrà essere coadiuvato da un assistente (detto anche co-master); entrambi gli arbitri non potranno aver già partecipato in qualità di giocatori al suddetto torneo.

Per ragioni di trasparenza e correttezza, le eventuali franchigie delle squadre di masters e co-masters non potranno essere iscritte al torneo.

L'assistente avrà lo stesso peso di giudizio del master, in sede di valutazione dei giocatori al termine della sessione di gioco. Potrà essere derogata la presenza dell'assistente nei

tornei disputati nell'ambito di Convention o di altre manifestazioni collaterali. Altre ulteriori deroghe potranno essere richieste, anticipatamente allo svolgimento del torneo stesso, allo Staff Game Network - Raven Cup.

Il costo d'iscrizione indicativo per un torneo è fissato in 5 Euro. Tale costo non è comprensivo di eventuali spese accessorie per la partecipazione al torneo, quali biglietto d'ingresso in manifestazioni, tesseramenti per club e simili.

Le Associazioni possono trovare moduli e informazioni utili alla gestione dei dati dei giocatori e delle squadre nella sezione "Download" del sito (consigliamo caldamente di utilizzare i moduli excel messi a disposizione per la compilazione delle classifiche onde evitare errori).

E' fatto obbligo alle Associazioni di comunicare tempestivamente (non più tardi di 20 giorni dalla conclusione del torneo) le classifiche e le eventuali franchigie ricevute, e inoltre di inviare copia dell'avventura per aver diritto a partecipare al Concorso. Tali dati vanno inviati al proprio Referente di Macroregione e allo Staff Game Network - Raven Cup (le franchigie vanno comunicate nel forum e via mail al proprio referente; le classifiche e le avventure possono vanno inviate tramite l'apposito link nella sezione contatti e via mail al proprio referente).

Il Campionato Nazionale di GdR (Game Network - Raven Cup) dal 2004 è sponsorizzato dalla Raven Distribution: quindi un torneo (onde evitare conflitti di interessi), per essere valido ai fini della Classifica Nazionale, non potrà essere sponsorizzato direttamente da un'altra casa di distribuzione-produzione di GdR/Board Game/GCC (in caso di tornei all'interno di Convention, essi potranno essere validi anche se la Con è sponsorizzata da un'altra casa di distribuzione-produzione di GdR/Board Game/GCC, purchè i tornei stessi non lo siano. In caso di ulteriori dubbi o situazioni particolari rivolgersi all'addetto alle relazioni con lo sponsor per avere chiarimenti, sezione Contatti).

Potrà invece essere sponsorizzato senza problemi da qualsiasi negozio, Ente o altro.

E' inoltre necessario, se l'associazione organizzatrice dispone di un sito internet, porre un link con il banner del Campionato Game Network - Raven Cup (scaricabile dalla sezione Downloads) o del sito Raven Distribution. Non importa dove sia collocato il banner, se presso i links o in una apposita zona riservata al Campionato o in qualsiasi altra pagina, l'importante è che esso sia presente.

Nel caso non venissero rispettati questi semplici principi, il torneo sarà ritenuto nullo.

Art. 6 - Metodo di valutazione nei tornei

Il metodo di valutazione ufficiale per i tornei validi per il Campionato Game Network - Raven Cup è unico e uniforme.

Le Associazioni potranno comunque essere autorizzate ad utilizzare un sistema di punteggio differente, previo comunicazione scritta allo Staff Game Network - Raven Cup, e ai giocatori durante il briefing pre-partita. In tal caso dovrà essere messa a disposizione una tabella di riferimento dei punteggi e del metro di valutazione. **Si rammenta che la conoscenza delle regole del GdR utilizzato nel torneo da parte dei giocatori non è obbligatoria, e non può influenzare direttamente il punteggio di questi ultimi.**

Al termine delle sessioni di gioco è consigliabile che i master e gli assistenti effettuino un

debriefing fra loro, per confrontare le motivazioni che hanno portato alle rispettive valutazioni. Non è vietato correggere in positivo o in negativo un punteggio nel caso sia stato utilizzato un metro differente dagli altri master. E' altresì proibito sindacare e alterare per qualsiasi ragione la valutazione di un master o di un assistente.

I criteri di valutazione delle prestazioni dei giocatori, e delle squadre, ad ogni torneo sono 4: Interpretazione, Qualità, Comportamento e Avanzamento (L'Appendice A riporta una tabella di riferimento sul metodo di assegnazione dei giudizi).

Classifica individuale:

Il punteggio di un singolo giocatore è il risultato della somma di:

- Interpretazione (da 1 a 30 punti)
- Qualità (da 1 a 30 punti)
- Comportamento (da 0 a 3 punti)
- Un quarto dell'Avanzamento di Squadra (da 1 a 5 punti). In caso di morte o prematura uscita di scena occorre conteggiare fino al punto in cui il personaggio è arrivato.

Il punteggio per un singolo giocatore può così raggiungere un massimale di 68 punti (30+30+3+5).

Classifica a squadre:

Il punteggio di una squadra è il risultato della somma di:

- media dei valori di Interpretazione dei giocatori (somma di tutti i punteggi di Interpretazione e divisione per il numero dei giocatori) (da 1 a 30)
- media dei valori di Qualità dei giocatori (somma di tutti i punteggi di Qualità e divisione per il numero dei giocatori) (da 1 a 30)
- media dei valori di Comportamento dei giocatori (somma di tutti i punteggi di Comportamento e divisione per il numero dei giocatori) (da 0 a 3)
- Avanzamento (da 1 a 20)

Il punteggio per una squadra può così raggiungere un massimale di 83 punti (30+30+3+20)

Discriminanti in caso di parità:

Per la classifica individuale occorre dare la precedenza nell'ordine a: Interpretazione, Qualità, Comportamento, Avanzamento;

Per la classifica a squadre occorre dare la precedenza nell'ordine a: Media Interpretazione, Media Qualità, Media Comportamento, Avanzamento.

In caso di ulteriore ed esatta parità (medesimo punteggio di Interpretazione, Qualità, Comportamento e Avanzamento) la posizione in classifica dovrà essere la medesima. Ad es (nomi e punteggi fittizi):

#	Giocatore	INT	QUA	COM	¼ AV	Totale
17	Simone Sgattoni	20	21	3	3,5	47,5
18	Sandro Campanella	20	19	3	3,5	45,5
18	Carlo Maria Ciccioni	20	19	3	3,5	45,5
20	Domenico Laureati	16	22	3	4	45

Come si nota nell'esempio *Carlo Maria* è in posizione 18 (invece di 19) proprio perchè ha i medesimi punteggi di *Sandro*: poiché non è possibile distinguere le due prestazioni si considerano entrambi 18esimi (e quindi riceveranno entrambi 200 punti per la classifica generale - vedi art.8).

Inoltre notare come *Domenico*, il giocatore immediatamente successivo a *Carlo Maria* è correttamente in 20esima posizione (e non erroneamente in 19esima posizione). La classifica di ogni torneo andrà compilata di conseguenza tenendo in considerazione questa eventualità.

Art. 7- I Partecipanti al Campionato

All'atto dell'iscrizione al Campionato Game Network - Raven Cup una squadra dovrà comunicare i nominativi dei singoli che la compongono e il nome che la contraddistingue (franchigia). La franchigia potrà essere comunicata direttamente all'Associazione presso cui la squadra giocherà il primo torneo, oppure inviata al Referente di zona. Nel caso la franchigia di una squadra non venisse comunicata, lo Staff considererà valida per quella squadra la formazione scesa in campo al primo torneo da essa giocato.

Le franchigie delle squadre dovranno essere composte da 5 giocatori, di cui almeno 3 dovranno essere presenti ad un torneo per dare il nome alla squadra e sommare così il punteggio ottenuto in classifica.

Per partecipare ad un torneo, come anticipato all'articolo 6, il numero minimo di componenti per una squadra sarà 3 e il numero massimo 6 (a seconda della formula scelta, vedi art. 5).

Ogni giocatore verrà identificato, all'atto della prima iscrizione ad un torneo, da un semplice codice ricavato dai suoi dati personali (nome, cognome, macroregione di appartenenza), grazie al quale sarà possibile evitare problemi di omonimie ed errori di trascrizione dei punteggi. Ogni giocatore potrà far parte contemporaneamente di una sola franchigia, pur non essendo negata la possibilità di iscriversi con un'altra franchigia (abbandonando così la precedente) nel corso del Campionato.

I singoli giocatori potranno sommare i loro risultati utili indipendentemente dalla franchigia a cui saranno iscritti.

Art. 8 - Classifiche Macroregionali e qualificazioni alla Finale

Le classifiche dei vari tornei contribuiranno a stilare le Classifiche di Zona o Macroregionali, distinte per singoli e squadre. Al termine della fase di qualificazione, da tali classifiche verranno estratti gli aventi diritto a partecipare alla Finale Nazionale, suddivisi per Macroregione in base alla tabella dei Partecipanti alla Finale (vedere alla fine del capitolo).

Ogni giocatore, ed ogni squadra, potrà sommare in classifica i 5 migliori risultati ottenuti nel corso del Campionato, indifferentemente dalla macroregione in cui essi saranno acquisiti.

I punteggi, ottenuti dai piazzamenti in ogni singolo torneo, si otterranno dai valori riportati nella tabella seguente, valori a cui verrà applicato un moltiplicatore proporzionale al numero di giocatori e di squadre partecipanti allo stesso.

Posizione	Punti	Posizione	Punti	Posizione	Punti
1	1000	11	375	Dal 21 al 25	125
2	800	12	350	Dal 26 al 30	100
3	650	13	325	Dal 31 al 40	75
4	550	14	300	Dal 41 al 50	50
5	525	15	275	Dal 51 al 100	25
6	500	16	250	Dal 101 al 150	10
7	475	17	225	Oltre 150	5
8	450	18	200		
9	425	19	175		
10	400	20	150		

Tabella Partecipanti alla Finale

L'assegnazione dei posti per la Finale, così come la suddivisione delle Macroregioni, è stata effettuata sulla base dei dati statistici relativi ai giocatori e alle squadre che hanno partecipato alle precedenti edizioni del Campionato. Tali assegnazioni saranno annualmente riviste ed aggiornate nel rispetto delle nuove statistiche di distribuzione dei tornei sul territorio Nazionale e di partecipazione dei giocatori. Per conoscere le assegnazioni fare riferimento al sito ufficiale (<http://ravencup.raven-distribution.com>), nella sezione "Regolamento".

Art. 9 - Reclami e sanzioni

I reclami inerenti allo svolgimento del torneo andranno sporti direttamente all'Associazione organizzatrice o al più al Referente di Macroregione.

Lo Staff Game Network - Raven Cup va interessato invece per reclami inerenti la violazione del regolamento del Campionato Game Network - Raven Cup.

Infrazioni gravi al regolamento possono portare alla mancata iscrizione del torneo alle classifiche, e all'impedimento di ulteriori partecipazioni all'organizzazione di tornei validi per il Campionato Game Network - Raven Cup.

Art. 10 - La struttura dello Staff

Lo Staff di Game Network - Raven Cup ha i seguenti compiti e componenti:

1. Presidente (Ivan Sassi): con compiti di controllo dell'operato dello Staff, delle associazioni e dei giocatori. In tale funzione di controllo rientra il coordinamento del calendario comune dei tornei.
2. Webmaster e PR (Simone Paci): gestisce i contatti con nuove associazioni o con nuovi giocatori; ricerca responsabili per le Macroregioni che ancora non ne possiedono alcuno.
3. Addetto alle Classifiche Macroregionali e alla determinazione dei qualificati (Alessandro Pellicciari).
4. Addetto all'esame delle avventure tornei e contatti con le Associazioni per consigli e suggerimenti sulle stesse (Marco Mengoli).
5. Addetto alle relazioni con lo sponsor & tecnico (Enrico Vignoli)

A queste persone si affiancheranno i Responsabili di Macroregione (vedere la sezione Contatti), con compiti di controllo delle attività della propria Zona. Saranno la figura di primo referente per i giocatori e le Associazioni della propria area, nella quale

ricercheranno nuovi giocatori e nuove Associazioni che possano aderire e partecipare al Campionato. Solleciteranno l'invio delle classifiche, e fungeranno da supporto per la corretta applicazione del regolamento all'interno della propria Macroregione.

Appendice A - Consigli sulle Valutazioni

Esempi di assegnazione punteggi:

Interpretazione

Recitazione e attinenza al carattere del personaggio (30 punti)

1-3	Il giocatore a metà del primo punto d'avanzamento si addormenta sul tavolo e si risveglia solo quando deve andare a casa o per parlare nelle pause. non pervenuto . Oppure quando vede il background interroga i master sul suo scopo e avendolo scoperto, decide di non leggerlo o fa tutto l'opposto di ciò che il background dice, al punto da ipotizzare che lo faccia apposta. Grottesco
4-6	Solo alla fine dell'avventura il master si rende conto della sua presenza: Impalpabile . Il giocatore ha interpretato in modo assolutamente inefficace il personaggio incorrendo in numerosi errori grossolani di background e/o allineamento. Come aggravante, magari parla rivolgendosi alla 3° persona singolare per tutto il tempo: "Gli dico che... Il mio pg fa...". Rovinoso
7-9	Il giocatore tenta, in qualche sporadico momento di interpretare il proprio personaggio con scarsi risultati. All'interno dei momenti di gioco compie numerosi errori di Background, anche se non determinanti oppure alcuni grossolani. Negativo
10-12	Il giocatore interpreta lo stereotipo del suo personaggio, prendendo vie anche opposte al background pur rimanendo all'interno dello stereotipo, probabilmente la lettura del background è stata frettolosa e poco attenta. Oppure l'interpretazione viene a tratti, quando c'è è al massimo più che sufficiente, ma i momenti di buio sono in situazioni peculiari e penalizzanti. Insufficiente
13-15	Il giocatore interpreta lo stereotipo del personaggio assecondando in alcuni punti di massima peculiarità il background che però non è pienamente compreso, le incomprensioni non sono però reiterate o gravi, comunque non brillante. Oppure è sufficiente o anche a volte più che sufficiente, ma con alcuni vuoti qua e là per i tempi dell'avventura: discontinua, ma presente nei momenti chiave del personaggio. Quasi sufficiente
16-18	Il giocatore ha compreso e interpretato il background, sicuramente la sua performance non è mai stata particolarmente intensa o brillante, ma il personaggio è stato compreso. Magari non ha colto alcune sfumature, magari non ha prodotto giocate interpretative autonome, ma è sempre stato presente nei momenti importanti senza stonare dal personaggio. Sufficiente
19-21	Discreta interpretazione, background ben compreso, possono ancora mancare le sfumature, ma la resa è stata efficace e la parlata e l'espressione del giocatore (a meno di Pg particolari) è sempre stata espressiva, almeno negli stati d'animo fondamentali e molto evidenti (rabbia, gioia). Sicuramente i sentimenti sono espressi in maniera stereotipata, ma efficace. A volte la parlata può non essere stata sicura, il giocatore doveva raccogliere a volte le idee per <u>brevissimi istanti</u> prima di parlare. Discreto

22-24	Buona interpretazione, anche la resa scenica acquisiscono importanza. Background perfettamente compreso, anche se magari in maniera non sempre attiva. Oppure il personaggio è attivo e vivo ma manca di alcune sfumature <u>molto marginali</u> . Il giocatore fa parlare il personaggio senza incertezze (A meno che ovviamente non siano volute). I sentimenti fondamentali sono espressi con chiarezza. La recitazione <u>non prevarica mai</u> la comprensione del Background. Buono
25-27	Ottima interpretazione: il personaggio inizia ad essere vivo, il giocatore gestisce bene i toni del personaggio e la sua parlata, i sentimenti non sono stereotipati, ma caratterizzati sul personaggio. Il giocatore ha perfettamente compreso ogni sfumatura del background. Non ha mai coperto i compagni con le sue giocate (a meno che non fosse nel pg. Se il personaggio era di basso profilo, gli ha dato vita in ogni parola e gesto sottile). Anche le sue azioni sono necessariamente piegate alle esigenze caratteriali del pg. Se necessario rinunciando a fargli fare della qualità (da pg). Sicuramente non è uscito spesso dal gioco. Ottimo
28-29,5	Interpretazione grandiosa: il background non solo è stato perfettamente compreso, ma ne sono stati sviscerati aspetti non descritti, durante tutta la partita. Il personaggio è vivo e tridimensionale, sviluppato in tutte le direzioni in maniere spesso imprevedute dai master. I toni della parlata sono sempre adeguati e la parlata lo distingue sia nell'atteggiamento che nel tono, se ci sta anche in accenti e dialetti. La gestualità e gli sguardi sono mantenuti in pg per tutto il tempo e le pause per uscire dal gioco rarissime. I sentimenti traspaiono non solo dalle parole o da recitazione stereotipate, ma da rese scelte ad hoc per il pg. Magistrale
30	Per assurgere a questo valore pressochè impossibile, il giocatore non deve <u>mai</u> essere uscito dal gioco, nemmeno coi gesti. Tranne nella pausa chiamata dai suoi compagni... Il personaggio

Qualità di Gioco *

Tecnica di gioco e idee nel corso dell'avventura (30 punti)

1-3	Il giocatore a metà del primo punto d'avanzamento si addormenta sul tavolo e si risveglia solo quando deve andare a casa o per parlare nelle pause. Non pervenuto . Oppure non riesce in alcuna maniera ad interagire costruttivamente con la narrazione. Anzi, fa sempre la cosa più sbagliata nel momento più sbagliato, con accurata ricerca. Il genio dell'inopportunità
4-6	Solo alla fine dell'avventura il narratore si rende conto della sua presenza. Stiamo attenti a distinguere le intenzioni del PG da quelle del giocatore. Questo giocatore è assolutamente disinteressato all'azione: Impalpabile . Oppure non riesce ad immaginarsi e a relazionarsi con le situazioni creando spesso danni al resto del Party che non riesce nemmeno ad immaginare i suoi gesti, tanto sono assurdi e fuori luogo. Inopportuno
7-9	Il giocatore tenta, in qualche sporadico momento di relazionarsi alle situazioni e di rendere il suo personaggio efficace sulla narrazione con scarsi risultati. A volte le sue scelte sono anche negative per il resto del Party. Negativo
10-12	Il giocatore passa + o - indenne dalle difficoltà della storia, comunque non è particolarmente coinvolto e fa (o fa fare al proprio PG - stiamo attenti a distinguere -) il minimo possibile, in linea di massima cerca di attivarsi minimamente solo nelle situazioni chiave. A volta capita che i narratori (o peggio i compagni) debbano stimolarlo ad agire in una qualsiasi maniera. Insufficiente

13-15	<p>Il giocatore raccoglie gli stimoli più espliciti che la storia offre al suo PG, svolgendo il compito in una maniera standard per il suo personaggio, ma non sempre è pronto e deve magari essere sollecitato dal narratore. Oppure è sufficiente o anche a volte più che sufficiente, ma con alcuni vuoti in alcuni momenti dell'avventura: discontinuo ma presente nei momenti chiave del personaggio. Spesso incerto sul da farsi, quasi sempre attende che i compagni abbiano tracciato la linea comportamentale situazione per situazione. Quasi sufficiente</p>
16-18	<p>Il giocatore ha recepito quando il suo personaggio poteva essere utile, ma sicuramente non si è creato occasioni particolari (né nel personaggio, né uscendo dall'interpretazione se necessario); la sua performance non è mai stata particolarmente brillante per utilità. E' stato tuttavia costantemente presente e mai inopportuno, riuscendo sempre a calarsi nelle situazioni; le sue scelte non hanno mai imbarazzato i narratori per la loro inverosimiglianza. Sufficiente</p>
19-21	<p>Discreta Qualità, sicuramente ha menato le mani quando era necessario, ha usato la diplomazia quando doveva, senza che fossero i compagni ad indicare la via (senza dire sempre: "anche io faccio così" per intenderci). La maggior parte delle volte ha usato le caratteristiche del suo personaggio nella maniera più banale, ma sempre utilmente (a parte ovviamente le scelte fatte perché nella psicologia del personaggio, che esulano dall'utilità). Può essere stato alcune volte incerto sul da farsi, ma non è stato SEMPRE l'ultimo a dire il da farsi. Discreto</p>
22-24	<p>Buona qualità, sempre sicuro e propositivo. Coglie sempre il tenore della situazione e spesso volge le situazioni a vantaggio del Party . Vivace e senza incertezze (tranne alcuni casi particolarmente complessi dove purtroppo la conoscenza del regolamento può avere il suo peso: incantesimi in D&D, discipline in Vampiri...etc. Attenti quindi a distinguere l'incertezza qualitativa da una AMMISSIBILE ignoranza sul regolamento). Ha capito bene come porre il personaggio in ogni situazione e a volte come creare le situazioni al PG più consone. Buono</p>
25-27	<p>Grande Qualità. Il giocatore ha perfettamente compreso come operare con il suo personaggio in TUTTE le situazioni, al punto di crearsi le situazioni assai spesso per porsi in vantaggio. E' il faro della qualità della squadra, sblocca molte situazioni a costo di rinunciare all'interpretazione (uscendo spesso dal PG eventualmente se il PG non ha le possibilità per elaborare piani d'azione efficaci). Spessissimo è il primo a dire cosa fare tracciando una linea guida per i compagni senza mai essere però prepotente. Quando prende una decisione considera a volte addirittura l'impatto e il ruolo dei PG dei compagni (anche se il BKG non lo prevederebbe se necessario). Molto buono</p>
28-29.5	<p>Giocatore Machiavellico. Non solo riesce a far interagire il suo personaggio nella maniera migliore possibile in ogni situazione, ma a volte sorprende i narratori con trovate impreviste che risolvono (verosimilmente) situazioni intricate. Si crea le occasioni e ne prevede gli esiti cercando di dare spunti qualitativi a se e ai Pg dei compagni di cui ormai è un perfetto conoscitore. Nessuna situazione sembra coglierlo impreparato (tranne casi limite ovviamente). Ha sempre chiaro il quadro globale. Quando parla delle azioni del suo personaggio sembra quasi un narratore aggiunto per quanto ha la situazione sotto controllo. Geniale</p>
30	<p>L'autore stesso si inchina alla genialità delle scelte. Impressionante il fatto che sembri sapere tutto sempre e prima come fossero banalità. Pronto a stravolgere la narrazione in ogni momento, pare quasi conoscere già come essa sarà. Questo valore (pressoché inarrivabile se si vuol rimanere strettamente nel BKG del PG -a meno che non sia un veggente...-) è attribuibile assai di rado per evidenti motivi. L'autore</p>

*** Quando – nella valutazione della qualità - si parla di affrontare le situazioni e calarsi nelle circostanze della storia in maniera ottimale va considerato l'uso degli oggetti a disposizione del PG e/o delle conoscenze da lui detenute o ottenute nel corso della storia.**

Comportamento

Comportamento del giocatore (3 punti)

0	Il Giocatore che nessuno vorrebbe arbitrare: maleducato, offensivo, non rispetta né i master, né i suoi compagni di gioco, cerca ad ogni occasione di barare e fa continuamente di tutto per infastidire la partita in ogni modo possibile e immaginabile. Irritante
1	Il Giocatore in più di una occasione è maleducato e offensivo, stabilisce un contatto fisico forzato con i master o i compagni senza il loro consenso, si rivolge con tono strafottente ai master contestandone aspramente l'operato, e sembra essere al tavolo più per dare fastidio e contestare che per giocare. Fastidioso
2	Il Giocatore solo in una occasione si dimostra maleducato (o offensivo, o cerca di barare o contesta eccessivamente l'operato dei master o stabilisce un contatto fisico forzato con i master o i compagni senza il loro consenso), oppure arriva alla partita con un clamoroso ritardo senza avvertire, oppure lascia il tavolo di gioco prima del tempo senza aver avvertito e senza fornire una spiegazione plausibile. Non impeccabile
3	Il giocatore tipo: educato, rispettoso verso i compagni e i master, gioca la sua partita per divertirsi senza creare nessun tipo di problema. E' la categoria nella quale dovrebbero ricadere la maggioranza dei giocatori. Normale

Il sito ufficiale Game Network - Raven Cup:

<http://ravencup.raven-distribution.com>