



REGOLAMENTO DA TORNEO GIOCHI DA TAVOLO

Versione 4.03

Agosto 2011

INDICE.

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | INTRODUZIONE..... | 4 |
| 1.1 | Il Regolamento da Torneo..... | 4 |
| 1.2 | Le appendici dei Singoli Giochi..... | 4 |
| 1.3 | I regolamenti dei Giochi..... | 4 |
| 2 | RUOLI E RESPONSABILITA' | 5 |
| 2.1 | BGL Point..... | 5 |
| 2.2 | Organizzatore di torneo..... | 5 |
| 2.3 | Arbitri..... | 5 |
| 2.4 | Giocatori..... | 6 |
| 2.5 | Pubblico | 6 |
| 3 | STRUTTURA DEL TORNEO | 7 |
| 3.1 | Tornei Multi Gioco | 7 |
| 3.2 | Tipi di Tornei | 7 |
| 3.2.1 | <i>Finali Nazionali</i> | 7 |
| 3.2.2 | <i>Last Qualifier</i> | 7 |
| 3.2.3 | <i>Master</i> | 7 |
| 3.2.4 | <i>Grand Challenge</i> | 7 |
| 3.2.5 | <i>Challenge</i> | 7 |
| 3.2.6 | <i>Small Challenge</i> | 8 |
| 3.3 | Durata delle partite..... | 8 |
| 3.4 | Numero massimo di giocatori, iscrizioni e pre-iscrizioni..... | 8 |
| 3.5 | Quota d'iscrizione e premi | 8 |
| 3.5.1 | <i>Iscrizione ad un torneo a Squadre Fisse</i> | 8 |
| 3.5.2 | <i>Iscrizione ad un torneo a Squadre Variabili</i> | 8 |
| 3.6 | Numero di partite consigliate nei tornei | 9 |
| 3.7 | Disposizione dei giocatori ai tavoli..... | 9 |
| 3.7.1 | <i>Abbinamento alla Svizzera</i> | 9 |
| 3.7.2 | <i>Abbinamento alla Greca</i> | 9 |
| 3.7.3 | <i>Tavoli con un giocatore in meno</i> | 9 |
| 3.7.4 | <i>Formazione delle Squadre Variabili</i> | 10 |
| 3.7.5 | <i>Abbinamenti a Squadre - Uniti</i> | 10 |
| 3.7.6 | <i>Abbinamenti a Squadre - Divisi</i> | 10 |
| 3.7.7 | <i>Abbinamenti a Squadre - Libero</i> | 10 |
| 3.7.8 | <i>Abbinamenti ai Tavoli da 2 Giocatori</i> | 10 |
| 3.8 | Punteggi assegnati alla conclusione della partita | 10 |
| 3.8.1 | <i>Fine del Tempo</i> | 10 |
| 3.8.2 | <i>Punti Classifica</i> | 10 |
| 3.8.3 | <i>Punti Classifica a Squadre - Individuali</i> | 10 |
| 3.8.4 | <i>Punti Classifica a Squadre – Vincitori e Vinti</i> | 11 |
| 3.8.5 | <i>Giochi che prevedono situazioni di parità</i> | 11 |
| 3.8.6 | <i>Giochi che prevedono punteggi negativi</i> | 11 |
| 3.8.7 | <i>Punteggi ai tavoli con meno giocatori</i> | 11 |
| 3.8.8 | <i>Percentuale Bravura Avversari - PBA</i> | 11 |
| 3.8.9 | <i>Percentuale Bravura Giocatore - PBG</i> | 12 |
| 3.9 | Accesso al Tavolo Finale | 12 |
| 3.9.1 | <i>Finale con più Tavoli</i> | 12 |
| 4 | CLASSIFICA NAZIONALE BGL | 13 |
| 4.1 | Punteggi per la Classifica Nazionale BGL | 13 |
| 4.2 | Tornei ad Invito Diretto..... | 13 |
| 4.3 | Finali Nazionali | 14 |
| 4.4 | Top Scorer..... | 14 |
| 4.5 | Classifica Generale Regionale e Nazionale..... | 14 |
| 5 | REGOLE DI GIOCO | 15 |
| 5.1 | Set up casuale / variabile..... | 15 |
| 5.2 | Rifare una Mossa..... | 15 |
| 5.3 | Punteggi dei dadi / bilico..... | 15 |

| | | |
|--------|--|----|
| 5.4 | Prendere appunti..... | 15 |
| 5.5 | Parlare tra Giocatori | 15 |
| 5.6 | Espansioni del gioco..... | 15 |
| 5.7 | Lista degli Elementi di Gioco..... | 15 |
| 5.8 | Appendici | 15 |
| 5.9 | Scenari..... | 16 |
| 5.10 | Ritiro di un giocatore | 16 |
| 5.10.1 | <i>Ritiro di un Giocatore in un Torneo a Squadre Fisse</i> | 16 |
| 6 | AMMONIZIONI E PENALITA' | 17 |
| 6.1.1 | <i>Ammonizione Verbale</i> | 17 |
| 6.1.2 | <i>Ultimo nella Partita</i> | 17 |
| 6.1.3 | <i>Squalifica / Espulsione</i> | 17 |
| 6.2 | Comportamento..... | 17 |
| 6.3 | Controllo delle Liste degli Elementi di Gioco..... | 17 |
| 6.3.1 | <i>Lista degli Elementi di Gioco Errata</i> | 17 |
| 6.3.2 | <i>Lista Corretta ma Elementi Giocati Errati</i> | 18 |
| 6.4 | Lentezza di gioco | 18 |
| 6.5 | Ritardo nel presentarsi e assenze forzate..... | 18 |
| 6.6 | Errore di gioco..... | 18 |
| 6.7 | Alterazione involontaria di un elemento del gioco..... | 18 |
| 6.8 | Rivelare elementi segreti..... | 19 |
| 6.9 | Aiuto durante il gioco..... | 19 |
| 6.9.1 | <i>Aiuto durante il gioco - Squadre</i> | 19 |
| 6.10 | Barare..... | 19 |
| 7 | CRONOLOGIA MODIFICHE | 20 |
| 7.1 | Versione 1.36 – Febbraio 2010 | 20 |
| 7.2 | Versione 2.00 – Marzo 2010 | 20 |
| 7.3 | Versione 3.00 – Marzo 2010 | 20 |
| 7.4 | Versione 3.01 – Aprile 2010 | 20 |
| 7.5 | Versione 3.02 – Maggio 2010 | 20 |
| 7.6 | Versione 3.03 – Giugno 2010..... | 20 |
| 7.7 | Versione 3.04 – Settembre 2010 | 20 |
| 7.8 | Versione 4.00 – Ottobre 2010 | 21 |
| 7.9 | Versione 4.01 – Ottobre 2010 | 21 |
| 7.10 | Versione 4.02 – Maggio 2011..... | 21 |
| 7.11 | Versione 4.03 – Agosto 2011..... | 21 |
| 8 | RIFERIMENTI | 22 |
| 8.1 | Informazioni..... | 22 |
| 8.2 | BGL Point | 22 |
| 8.3 | Calendario | 22 |
| 8.4 | Forum..... | 22 |
| 8.5 | Case Editrici e Giochi | 22 |
| 8.5.1 | <i>Giochi Uniti</i> | 22 |
| 8.5.2 | <i>Mutant Chronicles</i> | 22 |
| 8.5.3 | <i>NG International</i> | 22 |
| 8.5.4 | <i>Astratti Oliphante</i> | 22 |
| 8.5.5 | <i>Red Glove</i> | 22 |
| 8.5.6 | <i>What's Your Game?</i> | 22 |
| 8.5.7 | <i>Scribabs</i> | 22 |
| 8.5.8 | <i>Asterion Press</i> | 22 |
| 8.5.9 | <i>Hasbro Italia</i> | 22 |
| 8.6 | Giochi usciti dalla BGL..... | 22 |

1 INTRODUZIONE

La Boardgame League, in breve BGL, è un progetto ambizioso che ha per oggetto il mettere in rete gli appassionati di tornei di giochi da tavolo, fornendo agli organizzatori degli eventi degli strumenti adeguati per riuscire ad offrire la migliore esperienza di gioco possibile ai partecipanti

In questo progetto sono attivi molti protagonisti della scena ludica nazionale. Collaborano infatti editori, autori, associazioni, negozi e semplici appassionati.

Il progetto si sviluppa sul territorio nazionale attraverso una rete di BGL Point, ovvero i luoghi dove sono organizzati i tornei, ai quali la BGL fornisce:

- un regolamento per la gestione univoca di tutti i giochi, con appendici di dettaglio per ogni titolo;
- un software che applica in modo trasparente il corposo regolamento per la gestione dei tornei, anagrafiche e reportistiche;
- un sito web dove pubblicizzare i propri eventi e la propria realtà;
- una serie di facilitazioni nell'acquisto delle scatole ad uso torneo;
- il prestito di scatole torneo.

I protagonisti della BGL sono i giocatori e gli organizzatori. Lo staff della BGL è meramente a servizio dei primi.

All'interno dei paletti fissati dal regolamento, che rendono di fatto omogenei e confrontabili i risultati dei tornei svolti su tutto il territorio nazionale, l'organizzatore è libero di fissare tutti i dettagli del proprio evento: se metter o meno premi, se prevedere una iscrizione, se svolgere il torneo su più incontri, e così via.

Naturalmente tutto questo servizio è gratuito, fatto da appassionati per appassionati, lo staff è aperto a chiunque sia propositivo e abbiamo voglia di collaborare ad un diverso livello a questo progetto.

1.1 Il Regolamento da Torneo

Il presente regolamento verrà utilizzato nel corso dei tornei di giochi da tavolo organizzati nell'ambito della Boardgame League, il campionato italiano dei giochi da tavolo.

La versione aggiornata del documento è presente sul sito www.boardgameleague.it.

L'aggiornamento è testimoniato dal numero consecutivo della versione resa pubblica.

Ogni suggerimento può essere inviato a info@boardgameleague.it, oppure direttamente sul forum ufficiale della [Tana dei goblin](#).

1.2 Le appendici dei Singoli Giochi.

Il presente regolamento è complementare alle regole da torneo dei singoli giochi, reperibili sul sito www.boardgameleague.it.

1.3 I regolamenti dei Giochi.

Per qualunque cosa non specificata sul presente regolamento e sulle appendici dei singoli giochi, si faccia riferimento al normale regolamento del gioco.

2 RUOLI E RESPONSABILITA'

Partecipanti, arbitri ed organizzatori sono tenuti a conoscere la più recente versione del regolamento da torneo e delle regole del gioco.

2.1 BGL Point.

Il BGL Point è un luogo in cui è possibile giocare i tornei della BGL. Questo può essere un negozio, un'associazione, o un altro ente o persona autorizzato allo svolgimento dei tornei.

Quello che si richiede ad un BGL Point è semplicemente di organizzare 3/4 tornei durante i successivi 12 mesi, dei giochi che più preferisce all'interno dei titoli selezionati dalla lega.

Il vantaggio dell'organizzare tornei per il BGL consiste nell'ottenere benefit dalle case produttrici che vogliono promuovere i propri giochi. Ad ogni BGL Point che ne faccia richiesta verranno accordate le seguenti convenzioni:

- pubblicazione tornei ed eventi sul sito www.boardgameleague.it;
- concessione del software Tournament Manager per la gestione informatizzata dei tornei;
- supporto giochi, scatole ad uso torneistico, che possono essere richieste agli organizzatori BGL per l'uso durante i tornei, pagando esclusivamente le spese di spedizione;
- acquisto giochi scontati per l'organizzazione di tornei.

Per usufruire dell'acquisto giochi scontato, il BGL Point deve garantire l'organizzazione di, almeno, quattro tornei validi ai fini della BGL ogni anno, per ogni titolo richiesto.

Per aderire basta prendere visione del regolamento, farlo proprio, e inviare i seguenti dati:

- nome del Boardgame League Point (gruppo organizzatore);
- indirizzo (luogo dove generalmente avvengono gli incontri del gruppo);
- organizzatore (persona di riferimento);
- logo in formato 200px per 200px circa;
- telefono;
- sito web;
- e-mail;
- breve descrizione del gruppo, negozio o associazione.

Quando si hanno le date per i tornei, occorrerà comunicare:

- gioco scelto per il torneo;
- data;
- luogo;
- orari;

- prezzo d'iscrizione;
- eventuali premi.

2.2 Organizzatore di torneo

Si definisce organizzatore la persona che avrà la responsabilità dell'allestimento del torneo (iscrizioni, luogo, formula ecc.) e risponderà di ogni errore o infrazione ai regolamenti.

L'organizzatore del torneo è il responsabile per:

- la scelta del luogo e della data in cui svolgere il torneo;
- la pubblicizzazione del torneo che dovrà essere adeguata e anticipata (ad esempio tramite e-mail, forum e siti dedicati);
- la provvigione dei materiali necessari allo svolgimento dello stesso (scatole per giocare, ecc.) ivi inclusa almeno una copia cartacea del presente regolamento, a beneficio dei partecipanti e degli arbitri;
- selezione degli arbitri.

Inoltre deve:

- registrarsi sul sito www.boardgameleague.it come organizzatore;
- richiedere via mail il codice BGL da attribuire ad ogni torneo. La richiesta deve avvenire almeno 5 giorni prima della data del torneo;
- utilizzare i regolamenti da torneo;
- alla conclusione del torneo, inviare i dati per la classifica BGL.

Spetta all'organizzatore decidere se gli arbitri possano giocare durante un torneo in cui arbitrano.

2.3 Arbitri

L'organizzatore del 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.

Tutti gli arbitri sono tenuti a:

- controllare la componentistica dei giochi ad inizio torneo e tra un turno e l'altro;
- conoscere la corretta interpretazione delle regole del gioco;
- applicare le regole in modo equo;

- 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.

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.

Il primo arbitro risolve le dispute di gioco, interpreta il regolamento, assegna le penalità e prende altre decisioni ufficiali. Le decisioni del primo arbitro sono definitive e inappellabili.

2.4 Giocatori

Ai tornei può partecipare chiunque, tranne i giocatori squalificati per gravi infrazioni durante tornei precedenti (scorrettezze, ecc.).

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.

I giocatori sono ritenuti responsabili dell'osservanza delle regole del gioco ai tavolo. Se un giocatore è in dubbio sull'applicazione di una regola o nota comportamenti scorretti durante un torneo, è tenuto a segnalare l'accaduto all'arbitro ed all'organizzatore. E' sua facoltà segnalare l'accaduto ai responsabili della BGL.

Al fine di agevolare il lavoro degli arbitri di gioco, è gradito il ripristino del set-up del tavolo al termine della partita.

2.5 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.

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 uno spettatore nota comportamenti scorretti durante un torneo, è tenuto a segnalare l'accaduto all'arbitro, all'organizzatore e/o contattare i responsabili della BGL.

3 STRUTTURA DEL TORNEO

Un torneo si gioca in più turni eliminatori, a seconda del numero complessivo di giocatori, più un eventuale turno finale per i giocatori meglio classificati.

L'organizzatore annuncerà ad inizio torneo il numero di giocatori per tavolo. Anche il tavolo della finale avrà questo numero di giocatori.

Un torneo può prevedere il gioco a squadre. Le variazioni rispetto ai tornei per singoli giocatori sono indicate direttamente nei relativi paragrafi.

3.1 Tornei Multi Gioco

E' possibile organizzare tornei multi gioco, in cui ad ogni turno i giocatori si sfidano ad un gioco differente.

L'organizzatore annuncerà con congruo anticipo i giochi che verranno utilizzati nei tornei multi gioco.

I turni del torneo possono essere disputati con qualsiasi gioco presente nella BGL. Ogni turno è possibile cambiare gioco o rigiocare ad uno precedentemente giocato. La finale può essere disputata sia con un gioco precedentemente utilizzato nel torneo, sia con un gioco non usato nelle fasi eliminatorie.

I punti ottenuti in questi tornei concorrono in una categoria dedicata "multi gioco", come se il torneo si fosse svolto con un unico gioco.

Esempio: Giorgio organizza un torneo multi gioco di Kingsburg, Race for the Galaxy e Wings of War. Decide di far giocare il primo turno eliminatorio a RftG, il secondo turno eliminatorio a WoW e la finale a Kingsburg.

3.2 Tipi di Tornei

L'importanza del torneo organizzato varia a seconda del contesto in cui viene inserito. Viene richiesto un numero minimo di otto (8) giocatori per essere valido ai fini della classifica BGL, pena la riduzione del moltiplicatore dei punti classifica BGL.

| Torneo | Moltiplicatore Classifica BGL |
|------------------|-------------------------------|
| Finale Nazionale | x 2 |
| Last Qualifier | x 1,5 |
| Master | x 1,5 |
| Grand Challenge | x 1,5 |
| Challenge | x 1 |
| Small Challenge | x 0,5 |

3.2.1 Finali Nazionali

Vengono disputate a fine stagione per determinare il campione nazionale di un gioco.

3.2.2 Last Qualifier

Sono i tornei svolti "il giorno prima" della finale nazionale. Per ogni quattro giocatori iscritti al Last Qualifier, un giocatore otterrà l'accesso alla Finale del giorno successivo, sino ad un massimo di quattro giocatori qualificati.

Questi tornei non vengono richiesti, ma vengono assegnati all'organizzatore che ospiterà la finale nazionale.

3.2.3 Master

Sono i tornei riservati alle maggiori manifestazioni ludiche italiane e garantiscono al vincitore del torneo l'invito diretto alla finale nazionale.

Partecipare a questi tornei garantisce ai partecipanti maggiori punti per la classifica BGL.

Il torneo Master vuole essere, per ogni singolo gioco, un evento raro e particolare per la zona geografica in cui deve essere collocato. L'intenzione è di dare per ogni singolo gioco un solo torneo Master per regione. Tutti gli altri tornei sono Challenge o Grand Challenge.

Si cercherà di collocare tornei Master in ogni grande manifestazione ludica italiana, ruotando i giochi proposti.

Nota: da settembre 2011 i tornei Master che prevedono tavoli da 3 giocatori o più, si disputeranno solo con turni eliminatori. Al posto del "tavolo finale" verranno giocati uno o più turni eliminatori addizionali. Verrà utilizzata la classifica per determinare il vincitore del torneo.

3.2.4 Grand Challenge

Sono i tornei intermedi, svolti in regioni che non hanno manifestazioni legate direttamente al gioco.

Partecipare a questi tornei garantisce maggiori punti per la classifica BGL.

3.2.5 Challenge

Sono i tornei più frequenti, che non richiedono una manifestazione per essere svolti, ma avvengono in negozi ed associazioni durante il corso dell'anno.

E' possibile richiedere fino ad un torneo Challenge per settimana relativo allo stesso gioco, ma possono essere richiesti più tornei nella stessa settimana di giochi differenti.

Esempio: Carlo vuole programmare una serie di eventi per i giocatori del proprio negozio. Richiede quindi, con una sola mail, i codici per 4 tornei da organizzare ogni venerdì del mese.

Se avesse voluto avrebbe anche potuto richiedere i codici per un periodo più lungo.

3.2.6 Small Challenge

Se un torneo non raggiunge il numero minimo di partecipanti (8), viene chiamato Small Challenge. Il moltiplicatore punti per tornei di questo tipo viene ridotto a 0,5.

Inoltre i tornei Small Challenge non vengono considerati nel numero minimo di tornei da organizzare per avere una classifica Regionale del gioco.

3.3 Durata delle partite

Ad inizio torneo viene annunciato il tempo concesso ai giocatori per terminare la partita. Normalmente, allo scadere del tempo, i giocatori terminano il turno in corso, poi procedono al conteggio dei punti.

3.4 Numero massimo di giocatori, iscrizioni e pre-iscrizioni

L'organizzatore del torneo può porre un tetto al numero massimo di giocatori che possono partecipare al torneo.

Inoltre può prevedere delle pre-iscrizioni, tramite forum e/o e-mail. La pre-iscrizione deve essere confermate personalmente dal giocatore prima dell'inizio del torneo, pena l'annullamento della stessa.

3.5 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.

3.5.1 Iscrizione ad un torneo a Squadre Fisse

All'atto dell'iscrizione il giocatore comunica il nome della sua squadra e dei suoi compagni di squadra. La squadra deve essere formata esattamente dal numero di giocatori richiesti dal torneo.

Esempio. In un torneo a squadre di 3 giocatori, ogni squadra deve essere formata da 3 giocatori.

Il torneo può prevedere anche l'iscrizione di un giocatore di "riserva" che può sostituire un altro giocatore della squadra nel caso fosse necessario.

3.5.2 Iscrizione ad un torneo a Squadre Variabili

Nel corso del torneo, i giocatori vengono raggruppati in squadre al momento in cui si siedono al tavolo.

Faranno parte della stessa squadra solo per il turno in corso, ed ad ogni turno vengono formate nuove squadre. In turni differenti è possibile giocare con gli stessi compagni di squadra o ritrovarli come avversari.

3.6 Numero di partite consigliate nei tornei

A seconda del numero di giocatori iscritti al torneo e del numero di giocatori per tavolo, varia il numero minimo di turni eliminatori da giocare.

| Numero di Giocatori per Tavolo | Giocatori Iscritti al Torneo | Numero Minimo di Turni |
|--------------------------------|------------------------------|------------------------|
| 2 | Fino a 2 giocatori | 1 |
| | Fino a 4 giocatori | 2 |
| | Fino a 8 giocatori | 3 |
| | Fino a 16 giocatori | 4 |
| | Fino a 32 giocatori | 5 |
| | Fino a 64 giocatori | 6 |
| | Oltre 64 giocatori | 7 |
| 3 | Fino a 3 giocatori | 1 |
| | Fino a 9 giocatori | 2 |
| | Fino a 18 giocatori | 3 |
| | Fino a 36 giocatori | 4 |
| | Fino a 72 giocatori | 5 |
| 4 | Fino a 4 giocatori | 1 |
| | Fino a 16 giocatori | 2 |
| | Fino a 32 giocatori | 3 |
| | Fino a 64 giocatori | 4 |
| | Oltre 64 giocatori | 5 |
| 5 | Fino a 5 giocatori | 1 |
| | Fino a 25 giocatori | 2 |
| | Fino a 50 giocatori | 3 |
| | Fino a 100 giocatori | 4 |
| | Oltre 100 giocatori | 5 |
| 6 | Fino a 6 giocatori | 1 |
| | Fino a 36 giocatori | 2 |
| | Fino a 72 giocatori | 3 |
| | Fino a 144 giocatori | 4 |
| | Oltre 144 giocatori | 5 |
| 7 | Fino a 7 giocatori | 1 |
| | Fino a 49 giocatori | 2 |
| | Fino a 343 giocatori | 3 |
| | Oltre 343 giocatori | 4 |

Nota: Anche se il numero di giocatori del torneo dovesse variare, ad esempio per abbandoni o squalifiche, il numero di turni da giocare non varia.

L'organizzatore può, per esigenze organizzative, variare il numero di turni da giocare, annunciandolo ad inizio torneo.

3.7 Disposizione dei giocatori ai tavoli

Al primo turno del torneo i giocatori vengono disposti casualmente ai tavoli. Nei turni seguenti i giocatori vengono assegnati ai tavoli in base al metodo di abbinamento scelto (svizzera o greca).

Si sorteggia casualmente il giocatore che inizia la partita e/o l'eventuale ordine di turno.

3.7.1 Abbinamento alla Svizzera

I giocatori vengono assegnati ai tavoli in ordine decrescente di punteggio classifica.

In caso di parità di classifica tra due giocatori, verrà data precedenza al giocatore che ha la PBA più alta.

Se questo criterio non fosse sufficiente a discriminare le parità, verrà data precedenza al giocatore con PBG più alta.

Se anche questo criterio non fosse sufficiente, si ricorrerà a sorteggio casuale.

3.7.2 Abbinamento alla Greca

I giocatori vengono assegnati ai tavoli in ordine di piazzamento al tavolo.

Il giocatore che vince al tavolo, rimane allo stesso tavolo anche per il turno successivo, mentre gli altri giocatori ruotano tra i tavoli:

il secondo giocatore si sposta di un tavolo,
 il terzo giocatore si sposta di due tavoli,
 il quarto giocatore si sposta di tre tavoli, e così via.

Per capire meglio proponiamo uno schema di abbinamento per 4 tavoli con 4 giocatori:

| Turno 1 | Abbinamenti turno 2 |
|----------------|---------------------|
| A1, B1, C1, D1 | A1, B4, C3, D2 |
| A2, B2, C2, D2 | A2, B1, C4, D3 |
| A3, B3, C3, D3 | A3, B2, C1, D4 |
| A4, B4, C4, D4 | A4, B3, C2, D1 |

3.7.3 Tavoli con un giocatore in meno

Se il numero dei giocatori non permette un corretto riempimento dei tavoli si formeranno i tavoli finali con un (1) giocatore in meno, fino al corretto riempimento dei tavoli.

Esempio. In un torneo con tavoli da 4 giocatori si iscrivono 32 giocatori. Si formeranno 8 tavoli con 4 giocatori ognuno.

Esempio. Si svolge un torneo con tavoli da 4 giocatori. Si iscrivono 26 giocatori. Si formeranno i primi 5 tavoli con 4 giocatori e gli ultimi 2 tavoli con 3 giocatori.

Ai tavoli con un giocatore in meno si utilizzano le regole di gioco specifiche per quel numero di giocatori.

Esempio. In un torneo di Puerto Rico, con 4 giocatori al tavolo, viene formato un tavolo con 3 giocatori.

Questo tavolo avrà il set-up da tre giocatori ed il tempo per terminare la partita viene ridotto di conseguenza.

Negli accoppiamenti per il 2° turno, questi giocatori dovrebbero nuovamente giocare contro. Invece il 5° giocatore viene abbinato col 7°.

3.7.4 Formazione delle Squadre Variabili

Nel caso di gioco a squadre variabili, i giocatori in ordine di classifica vanno a formare le squadre. Al primo turno conta l'ordine casuale con cui i giocatori sono abbinati ai tavoli.

Esempio. In un torneo a squadre variabili con tavoli da 6 giocatori, i giocatori:

| | | | |
|----------------|----------------------|---|----------|
| 1°, 3° e 5° | formano la squadra A | } | Tavolo 1 |
| 2°, 4° e 6° | formano la squadra B | | |
| 7°, 9° e 11° | formano la squadra C | } | Tavolo 2 |
| 8°, 10° e 12° | formano la squadra D | | |
| 13°, 15° e 17° | formano la squadra E | } | Tavolo 3 |
| 14°, 16° e 18° | formano la squadra F | | |

e così via.

3.7.5 Abbinamenti a Squadre - Uniti

Tutti i giocatori della squadra giocano sempre allo stesso tavolo, contro i componenti di un'altra squadra.

Il regolamento del gioco specifica se ci si siede dallo stesso lato del tavolo o alternati con gli avversari.

[Nota. Il TM è in aggiornamento per prevedere questa funzione.](#)

3.7.6 Abbinamenti a Squadre - Divisi

I giocatori delle squadre giocano sempre a tavoli differenti, contro avversari di altre squadre. Non è possibile scontrarsi contro i propri compagni di squadra.

[Nota. Il TM è in aggiornamento per prevedere questa funzione.](#)

3.7.7 Abbinamenti a Squadre - Libero

I giocatori delle squadre giocano in base alla posizione in Classifica. Possono giocare allo stesso tavolo come "avversari".

3.7.8 Abbinamenti ai Tavoli da 2 Giocatori

In un torneo con tavoli da 2 giocatori, se i giocatori che dovrebbero giocare assieme si sono già scontrati, l'abbinamento viene fatto col primo giocatore a pari punteggio (o di punteggio più vicino), con cui non hanno ancora giocato. Se questo non è possibile, l'abbinamento viene lasciato come calcolato in origine.

Esempio. In un torneo con 10 giocatori, 2 giocatori per tavolo, due giocatori pareggiano.

[Nota. Il TM è in aggiornamento per prevedere questa modifica.](#)

3.8 Punteggi assegnati alla conclusione della partita

Ciascun gioco prevede un proprio modo di determinare il vincitore di uno scontro. Questo elemento prende il nome di Punti Partita (PP).

Questo punteggio viene calcolato, in modo separato, per ogni giocatore. Il punteggio ottenuto nella partita determina il vincitore del tavolo, i relativi piazzamenti degli altri giocatori e i Punti Classifica assegnati.

3.8.1 Fine del Tempo

Se allo scadere del tempo i giocatori stanno ancora giocando, concludono il turno in corso poi procedono al conteggio dei punti.

3.8.2 Punti Classifica

Ciascun giocatore riceve un punteggio valevole per la classifica del torneo, dovuto al suo piazzamento al tavolo. Il punteggio attribuito varia a seconda del numero di giocatori per tavolo del torneo.

Elenchiamo qui sotto i punti attribuiti per i tavoli fino a 7 giocatori.

| Piazzamento | Giocatori per Tavolo | | | | | |
|-------------|----------------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1° | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 2° | 10 | 55 | 60 | 65 | 70 | 70 |
| 3° | - | 10 | 40 | 50 | 55 | 50 |
| 4° | - | - | 20 | 30 | 40 | 30 |
| 5° | - | - | - | 15 | 25 | 20 |
| 6° | - | - | - | - | 10 | 10 |
| 7° | - | - | - | - | - | 10 |

Esempio. Andrea, Bruno, Carlo e Davide giocano allo stesso tavolo, e finiscono rispettivamente: primo con 52 punti partita, secondo con 50, terzo con 47 punti e quarto con 45 punti.

I giocatori ottengono i seguenti punti classifica: Andrea 100 punti classifica, Bruno 60 punti, Carlo 40 punti e Davide 20 punti.

3.8.3 Punti Classifica a Squadre - Individuali

I punti classifica vengono calcolati normalmente, per ogni giocatore.

3.8.4 Punti Classifica a Squadre – Vincitori e Vinti

I Punti Partita di tutti i membri della squadra vengono sommati per determinare la squadra che ha vinto la partita e quella che ha perso.

La stessa posizione al tavolo viene data a tutti i membri della squadra, secondo la seguente tabella.

| Numero di Giocatori al tavolo | Membro della Squadra Vincitrice | Membro della Squadra Perdente | Se le Squadre Pareggiano |
|-------------------------------|---------------------------------|-------------------------------|--------------------------|
| 4 | 1° | 3° | 1° |
| 6 | 1° | 4° | 1° |

I punti classifica assegnati sono la media delle posizioni coperte.

Nota: normalmente vince la squadra i cui membri hanno totalizzato più punti partita, ma alcuni giochi possono specificare condizioni di vittoria differenti.

Esempio: Wings of War.

3.8.5 Giochi che prevedono situazioni di parità

Se un gioco prevede che più giocatori possano arrivare nella la stessa posizione, ed il regolamento da torneo del gioco non prevede ulteriori elementi di spareggio, oppure questi non risolvono lo spareggio, entrambi i giocatori prendono la media dei punti classifica previsti per quelle posizioni.

Gli altri punteggi al tavolo rimangono invariati.

Esempio. In una partita, Andrea termina a 52 punti, Bruno a 52 punti, Carlo 47 e Davide a 45 punti.

Se il gioco non prevede regole per risolvere la parità, o le regole una volta applicate comunque non risolvono la parità, sia Andrea che Bruno prenderanno la media punti classifica per la 1° e 2° posizione (80), Carlo prenderà i punti per la 3° posizione (40) e Davide i punti per la 4° posizione (20).

Esempio. In una partita, Andrea termina a 52 punti, Bruno a 47 punti, Carlo 47 e Davide a 45 punti.

Andrea prenderà i punti classifica per la 1° posizione (100), Bruno e Carlo prenderanno la media punti per la 2° e 3° posizione (50) e Davide i punti per la 4° posizione (20).

3.8.6 Giochi che prevedono punteggi negativi

Se un gioco prevede “punteggi negativi”, per il solo fine dei calcoli, il più basso punteggio negativo sarà aumentato sino ad arrivare a uno, gli altri punteggi al tavolo verranno incrementati dello stesso valore.

Esempio. In una partita, Andrea termina a 9 punti, Bruno termina a -2 punti e Carlo termina a -7. Tutti i punteggi vengono aumentati di 8 (17, 6, 1) e su questi vengono effettuati i calcoli.

I risultati vengono comunque registrati con i valori nativi, quindi con i punteggi negativi.

3.8.7 Punteggi ai tavoli con meno giocatori

Al termine della partita, nei tavoli con un giocatore in meno, viene eseguita la seguente procedura per uniformare i risultati ai tavoli col corretto numero di giocatori.

Viene inserito al tavolo un giocatore “virtuale”. A questo giocatore vengono assegnati punti pari alla media ridotta dei punti guadagnati dagli altri giocatori, arrotondato per difetto.

Somma dei punteggi ottenuti al tavolo * 0,9 (arr. dif)
 Numero dei giocatori al tavolo

I punti di questo giocatore “virtuale” non vengono registrati, ma se ne tiene solo conto solo per l’attribuzione dei punti di classifica e della PBG.

Esempio. In un torneo con tavoli da 4 giocatori Andrea, Bruno e Carlo si ritrovano a giocare ad un tavolo in tre. Al termine della partita Andrea vince totalizzando nel gioco 35 punti, Bruno totalizza 27 punti e Carlo 25.

Viene calcolata la media dei punti dei giocatori moltiplicata per 0,9 (arr. dif.):

$$\frac{35 + 27 + 25}{3} = 29 * 0,9 = 26$$

Quindi si considera che, al termine della partita, il “giocatore virtuale” ha totalizzato 26 punti.

Ai fini della classifica del torneo vengono assegnati:

100 punti ad Andrea (PBG 30,97)

60 punti a Bruno (PBG 23,89)

20 punti a Carlo (PBG 22,12)

I punti della terza posizione (40 punti al giocatore virtuale) non vengono assegnati.

3.8.8 Percentuale Bravura Avversari - PBA

Questa percentuale indica quanto sono bravi gli altri giocatori incontrati all’interno del proprio tavolo.

Ad ogni turno giocato, la percentuale viene ricalcolata, considerando i risultati ottenuti agli altri tavoli. Se si incontra nuovamente lo stesso giocatore, questo viene considerato due volte nel calcolo.

Questa percentuale è ottenuta secondo la seguente equazione:

$$PBA = \sum_{i=1}^N P_i$$

dove:

N è il numero di avversari incontrati dal giocatore durante il torneo (o fino al turno considerato);

P_i sono i punti classifica dell'avversario i-esimo.

Esempio. Ad un torneo con tavoli da 4 giocatori, al termine del 1° turno, la situazione parziale è la seguente:

Luca 100 PC
Miro 60 PC
Danilo 40 PC
Sirio 20 PC

Elisa (ad un altro tavolo) 60 PC

Le PBA calcolate al primo turno per il tavolo 1 sono:

$PBA\ Luca = 60 + 40 + 20 = 120$
 $PBA\ Miro = 100 + 40 + 20 = 160$
 $PBA\ Danilo = 100 + 60 + 20 = 180$
 $PBA\ Sirio = 100 + 60 + 40 = 200$

Al secondo turno il tavolo è composto da soli 3 giocatori + Dummy e termina nel seguente modo:

Luca 100 PC
Elisa 60 PC
Dummy 40 PC (non assegnati)
Sirio 20 PC

Miro, ad un altro tavolo, 100 PC
Danilo, ad un altro tavolo, 60 PC

La classifica sarà quindi:

Luca 200
Miro 160
Elisa 120
Danilo 100
Sirio 40

$PBA\ Luca = (Miro) 160 + (Danilo) 100 + (Sirio) 40 + (Sirio) 40 + (Elisa) 120 = 460$

Nota. Nei tornei a squadre, vengono considerati anche i propri compagni di squadra.

3.8.9 Percentuale Bravura Giocatore - PBG

Questa percentuale indica quanto il giocatore è stato bravo all'interno del proprio tavolo. Ad ogni turno giocato, la percentuale ottenuta al tavolo viene sommata al valore del turno precedente.

Questa percentuale ha come base il seguente calcolo:

$\frac{\text{Punteggio di gioco del giocatore} * 100}{\text{Somma dei punteggi ottenuti al tavolo}}$

Il conteggio viene effettuato per ogni giocatore.

Esempio. Riprendendo l'esempio sopra, le rispettive PBG sono: Andrea 26,80; Bruno 25,77; Carlo 24,23; Davide 23,20.

3.9 Accesso al Tavolo Finale

Se il torneo prevede una finale per determinare il vincitore del torneo, i giocatori con i più alti punteggi classifica giocheranno un ultimo turno finale per l'assegnazione della vittoria.

In caso di parità di classifica tra due giocatori per l'ingresso in finale, verrà data precedenza al giocatore che ha la PBG più alta.

Se questo criterio non fosse sufficiente a discriminare le parità, verrà data precedenza al giocatore che ha la PBA più alta.

Se anche questo criterio non fosse sufficiente, si ricorrerà a sorteggio casuale.

NOTA: sconsigliamo l'uso del tavolo finale. E' preferibile far giocare a tutti i giocatori un turno eliminatorio aggiuntivo e poi determinare i vincitori del torneo in base alla classifica finale.

3.9.1 Finale con più Tavoli

L'organizzatore può prevedere una finale del torneo ad eliminazione diretta formata da più tavoli.

Esempio. In un torneo di Kingsburg con tavoli da 4 giocatori, si decide di fare una semifinale da 2 tavoli, con i migliori 8 giocatori. Il primo ed il secondo giocatore di ogni semifinale, si scontreranno al tavolo finale.

4 CLASSIFICA NAZIONALE BGL

4.1 Punteggi per la Classifica Nazionale BGL

Ai giocatori dei tornei vengono assegnati punti valevoli per la Classifica Nazionale BGL. Per il calcolo della Classifica Nazionale, per ogni singolo gioco, vengono utilizzati i seguenti dati:

- il punteggio medio acquisito nel corso di un torneo, media calcolata sul numero di turni della fase eliminatoria;

Esempio: Nell'esempio, ci limiteremo all'uso di 2 decimali, il calcolo effettuato sul sito www.boardgameleague.it potrebbe variare di qualche unità in base al numero di decimali usati.

Supponiamo che vi sia un torneo Master da 20 giocatori con 3 turni di svizzera più finale. Supponiamo, inoltre, che il giocatore che vince il torneo abbia fatto 155 punti nella svizzera.

Il punteggio medio nella svizzera è: 51.67 (155 / 3).

- viene aggiunta un valore in punti derivata dalla posizione finale nel torneo, come da tabella;

| Tabella del Bonus Posizione Finale | | | |
|------------------------------------|----|----|----|
| 1° | 2° | 3° | 4° |
| 100 | 60 | 40 | 20 |

Avendo vinto il turno finale vengono aggiunti 100 Punti Classifica. 151,67.

- il valore calcolato viene moltiplicato in base al numero di iscritti del torneo (questo riflette il fatto che giocare ad un torneo con molti iscritti, e di conseguenza più turni eliminatori, è più complesso di un torneo con pochi giocatori), secondo la seguente tabella (per semplificare, limitata al secondo decimale);

| Tabella del Moltiplicatore Iscritti al Torneo | | | |
|---|-------|---------|-------|
| Isritti | Molt. | Isritti | Molt. |
| 2 | 0,18 | 17 | 0,82 |
| 3 | 0,25 | 18 | 0,83 |
| 4 | 0,33 | 19 | 0,85 |
| 5 | 0,39 | 20 | 0,86 |
| 6 | 0,45 | 21 | 0,88 |
| 7 | 0,50 | 22 | 0,89 |
| 8 | 0,55 | 23 | 0,90 |
| 9 | 0,59 | 24 | 0,91 |
| 10 | 0,63 | 25 | 0,92 |
| 11 | 0,67 | 26 | 0,93 |
| 12 | 0,70 | 27 | 0,93 |
| 13 | 0,73 | 28 | 0,94 |
| 14 | 0,75 | 29 | 0,94 |
| 15 | 0,78 | 30 | 0,95 |
| 16 | 0,80 | ... | ... |

Avendo partecipato ad un torneo da 20 persone, moltiplichiamo per 0,86. Siamo a 130,44.

- il valore calcolato viene moltiplicato per il bonus dato dal tipo di torneo svolto;

Un torneo Master ha un moltiplicatore di 1,5. 130,44 x 1,5 = 195,65.

- infine, moltiplichiamo per 10 e arrotondiamo.

195,65 x 10 = 1956,5 che diventa 1957.

Nota. Nell'esempio ci siamo limitati all'uso di 2 decimali. Il calcolo effettivo effettuato sul sito, usa la formula sotto riportata e non ha un limite nell'uso dei decimali usati.

La formula applicata è la seguente:

$$\left(P_M + k \cdot P_F\right) \cdot \left(1 - e^{-\frac{N}{\tau}}\right) \cdot BT \cdot A_0$$

dove:

- P_M è il punteggio medio ottenuto nelle fasi eliminatorie;
- k è il peso della classifica finale, valore fisso 1;
- P_F è il Bonus della posizione finale;
- N è il numero di giocatori del torneo;
- τ è un valore fisso impostato a 10;
- BT è il bonus derivante dal tipo di torneo;
- A_0 è un valore fisso impostato a 10;
- arrotondamento.

4.2 Tornei ad Invito Diretto

Alcuni tornei possono garantire al vincitore del torneo l'accesso diretto alla Finale Nazionale del gioco.

Normalmente, solo i tornei Master garantiscono l'accesso diretto alla Finale Nazionale.

4.3 Finali Nazionali

Alcuni giochi prevedono una finale nazionale per assegnare il titolo di Campione Italiano per la stagione in corso.

Nel caso sia previsto, i migliori giocatori della Classifica Nazionale parteciperanno alla finale Nazionale del gioco, sponsorizzate direttamente dall'editore del gioco, che si terranno nel corso delle maggiori manifestazioni italiane.

Sono validi ai fini della Classifica Nazionale i tornei che:

- sono disputati entro due settimane dalla data della finale nazionale, e
- i cui risultati siano stati inviati al server entro due settimane dalla data della finale nazionale.

Ricevono l'invito alla finale:

- il campione nazionale uscente;
- i vincitori dei tornei Master (Master Winner Card);
- il migliore giocatore di ogni regione (Special Card), se nella regione sono stati organizzati almeno 2 tornei Challenge del gioco;
- altre card possono essere inviate, a discrezione dell'organizzazione, a giocatori che si siano distinti in eventi particolari;
- i giocatori che hanno totalizzato più punti nella classifica nazionale e non siano già invitati per altri meriti (Top Ranking Card), fino al raggiungimento del numero di giocatori ammessi alla finale;
- i vincitori del torneo Last Qualifier.

Nel caso di rinuncia di un avente diritto a disputare la finale, si qualifica il giocatore successivo in classifica nazionale.

4.4 Top Scorer

Alcuni giochi non prevedono una finale nazionale.

Per questi giochi verrà assegnato il titolo di Top Scorer dell'anno al giocatore che ha totalizzato il maggior punteggio classifica durante l'anno.

4.5 Classifica Generale Regionale e Nazionale

La Classifica Generale Regionale e Nazionale identifica i migliori giocatori italiani di giochi da Tavolo e prende in considerazione tutti i giochi della BGL. La Classifica Generale Regionale è valida solo per quelle regioni che abbiano organizzato almeno 2 tornei Challenge.

Nella classifica rientrano i migliori 12 risultati ottenuti in torneo, dove al massimo 3 risultati possono appartenere allo stesso gioco.

La Finale Generale Nazionale assegna il titolo di Campione Italiano BGL. Ricevono l'invito per la finale, svolta in formato multi gioco:

- il campione nazionale BGL in carica
- i campioni nazionali in carica dei singoli giochi;
- i Top Scorer dei giochi che non hanno Finale Nazionale;
- i giocatori che hanno totalizzato più punti nella Classifica Generale Nazionale e non siano già invitati per altri meriti, fino al raggiungimento del numero di giocatori ammessi alla finale.

5 REGOLE DI GIOCO

Ai giocatori in torneo si richiedono: sportività, conoscenza delle regole del gioco, concentrazione.

Si seguono le normali regole di gioco, con le aggiunte/modifiche presenti in questo regolamento e negli specifici regolamenti da torneo di ogni gioco.

L'organizzatore del torneo deve rendere disponibile una copia cartacea del presente regolamento da torneo, delle regole del gioco e delle regole da torneo del singolo gioco.

5.1 Set up casuale / variabile

Se il gioco prevede un set up variabile/casuale, l'organizzatore del torneo può decidere di fornire ad ogni tavolo lo stesso set up casuale. Questo può essere estratto prima o durante il torneo stesso.

Se il gioco prevede elementi casuali, divisi per ogni giocatore, questi devono essere resi casuali da un avversario al tavolo e poi restituiti al giocatore.

Esempio. Giorgio mescola il suo mazzo di carte, poi lo passa al giocatore alla sua destra, che lo mescola ulteriormente prima di restituirlo a Giorgio.

5.2 Rifare una Mossa

Un giocatore può cambiare una mossa appena effettuata solo se i seguenti punti sono rispettati:

- il giocatore non ha ricevuto informazioni esterne, e
- il giocatore seguente non abbia ancora effettuato la propria mossa.

Un giocatore può chiedere al tavolo un piccolo lasso di tempo (qualche secondo), per eseguire la mossa e valutarla, in modo da poter cambiare subito idea.

5.3 Punteggi dei dadi / bilico

Nel caso sorga una contestazione sul punteggio di un dado lanciato in cui non sia possibile accordarsi tra i giocatori al tavolo, il dado deve essere lasciato nella sua posizione e deve essere richiesto l'intervento dell'arbitro, che può o confermare il punteggio mostrato dalla faccia superiore del dado (in caso di "bilico" leggero, come il dado in bilico sul bordo del tabellone), oppure chiedere al giocatore di lanciare nuovamente il dado in discussione.

Se il dado cade dal tavolo di gioco, deve essere rilanciato sul tavolo di gioco.

5.4 Prendere appunti

Durante le partite del torneo non è consentito prendere appunti.

5.5 Parlare tra Giocatori

Il torneo è visto come momento di aggregazione tra i giocatori, di conseguenza è consentita la normale conversazione durante lo svolgersi del torneo.

Se un giocatore dovesse intendere inopportuno il tono o gli argomenti, può segnalarlo ad un arbitro, il quale valuterà se richiedere il silenzio al tavolo durante il gioco.

5.6 Espansioni del gioco

E' facoltà dell'organizzatore includere o meno le espansioni del gioco, dandone tempestiva comunicazione ai giocatori.

Un organizzatore può anche includere solo parti di un'espansione. In questo caso deve elencare quali parti sono ammesse. Si intendono escluse tutte le altre.

5.7 Lista degli Elementi di Gioco

Alcuni giochi prevedono elementi esterni portati dal giocatore e non forniti direttamente dall'organizzatore.

Il giocatore deve fornire agli arbitri una lista con l'elenco degli elementi esterni che utilizza durante le partite. Alcuni giochi prevedono l'uso di una seconda lista da presentare agli avversari durante il torneo.

Esempio: Shuuro.

5.8 Appendici

Alcuni giochi prevedono delle varianti all'interno del loro regolamento. Ed alcuni organizzatori potrebbero voler inserire queste regole nelle loro partite, mentre altri preferiscono lasciare il gioco con meno regole possibile.

Crediamo che maggiore importanza debba essere data al divertimento e riteniamo necessario dare agli organizzatori la possibilità di includere eventualmente queste varianti, anche nel caso siano richieste dai giocatori. Inoltre per alcuni giochi possono essere create regole addizionali per migliorare l'esperienza di gioco.

Queste regole opzionali prendono il nome di Appendici e, se presenti, sono indicate per singolo gioco. Le appendici sono utilizzabili in torneo a partire dalla prima pubblicazione sul presente regolamento da torneo.

Quando un organizzatore pubblicizza il torneo, indica quali appendici intende usare. Le appendici hanno la precedenza sulle relative regole e sono cumulabili.

Vi invitiamo a segnalare le varianti che vorreste usare durante i vostri tornei. Ne verrà valutato l'inserimento nel presente regolamento e creata un apposita appendice.

5.9 Scenari.

Per alcuni giochi, in genere nei giochi di miniature, è possibile giocare degli scenari.

L'organizzatore specificherà le regole per i singoli scenari con congruo anticipo e ne spiegherà i dettagli ai giocatori che ne facciano richiesta prima dell'inizio del torneo.

Gli scenari possono variare le regole del gioco o le regole da torneo.

5.10 Ritiro di un giocatore

Un giocatore può decidere di ritirarsi e/o abbandonare il torneo in qualunque momento, dandone comunicazione all'arbitro.

Quando uno o più giocatori si ritirano nel corso di una partita, questa prosegue normalmente. Tutti gli elementi del gioco appartenenti al giocatore ritirato vengono lasciati in gioco ed eventualmente possono essere usati dagli altri giocatori.

Esempio. In una partita di Alta Tensione, uno dei giocatori si ritira. Le centrali, le materie prime e gli elektron che possiede vengono lasciati sul tavolo. Le centrali costruite restano sul tabellone restano in gioco e vengono conteggiate per i collegamenti avversari, ma non consumeranno più materie prime e non forniranno elektron.

Alla fine della partita, ai fini dell'assegnazione dei punti, gli verrà assegnato l'ultimo posto al tavolo e verrà escluso dagli abbinamenti dei turni successivi.

Se successivamente un altro giocatore allo stesso tavolo si ritira, gli verrà assegnato il penultimo posto al tavolo, e così via.

Se un giocatore si ritira durante il turno finale del torneo, ha diritto a ricevere gli eventuali premi previsti per l'ultima posizione al tavolo finale.

Se un giocatore viene espulso, perde il diritto a ricevere gli eventuali premi previsti per la posizione acquisita.

5.10.1 Ritiro di un Giocatore in un Torneo a Squadre Fisse

Se un giocatore si ritira nel corso di un torneo a squadre fisse, può essere sostituito dalla riserva (se prevista). In caso contrario, deve ritirarsi l'intera squadra.

6 AMMONIZIONI E PENALITÀ

È facoltà dell'arbitro assegnare ammonizioni ai giocatori per infrazioni alle regole durante il gioco. Qui sotto ne vengono elencate alcune delle più frequenti a titolo di esempio.

L'arbitro ascolterà i dubbi dei giocatori e deciderà di conseguenza. Potrà inoltre porre domande anche a giocatori e spettatori al di fuori della partita al fine di avere un quadro più chiaro della situazione.

Normalmente, a seguito di un'infrazione, l'arbitro assegnerà un'ammonizione verbale.

In caso di ulteriori infrazioni, o di una infrazione particolarmente grave, la penalità sarà aumentata a "ultimo nella partita".

In caso di infrazioni ripetute o se un giocatore viene scoperto a barare, il giocatore verrà espulso dal torneo.

Se il tempo impiegato dall'arbitro per prendere una decisione e/o assegnare delle penalità è rilevante, verranno assegnati al tavolo dei minuti di recupero per il tempo perso.

6.1.1 Ammonizione Verbale

Viene assegnata quando un giocatore commette involontariamente una infrazione non grave ed ha lo scopo di spiegare al giocatore l'errore commesso e mantenere l'integrità del torneo.

L'ammonizione viene registrata dall'arbitro del torneo. Se nel corso dello stesso torneo un giocatore riceve una seconda ammonizione per lo stesso motivo, l'arbitro può aumentare, a sua discrezione, la penalità a "ultimo nella partita".

6.1.2 Ultimo nella Partita

Viene assegnata quando un giocatore commette involontariamente una grave infrazione, che può compromettere il buon esito della partita, o quando una infrazione non grave viene ripetuta più volte durante un torneo.

In conseguenza a questa ammonizione il giocatore viene espulso dalla partita e gli verrà assegnato l'ultimo posto al tavolo.

Esempio. In una partita a 4 giocatori, Davide riceve l'ammonizione "Ultimo nella Partita". Al termine della partita i giocatori avrebbero totalizzato i seguenti punti: Andrea 55 punti, Bruno 40 punti, Carlo 35 punti e Davide 52 punti. In seguito all'ammonizione Davide da secondo diventa quarto, Bruno da terzo diventa secondo e Carlo da quarto diventa terzo.

I giocatori ottengono i seguenti punti classifica: Andrea 100 punti, Bruno 55 punti, Carlo 35 punti e Davide 15 punti.

Le PBG e PBA vengono calcolate nel modo consueto.

Se nel corso dello stesso torneo un giocatore riceve una ulteriore ammonizione per lo stesso motivo, l'arbitro può aumentare la penalità a "squalifica".

6.1.3 Squalifica / Espulsione

Questa è l'ammonizione più grave e porta all'allontanamento del giocatore dal torneo. Viene assegnata quando un giocatore commette volontariamente una grave infrazione, che può compromettere il buon esito della partita, o quando una infrazione involontaria viene ripetuta numerose durante un torneo. Inoltre viene assegnata se il giocatore viene scoperto a barare.

In conseguenza a questa ammonizione il giocatore abbandona la partita e viene espulso dal torneo.

Alla fine della partita, ai fini dell'assegnazione dei punti, gli verrà assegnato l'ultimo posto al tavolo poi verrà cancellato dai giocatori del torneo.

Se un giocatore viene espulso, perde il diritto a ricevere gli eventuali premi previsti per la posizione acquisita.

Se il giocatore espulso faceva parte di una squadra "fissa", l'intera squadra viene espulsa dal torneo.

6.2 Comportamento

A tutti i giocatori e spettatori del torneo è richiesta serietà e rispetto nei confronti dell'organizzatore, degli arbitri, dei giocatori e degli spettatori.

Se una persona all'interno dell'area tornei non dovesse rispettare le comuni regole del vivere civile, sarà facoltà dell'arbitro richiederne l'allontanamento dall'area tornei. Se è iscritta al torneo, viene squalificata ed espulsa dal torneo.

6.3 Controllo delle Liste degli Elementi di Gioco

Gli arbitri ritirano la lista degli elementi di gioco all'atto dell'iscrizione ed effettuano i relativi controlli entro il primo turno di gioco.

In caso di dubbi tra gli elementi giocati e la lista, fa sempre fede la lista.

6.3.1 Lista degli Elementi di Gioco Errata

Se l'errore è di lieve entità, ovvero:

- non ha portato vantaggio al giocatore, e

- quando si ci accorge dell'errore, questo può essere corretto senza compromettere la partita

la penalità assegnata è un'ammonizione verbale. Il giocatore ha 5 minuti di tempo per correggere la lista e ripristinare il corretto stato del gioco.

Dopo di che verranno assegnate le relative penalità per lentezza di gioco.

Se l'errore non è di lieve entità, viene assegnata la penalità "ultimo nella partita". Il giocatore deve comunque correggere la lista.

Consegnare una lista errata consapevolmente, al fine di trarne vantaggio è considerato barare.

6.3.2 Lista Corretta ma Elementi Giocati Errati

Può succedere che il giocatore abbia una lista corretta ma non giochi con gli elementi indicati sulla lista. In questo caso fa fede la lista degli elementi di gioco.

Se l'errore è di lieve entità, ovvero:

- non ha portato vantaggio al giocatore, e
- quando si ci accorge dell'errore si può correggere senza compromettere la partita

la penalità assegnata è semplicemente un'ammonizione verbale. Il giocatore ha 3 minuti di tempo per ripristinare il corretto stato del gioco. Dopo di che verranno assegnate le relative penalità per lentezza di gioco.

Se l'errore non è di lieve entità, viene assegnata la penalità "ultimo nella partita".

Giocare con elementi di gioco differenti da quelli indicati sulla lista, al fine di trarne vantaggio, è considerato barare.

6.4 Lentezza di gioco

Ogni giocatore al tavolo ha pari diritto di portare a termine la partita. Alcune strategie di gioco richiedono il termine corretto di una partita affinché risultino efficaci. Inoltre tutti i giocatori devono avere la possibilità di finire in tempo congruo le partite ed il torneo.

Se un giocatore al tavolo ritiene che un altro giocatore stia prendendo troppo tempo per pensare alle proprie mosse e che questo possa ledere al corretto svolgimento e termine della partita, può chiamare l'arbitro. L'arbitro è l'unica persona che può stabilire se un giocatore stia giocando in modo lento.

In questo caso chiederà al giocatore di giocare più velocemente e resterà al tavolo il tempo necessario per sincerarsi che i tempi di gioco siano accettabili.

Giocare lento per avvantaggiarsi del limite di tempo è considerato barare.

6.5 Ritardo nel presentarsi e assenze forzate

Qualora un giocatore non sia presente al tavolo a cui è stato assegnato all'inizio della partita (i tavoli verranno affissi dagli arbitri qualche minuto prima dell'inizio di ogni partita), riceve automaticamente un'ammonizione per lentezza di gioco.

Qualora siano passati 15 minuti dall'inizio del round ed il giocatore ancora non sia presente, gli altri giocatori inizieranno la partita senza il giocatore in ritardo, che verrà registrato come "ultimo nel tavolo". I giocatori avranno 15 minuti di recupero per il ritardo con cui iniziano la partita.

Qualora il giocatore non arrivi entro il termine della partita, viene squalificato dal torneo.

Un giocatore può chiedere di assentarsi per motivi di urgenza e per un tempo ragionevole (concordato con l'arbitro), scaduto il quale vengono assegnate le sanzioni previste per il ritardo.

6.6 Errore di gioco

Quando un giocatore si accorge di un'infrazione alle regole del gioco, deve fermare la partita e chiamare l'arbitro, spiegando l'accaduto.

Se è possibile rimediare all'errore senza compromettere lo svolgimento della partita, allora l'arbitro cercherà di correggere l'anomalia. Se questo non è possibile la partita prosegue, correggendo da quel momento in poi l'errore.

Sbagliare volontariamente e/o approfittarsi di un errore di gioco è considerato barare.

6.7 Alterazione involontaria di un elemento del gioco

Se un giocatore modifica involontariamente un elemento del gioco (ad esempio, il risultato di un dado, il segnalino segnepunti sul tabellone, scopre una carta dal mazzo, ecc.), occorre fermare il gioco e chiamare l'arbitro, spiegando l'accaduto.

Se possibile verrà ripristinato il gioco a prima dell'alterazione (ovvero l'arbitro chiederà ai giocatori se ricordano il risultato che aveva il dado, o quanto valeva il segnepunti, o rimischia la carta nel mazzo, ecc.).

Se non è possibile ripristinare correttamente il gioco, deciderà l'arbitro di volta in volta come agire.

Alterare volontariamente un elemento di gioco è considerato barare.

6.8 Rivelare elementi segreti

Se un giocatore rivela un'informazione non conosciuta dagli altri giocatori, ed il regolamento del gioco ne prevede la segretezza, occorre chiamare l'arbitro e spiegare l'accaduto. Se possibile, l'arbitro ripristinerà la situazione di segretezza dell'elemento.

Inoltre l'arbitro valuterà la gravità dell'infrazione, che può andare dall'ammonizione verbale alla squalifica.

Rivelare elementi segreti per trarne vantaggio durante il gioco è considerato barare.

6.9 Aiuto durante il gioco

Ricevere aiuto da persone esterne alla partita è un atto grave che può portare all'esito non corretto della partita.

L'arbitro valuterà la gravità dell'infrazione, che può andare dall'ammonizione verbale alla squalifica.

6.9.1 Aiuto durante il gioco - Squadre

Nelle partite a squadre, se i giocatori siedono "uniti" (3.6.2) possono discutere delle strategie da effettuare durante la partita. Questo non deve comunque rallentare il normale svolgimento del gioco.

6.10 Barare

Non è consentito, né tollerato, barare.

E' considerata barare ogni azione non prevista dal regolamento del gioco, eseguita volontariamente al fine di trarne un vantaggio durante la partita e/o il torneo.

Un giocatore scoperto nell'atto di barare viene squalificato immediatamente dal torneo.

7 CRONOLOGIA MODIFICHE

7.1 Versione 1.36 – Febbraio 2010

Inseriti i numeri dei paragrafi e modificata impaginazione.

1.0 Corretti alcuni termini e sigle relativi alla Boardgame League.

1.1 Corretta la definizione dei tornei valevoli per la classifica nazionale.

3.2 Precisata la procedura di fine turno.

3.5 Corretto esempio disposizione dei giocatori ai tavoli.

3.9 Eliminata nota sulla posizione del giocatore virtuale a pari punti dei giocatori reali.

5.0 Inserita nota sulla perdita dei premi dei giocatori squalificati.

7.2 Versione 2.00 – Marzo 2010

3.x Modificata numerazione ed inserite regole per i tornei BGL.

4.5 Inserito paragrafo per i singoli giochi.

6.x Inserite le regole da torneo per i singoli giochi.

RIFERIMENTI. Inseriti i dati della BGL e delle case editrici partecipanti.

7.3 Versione 3.00 – Marzo 2010

Cambiata numerazione Paragrafi.

Eliminati i paragrafi

Eliminato Dominion.

Uniti i paragrafi delle regole da torneo e dei singoli giochi.

Inserite regole per il gioco in squadra *.

Precisati doveri dell'organizzatore.

Precisati doveri degli arbitri.

Inserito esempio di calcolo della PBA e modificati alcuni termini nei paragrafi. *

Inseriti i paragrafi per i gioco a squadre. *.

Aggiunta specifica per situazioni di parità ai tavoli da 2 giocatori. BGLM*

Aggiunta specifica per abbinamenti ai tavoli da 2 giocatori. BGLM*

Inseriti esempi corretti.

Inseriti limiti di tempo per l'invio dei risultati validi per le classifiche nazionali.

Inseriti i giochi delle nuove case editrici che partecipano alla BGL. *

Inserite le regole per le Appendici ai giochi.

Inserite le regole per le Liste degli Elementi di Gioco.

Aumentata durata delle partite di Alta Tensione.

Kingsburg : Inserita Appendice A.

Eliminate le finali ad eliminazione diretta.

Inserite nuove case editrici che partecipano al progetto BGL.

* Il BGL Manager è in fase di aggiornamento per includere le modifiche indicate.

7.4 Versione 3.01 – Aprile 2010

Tornei Challenge – Specificato il numero di tornei richiedibile settimanalmente.

Arcane Legion – Aggiunta appendice B.

Gigamic – Inserito elemento di spareggio.

7.5 Versione 3.02 – Maggio 2010

Inserita definizione di torneo multi gioco *.

Eliminati i riferimenti ai regolamenti da torneo dei singoli giochi.

Specificati meglio obblighi dell'organizzatore.

Aggiunte regole per finali a più tavoli *.

Tipi di Torneo – Specificato il numero di giocatori minimo per avere i bonus / malus direttamente nei singoli giochi.

Svizzera Classica – Ridotto il numero minimo di turni.

Corretta terminologia.

Elementi casuali non più uguali ai tavoli.

Punteggio dei dadi / bilico – Specificato se il dado cade dal tavolo.

Inserite indicazioni per gli scenari.

Agricola – Corrette carte dell'Errata.

Agricola – Aggiunto Set-up 2 giocatori.

Kingsburg – Inserita appendice C.

Wings of War – Inserito lo scenario A.

Shuuro – Inserito allegato "Scheda armata 250 punti".

Wings of War – Inserito allegato "Hangar".

* Il BGL Manager è in fase di aggiornamento per includere le modifiche indicate.

7.6 Versione 3.03 – Giugno 2010

Inserito paragrafo per tavoli con meno giocatori.

Corretta terminologia.

Creati i singoli regolamenti dei giochi.

7.7 Versione 3.04 – Settembre 2010

Inserito paragrafo introduttivo per spiegare meglio cos'è la BGL e come aderire.

Modificata la terminologia e regole di assegnazione tornei.

Aggiunti i paragrafi per i turni eliminatori alla Greca.

Specificati i criteri di invito alle finali nazionali.

Modificate alcune date per le finali nazionali.

7.8 Versione 4.00 – Ottobre 2010

Modificata la terminologia e regole di assegnazione tornei.

Inserita la gestione “Scommessa Punti” per determinare l’ordine di gioco.

Modificati i punti classifica assegnati.

Specificata attribuzione punti per i tornei senza tavolo finale.

Inserite regole di invito alle finali nazionali.

Inserite regole di invito alle finali nazionali multi gioco.

Inserite note per il TM Manager, nel caso sia in aggiornamento per gestire le modifiche.

7.9 Versione 4.01 – Ottobre 2010

Aggiunta specifica per i tornei Small Challenge.

7.10 Versione 4.02 – Maggio 2011

Modificata la sezione ruoli e Responsabilità dei giocatori (sezione 2.4).

Rivista composizione tavoli per squadre variabili.

Modificato elenco giochi validi all’interno della BGL.

Inserita sezione per i giochi che in passato hanno fatto parte della BGL.

7.11 Versione 4.03 – Agosto 2011

Inserite specifiche per prestito giochi ad uso torneistico.

Eliminato il “tavolo finale” per i tornei Master.

Variato il numero minimo di turni eliminatori da giocare.

Modificate regole per gli abbinamenti.

Modificato il metodo per determinare l’ordine di gioco al tavolo.

Eliminata regola della scommessa punti per determinare l’ordine di gioco al tavolo.

Sconsigliato l’uso del tavolo finale nei tornei.

Modificati gli elementi di invito alle finali regionali e nazionali.

Modifica alle regole per lentezza di gioco.

Inserito nuovo gioco.

Inserito riferimento per la logistica BGL.

8 RIFERIMENTI

Idea e coordinamento: Sirio Smeriglio.
Formule punteggi: Luca Bonmassar.
BGL Manager: Danilo Callegari.
Regolamento BGL: Casimiro Catalano.
Logistica e spedizione: Stefano Pavanello.
Riferimento centro Italia: Alessio Esposito.

8.1 Informazioni

Web: www.boardgameleague.it
Informazioni: info@boardgameleague.it
Regole Tornei: tornei@boardgameleague.it
Forum: Tana dei goblin
Telefono: +39.347.965.27.91
+39.347.044.70.15

8.2 BGL Point

Sul sito www.boardgameleague.it è presente la cartina con tutte le associazioni ed i negozi che aderiscono alla BGL. Un modo semplice per trovare il posto più vicino in cui giocare i tornei BGL.

8.3 Calendario

Sul sito www.boardgameleague.it è presente il calendario con i tornei della BGL. Il calendario è interattivo e permette di reperire facilmente i dati relativi ai tornei.

8.4 Forum

Il forum ufficiale della BGL è ospitato sulla Tana dei goblin.

8.5 Case Editrici e Giochi

Partecipano attivamente alla BGL le seguenti case editrici con i seguenti giochi, per i quali è prevista una finale nazionale del gioco.

8.5.1 Giochi Uniti

- Agricola
- Alta Tensione
- Carcassonne
- Kingsburg
- Puerto Rico
- Small World
- Ticket to Ride

8.5.2 *Mutant Chronicles*

- Doomtrooper (carte collezionabili)
- Dark Eden (carte collezionabili)
- Warzone (miniature 28mm)
- GM (miniature 54mm)

8.5.3 *NG International*

- Wings of War I

8.5.4 *Astratti Oliphante*

- Quoridor

8.5.5 *Red Glove*

- Jerusalem

8.5.6 *What's Your Game?*

- Vasco da Gama

8.5.7 *Scribabs*

- Sator

8.5.8 *Asterion Press*

- 7 Wonders

8.5.9 *Hasbro Italia*

- Trivial Pursuit (da settembre 2011)

8.6 Giochi usciti dalla BGL

In passato hanno fatto parte della BGL i seguenti giochi:

- Abalone
- Arcane Legions
- Ad Astra
- Abalone
- Giro d'Italia
- Lungarno
- Quarto
- Race for the Galaxy
- Shuuro
- Stone Age