



Associazione ludica ToRisiKo!
www.torisiko.org



Comunità ludica GiocaTorino
www.giocatorino.it

MARATONA LUDICA 2008

REGOLAMENTO

PREMESSA

Torneo organizzato dall'Associazione ToRisiKo! e dalla Comunità ludica GiocaTorino. Il torneo si svolge tra aprile e settembre 2008 a Torino. Quattro giochi. Due partite per gioco. Le partite si svolgeranno a Torino, di martedì sera e di venerdì sera nei seguenti locali:
- Il martedì nel locale BarBillar (via Montecuccoli 1/f)
- Il venerdì nel centro Open011 (corso Venezia 11)

CALENDARIO

<i>data</i>	<i>gioco</i>	<i>locale</i>
venerdì 18 aprile ore 21	Kingsburg	Open011
martedì 29 aprile ore 21	Kingsburg	BarBillar
venerdì 9 maggio ore 21	Chang Cheng	Open011
martedì 13 maggio ore 21	Chang Cheng	BarBillar
venerdì 20 giugno ore 21	Principi di Firenze	Open011
venerdì 27 giugno ore 21	Principi di Firenze	Open011
martedì 16 settembre ore 21	Pilastrini della terra	BarBillar
venerdì 19 settembre ore 21	Pilastrini della terra	Open011

ORARI

La chiusura delle iscrizioni per le partite è fissata per le ore 21.30.

ISCRIZIONE

La quota di iscrizione per i partecipanti è fissata in 5 euro. Ci si può iscrivere anche a torneo iniziato. Il torneo è aperto a tutti. Al momento dell'iscrizione il giocatore accetta il regolamento.

GIOCHI

I giochi scelti per la Maratona ludica 2008 sono i seguenti:

- Kingsburg
- Chang Cheng
- Principi di Firenze
- Pilastrini della Terra

Per tutti i giochi si seguirà alla lettera il regolamento di gioco base ad eccezione di "Kingsburg" e "Pilastrini della Terra" dove si utilizzeranno, in aggiunta al regolamento base, queste varianti:

Kingsburg: durante la fase denominata "inverno" non si lancia un dado del Re ma due poi si calcola l'aiuto del Re in questo modo:

aiuto del re = (dado con risultato maggiore - dado con risultato minore) + 1

Pilastrini della Terra: nella fase di estrazione/piazzamento dei mastri architetti nel sacchetto non vengono inserite tutte le pedine ma solo una per giocatore, di conseguenza vi saranno 3 estrazioni di seguito in questa fase del gioco.

FORMULA DEL TORNEO

Sono previste due partite per ogni gioco.

I punteggi tavolo vengono convertiti in punti torneo in questo modo:

PUNTEGGIO

	tavolo da 3	tavolo da 4	tavolo da 5
1° class.	5 punti	5 punti	5 punti
2° class.	3 punti	3,5 punti	4 punti
3° class.	1 punto	2,5 punti	3 punti
4° class.	-	1 punto	2 punti
5° class.	-	-	1 punto

DECIMALI AGGIUNTIVI

Oltre al punteggio ci sono dei punti aggiuntivi da distribuire ai giocatori in base ai punti tavolo fatti da ciascun giocatore. Di seguito i punti totali da suddividere caso per caso:

tavolo da 3	tavolo da 4	tavolo da 5
0,75 punti	1 punto	1,25 punti

Esempio: La somma dei punti tavolo dei 4 partecipanti è 100; il giocatore A vince la partita con 40 punti. I suoi decimali (da aggiungere al suo punteggio) saranno 0,4; il suo punteggio totale sarà quindi 5,4 (5 + 0,4). Il secondo fa 39 punti; la sua parte decimale sarà 0,39; il suo punteggio totale sarà quindi 3,89 (3,5+0,39).

Per tutti e 4 i giochi si è valutato che il tavolo da 4 è la soluzione ottimale, ma se il numero di partecipanti lo rendesse necessario si utilizzeranno anche tavoli da 3 o da 5 giocatori, a seconda del gioco. Ne consegue che si possono formare alcuni tavoli in uno degli altri due modi, in particolare:

- Kingsburg: si useranno anche tavoli da 5
- Chang Cheng: si useranno anche tavoli da 3
- Principi di Firenze: si useranno anche tavoli da 3
- Pilastrini della Terra: si useranno anche tavoli da 5

La composizione dei tavoli verrà fatta in questo modo:

- Prima partita: sorteggio integrale;
- Dalla seconda partita in poi: sorteggio integrale con una testa di serie (in base alla classifica generale) per ogni tavolo

L'assegnazione dei punti torneo è calcolata in base ai punti tavolo di ogni giocatore a fine partita.

In totale quindi la Maratona consisterà in 8 appuntamenti ludici.

Ai fini della classifica finale verranno considerati però soltanto i migliori 6 risultati (2 scarti).

Nel caso in cui si verificasse una parità tra 2 o più giocatori in classifica si adotteranno i seguenti criteri:

1. numero di vittorie;
2. numero di partite giocate (in ogni caso al max. 6 partite valide);
3. posizione precedente all'ultima partita (vale il principio che chi è primo lo è finché non viene superato, non è sufficiente raggiungerlo);
4. lancio del dado.

PREMI

I premi sono previsti per i primi tre della classifica finale. Sono previste tre medaglie e inoltre in palio ci sono quattro scatole di giochi: una copia di ciascun gioco utilizzato nel torneo.

I giochi verranno così assegnati: il 1° classificato sceglierà due giochi, il 2° classificato sceglierà una scatola tra le due rimaste e il 3° si prende la scatola che rimane.

Nota: per tutto ciò che non è esplicitamente definito in questo regolamento fanno fede le comunicazioni ufficiali pubblicate dall'organizzazione. Qualsiasi informazione in merito può essere richiesta ai referenti organizzativi. Le date e le modalità del regolamento possono essere modificate dall'organizzazione, per esigenze tecniche e organizzative, in qualsiasi momento. Qualsiasi modifica o cambiamento va comunicata nei tempi e nei modi consueti (forum, ML, siti web) dei due soggetti organizzatori.