



&

**Giochi Uniti**

presentano il

## **Campionato Nazionale Italiano 2011 di**



### **Regolamento versione 0.1**

Il campionato italiano di STONE AGE consiste in una serie di tornei svolti su tutto il territorio nazionale raccolti in una Ranking. Il presente documento ha la funzione di illustrarne le norme e le procedure, e si articola in 5 parti:

- 1 - Struttura Organizzativa:**
- 2 - Struttura dei Tornei di Selezione**
- 3 - Struttura del Torneo Nazionale**
- 4 - Regole del gioco**
- 5 - Riferimenti e Contatti**

Essendo questo il primo Campionato Nazionale di STONE AGE organizzato dalla Gilda del Grifone, è possibile che il Referente Nazionale ritenga opportuno modificare alcuni aspetti di questo regolamento che dovessero dimostrarsi incongrui o suscettibili di miglioramento, anche in corso d'opera.

Chiunque abbia bisogno di utilizzare questo regolamento è, quindi, tenuto a scaricare sempre l'ultima versione aggiornata dal sito ufficiale.

Ogni suggerimento per il miglioramento di questo regolamento può essere inviata all'email del Referente Nazionale o sul forum ufficiale.



# STRUTTURA ORGANIZZATIVA:

La Gilda del Grifone, ha avuto incarico dalla Giochi Uniti di organizzare il Campionato nazionale italiano 2011 di STONE AGE

## 1.1 - Responsabile del Campionato e Staff di coordinamento del Campionato

Il Responsabile del Campionato (o Referente Nazionale) è Silvio "Fudo" Borla.

Verrà affiancato in questo compito da Luca "Sinkha" Mulè e Davide "Ravakain" Rospi.

Compito del Responsabile del Campionato è quello di essere l'unico arbitro per quelle questioni descritte dal presente regolamento e per quelle eventualmente non previste.

Le coordinate per contattarlo si trovano al termine di questo documento

Lo Staff del coordinamento si occuperà di tutto quanto concerne regolamenti ufficiali, approvazione report tornei, classifiche ufficiali, ogni minimo aspetto organizzativo inerente il Campionato.

## 1.2 - Organizzatore di torneo

L'Organizzatore di torneo può essere il referente di un'associazione, il responsabile di un negozio, o qualsiasi altra persona di che voglia proporsi come organizzatore di uno o più tornei all'interno della propria zona, o di uno o più tornei open all'interno di importanti manifestazioni. Per proporsi è sufficiente leggere attentamente il presente Regolamento, e manifestare il proprio interesse sul Forum ufficiale del Campionato (obbligatoria quindi la registrazione), prendendo contatto con il Responsabile Nazionale o lo Staff di coordinamento del Campionato.

L'Organizzatore di torneo avrà la responsabilità dell'allestimento del torneo (iscrizioni, luogo, formula, etc.), della sua pubblicità nella città di svolgimento e negli ambienti ludici che potrebbero essere coinvolti; per quanto concerne la comunicazione dell'esito, DOVRÀ relazionarne i risultati sulla specifica modulistica predisposta e liberamente scaricabile dal Forum ufficiale del Campionato direttamente allo Staff di coordinamento del Campionato, secondo le norme indicategli, e risponderà di ogni errore o infrazione al presente Regolamento.

Il Referente del Nazionale potrà andare, a campione e senza preavviso, di persona a verificare quanto pubblicizzato e, in caso d'inadempienza, squalificare permanentemente l'Organizzatore non ammettendo più i suoi Tornei al Nazionale.

## 1.3 – Arbitri

L'Organizzatore di torneo dovrà selezionare ed eventualmente preparare gli Arbitri: questi dovranno garantire il corretto svolgimento dei sorteggi e delle singole partite, dovranno inoltre vigilare sulla corretta applicazione dei regolamenti e

sul comportamento dei giocatori. All'Arbitro spetterà la decisione finale su tutte le scelte arbitrali. In particolare, si chiarisce a titolo definitivo che l'Arbitro può giocare al Torneo che arbitra; in caso di contestazioni, infatti, è sempre reperibile il Responsabile del Campionato nazionale ai recapiti indicati in fondo a questo regolamento, le cui decisioni sono da intendersi definitive ed insindacabili.

## 1.4 - Giocatori

Al Campionato nazionale italiano 2011 di STONE AGE può partecipare chiunque. Per ovvi motivi sono esclusi i dipendenti di Giochi Uniti e i minori di anni 10.

I giocatori possono partecipare ad ogni torneo, anche in Province e Regioni differenti.

Per partecipare a qualsiasi torneo valido per il Campionato è necessario fornire i seguenti dati: nome, cognome, data di nascita, luogo di nascita, domicilio, telefono cellulare, email, nonché l'autorizzazione al trattamento dei dati personali forniti allo scopo della pubblicazione delle classifiche, della pubblicazione delle foto scattate durante i tornei, e di qualsiasi altra attività strettamente inerente al Campionato stesso. La modulistica facsimile per le iscrizioni ai vari tornei è scaricabile dal Forum ufficiale del Campionato.

## 1.5 - Forum ufficiale del Campionato

Il sito internet <http://www.gimagioke.it/forum> è scelto quale Forum ufficiale del Campionato. Tutte le comunicazioni ufficiali, i contatti fra i vari organizzatori, le classifiche e i commenti verranno ivi pubblicati.

Ovviamente i report le classifiche e i tornei saranno disponibili anche e soprattutto sul Forum della Giochi Uniti [http://www.giochiuniti.it/index.php?option=com\\_agora&task=forum&id=25&Itemid=58&lang=it](http://www.giochiuniti.it/index.php?option=com_agora&task=forum&id=25&Itemid=58&lang=it)

Per contattare lo staff in modo rapido e immediato, oltre ai contatti in calce c'è un'apposita sezione sul sito <http://www.grifone.org>

## 1.6 – Periodo utile per le selezioni

Ogni Organizzatore di torneo potrà svolgere attività torneistica valida per il Campionato nel periodo che va dal giorno 1 Maggio 2011 al giorno 1 Aprile 2012, in modo tale da consentire le convocazioni dei qualificati al

Campionato nazionale italiano 2011 in tempo utile.

N.B.:

Queste data potranno subire delle variazioni a cura del Responsabile del Campionato laddove dovessero verificarsi imprevisti impedimenti logistici, opportunamente e tempestivamente comunque notificati sul Forum ufficiale.

## 1.7 - Pubblicità del Torneo

Ogni singolo torneo, concordato con il responsabile nazionale o con lo Staff di coordinamento del Campionato, dovrà essere adeguatamente pubblicizzato da un thread dedicato sul

Forum ufficiale del Campionato con almeno 10 giorni di anticipo rispetto alla data programmata.

## 1.8 – Documentazione

Ogni torneo dovrà essere accompagnato da una serie di documenti che andranno compilati a cura dell'Organizzatore di torneo (elenco giocatori con indicati i dati richiesti, report delle partite disputate, classifica finale, risultati di semifinali e finale).

Questa documentazione deve essere inviata rispettivamente allo Staff di coordinamento del Campionato entro tre giorni dalla fine del Torneo stesso, pena la mancata omologazione.

Dovrà essere compilato anche il modulo con il consenso al trattamento dei dati, firmato da tutti i giocatori. Questo modulo dovrà essere conservato dall'organizzatore del torneo che risponderà, in caso di inadempienze, come stabilito dalla legge.

## 1.9 - Documentazione fotografica

La documentazione di ogni torneo deve essere corredata da fotografie. In particolare sono obbligatorie, pena l'invalidazione del torneo, almeno le seguenti quattro scene:



# STRUTTURA DEI TORNEI DI SELEZIONE

## 2.1 - Caratteristiche di un torneo

Non c'è limite al numero di Tornei che si possono svolgere nel periodo previsto.

Il numero minimo di partecipanti necessario affinché un torneo sia valido è di 6 giocatori (2 tavoli da 3).

Sono state eliminate le Fasce rispetto ad altri tornei per evitare disuguaglianze, un torneo Master prevede la classificazione automatica alla Finale e un premio dalla Giochi Uniti, un premio già abbastanza importante.

## 2.2 - Struttura di un torneo:

Il numero di partite da giocare non può essere superiore a 3, oltre alla finale; il numero minimo di partite da giocare non può essere inferiore a 2, oltre alla finale. E' lasciato all'Organizzatore ampia facoltà di scelta a seconda del numero di giocatori regolarmente iscritti al Torneo.

## 2.3 - Girone Eliminatorio

Tutti i giocatori iscritti saranno raggruppati, con sorteggio, in tavoli da 4 o da 3 giocatori, dando la priorità ai tavoli da 4 giocatori (es. in caso di 14 giocatori, 2 tavoli da 4 e 2 tavoli da 3).

I tavoli del secondo e dell'eventuale terzo turno, invece, saranno formati in base alla classifica parziale del torneo. I primi 4 in classifica si scontreranno allo stesso tavolo e così via. (cd. Svizzera).

Si formeranno SEMPRE prima i tavoli da 4 e poi gli eventuali tavoli da 3.

Unica deroga viene concessa (nel caso di un multiplo di 3) all'Organizzatore, di formare tutti tavoli da 3.

- una foto che ritrae ciascun tavolo della fase eliminatoria, o quantomeno una panoramica degli stessi;
- una foto che ritrae il tavolo della finale in cui compaia anche il Primo Arbitro;
- una foto della premiazione, quantomeno del vincitore, in cui compaia anche l'Organizzatore del torneo.
- una foto del modulo con le firme per il consenso al trattamento dei dati personali (o una sua scannerizzazione)

Lo Staff di coordinamento del Campionato consiglia di effettuare anche qualsiasi altra foto curiosa o divertente che metta in risalto lo spirito ludico e ricreativo nel quale si è svolto il torneo.

## 1.10 - Invalidità dei Tornei

Non saranno ritenuti validi e non daranno diritto a punteggi nelle rispettive Ranking i Tornei: con meno partecipanti di quanto indicato nelle apposite sezioni, che non producano la documentazione richiesta inclusa la documentazione fotografica obbligatoria, i cui risultati vengono comunicati oltre tre giorni dopo la fine dello stesso, i cui risultati appaiano incompleti, illeggibili, errati, o frutto di manipolazioni o comportamenti scorretti

Le partite di ogni fase eliminatoria dovranno svolgersi contemporaneamente (dovranno iniziare tutte nello stesso momento).

Va da sé che i giocatori dovranno partecipare a tutte le partite previste.

## 2.4 - Durata di una partita

E' discrezione dell'Organizzatore stabilire se le partite debbano avere un tempo limite.

In questo caso si consiglia di adottare un tempo di 75 minuti.

Se al 75°min la partita non è arrivata al suo termine naturale, si continuerà fino alla conclusione della fase 3 ("Nutrire la propria tribù") del turno in corso; quindi si procede al calcolo dei punti.

## 2.5 - Classifica ad un tavolo:

Alla fine di ogni partita, vincerà ottenendo un punto vittoria (PV) chi avrà ottenuto più punti al tavolo (PT), il secondo sarà chi avrà ottenuto il secondo punteggio e così via.

In caso di parità conteranno nell'ordine:

- maggior produzione di grano
- maggior numero di utensili
- maggior numero di pedine

Per assegnare i punti vittoria occorrerà calcolare anche media di vittoria.

Per calcolare la propria media bisognerà effettuare il seguente calcolo:

PG (Punti Gioco) = PT Giocatore 1 + PT Giocatore 2 + PT Giocatore 3 + PT Giocatore 4

Es:

120 + 110 + 80 + 65 = 366 PG

Questo valore (PG) deve essere diviso per il punti tavolo di ogni giocatore tenendo conto solo delle prime 3 cifre dopo la virgola.

Questo valore viene chiamato VG (valore del Giocatore) e più questo valore è basso più il giocatore è meritevole. Ottiene il PV il giocatore con il VG inferiore a tutti.

Per creare i tavoli intermedi si valuta in primis il numero di PV e per secondo il VG.

## 2.7 - Girone Finale:

Al termine delle prime due partite (o delle prime tre, dove previsto) si stilerà la CLASSIFICA DEFINITIVA.

**Avranno accesso al tavolo finale i giocatori con il VG totale più basso, in caso di pareggio i PV.**

Si è scelta questa variante alla normalmente utilizzata classifica per PV poiché riteniamo più meritevole, per esempio, una persona che per 3 volte finisce 2 rispetto a una che vince un tavolo e fa 2 quarti posti,

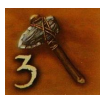
## 2.8 - Abbandoni:

Qualora si verificasse un abbandono, la partita continuerà con i limiti imposti dal regolamento in base al nuovo numero di giocatori al tavolo (tre o due). Verranno tolti tutti i pezzi del giocatore che abbandona (segnapunti e segnalino per il grano).

Le percentuali dei VG verranno calcolate in base al nuovo numero di giocatori.

Il punteggio in classifica del giocatore che abbandona il torneo viene azzerato.

Se, a causa degli abbandoni, ad un tavolo rimane un solo giocatore, questi vincerà la partita a tavolino con un PV e 4,000 di VG



# STRUTTURA DEL TORNEO NAZIONALE

## 3.1 - La Ranking

Sarà redatta, a cura dello Staff di coordinamento del Campionato una classifica generale (RANKING) di tutti i dati riscontrati e verificati su scala Nazionale.

Ogni giocatore che avrà debitamente sottoscritto il modulo per il consenso al trattamento dei dati personali apparirà in classifica con nome, cognome e punteggio ottenuto.

Tutti i giocatori appariranno nella Ranking stilata con il seguente criterio:

a) i primi quattro di ciascun torneo omologato otterranno il seguente punteggio:

- 10 punti per il primo classificato
- 7 punti per il secondo
- 5 punti per il terzo
- 3 punti per il quarto.

b) tutti gli altri giocatori di ciascun torneo omologato otterranno i seguenti punteggi:

- 1,5 punti per i giocatori dal quinto al nono.
- 1 punto per i giocatori dal decimo posto in poi.
- 0 punti per i giocatori che hanno abbandonato il torneo.

c) a questi punteggi, verranno sommati i seguenti bonus di partecipazione.

- <= di 12 giocatori 0 punti
- <= di 20 giocatori 1 punto
- > di 20 giocatori 3 punti

In caso di parità di punteggio, sarà considerato preminente il giocatore che, in base ai report esibiti, ha ottenuto il maggior numero di vittorie.

## 3.2 – Torneo On-Line.

Il torneo On-Line di Gimagioke <http://www.gimagioke.it/forum/forumdisplay.php?f=869> ha come premio in palio uno slot per la finale nazionale

## 3.3 - LA FINALE NAZIONALE.

In finale nazionale verranno selezionati 20 partecipanti;

- 10 slot di classifica per i tornei
- 1 slot per il vincitore Stone Age 2010
- 1 slot per il torneo
- 8 slot per i vincitori dei Tornei Master

I giocatori che rientreranno nelle prime 10 posizioni della RANKING+ il vincitore dell'anno precedente + il vincitore del campionato on-line + i vincitori dei 8 Master, si scontreranno a Torino Comics and Games 2012 il sabato mattina alle ore 9.30 in un Torneo Finale organizzato come un torneo standard.

In caso di indisponibilità alla partecipazione, il Referente potrà contattare i nominativi piazzati di seguito nella Ranking.

Il Referente Nazionale si riserva il diritto di modificare (aumentandolo o diminuendolo) il numero dei partecipanti al Torneo Finale in base al maggior o minor affluenza di giocatori ai tornei di selezione svolti in tutta Italia.

### 3.4 - I Premi

Sono previsti premi da parte delle Giochi Uniti solo per i Vincitori dei tornei Master e per la finale nazionale.

I 4 finalisti della finale nazionale saranno tutti premiati con premi forniti dalla Giochi Uniti

I premi verranno consegnati direttamente dall'Editore in fase di premiazione.



## REGOLE DEL GIOCO:

Ogni partita verrà svolta seguendo le regole standard del gioco.

Qui di seguito alcune precisazioni e variazioni al regolamento:

### 4.1 - Preparazione:

Per ogni giocatore: 5 pedine e 12 unità di cibo

Sul tabellone si posizionano tutte le unità di cibo rimanenti e le materie prime (legno, mattoni, pietre e lingotti).

Mischiare le carte Sviluppo e posizzarle scoperte nei loro spazi a cominciare da destra.

**Mischiare le tessere edificio e formare una pila di 7 edifici coperti per ogni giocatore.** Riporre nella scatola le tessere rimaste senza guardarle. Scoprire poi la tessera in cima ad ogni pila.

Piazzare i due segnalini di ogni giocatore negli appositi spazi (Segnapunti e produzione agricola).

Consegnare il segnalino primo giocatore a chi dovrà iniziare la partita.

### 4.2 - 1°fase – Piazzamento delle pedine

A partire dal primo giocatore, ogni giocatore piazza quante pedine può/vuole in un'unica area di gioco.

Non è possibile piazzare pedine in un'area in cui si è già presenti.

Non è permesso passare finché si hanno pedine e ci sono spazi disponibili.

#### Limiti al piazzamento

Aree di produzione: non possono essere posizionati più di sette pedine totali.

**Nel caso di tre giocatori, le pedine possono essere al massimo di due colori diversi per ogni area di produzione.**

Nel caso di due giocatori (abbandono), in ogni area di produzione ci possono essere le pedine di un solo giocatore.

Zona di caccia: non vi sono limiti al numero e ai colori presenti su quest'area.

Artigiano e Campo di produzione: una sola pedina

Capanna: devono essere presenti due pedine dello stesso colore (non una).

Carte sviluppo ed edifici: una pedina per ogni carta o edificio.

**Nel caso di tre o due giocatori solo 2 dei seguenti 3 posti possono essere occupati durante questa fase: Artigiano, Campo, Capanna.**

### 4.3 - 2°fase – Azioni delle pedine:

**A partire dal primo giocatore che ha esaurito le sue pedine nella fase precedente,** si eseguono le azioni delle sue pedine.

Quando ha finito si continua con il giocatore alla sua sinistra e così via.

Ogni giocatore esegue questa fase nell'ordine che preferisce.

Quando si usa un utensile, ruotatelo di 90° per segnalare che è stato usato e che non potrà essere più utilizzato durante quel turno.

**Potete decidere se e quanti utensili usare dopo il tiro dei dadi, ma prima del tiro successivo.**

Quando un giocatore acquista una carta con il bonus con i dadi, tira tanti dadi quanti sono i giocatori.

Ad ogni dado corrisponde un bonus che sarà liberamente scelto da tutti i giocatori.

Inizierà a scegliere il giocatore che ha acquistato la carta, poi il giocatore alla sua sinistra sceglierà un bonus tra quelli rimasti, e così via fino all'ultimo giocatore.

### 4.4 - 3°fase – Nutrire la tribù

In questa fase tutte le pedine hanno bisogno di una unità di cibo per nutrirsi.

Se la produzione di grano non è sufficiente, dovranno essere spese delle unità di cibo.

Se anche le unità non sono sufficienti il giocatore ha due alternative:

- Pagare una qualsiasi risorsa per ogni unità di cibo mancante.
- Perdere 10 Punti Tavolo (in questo caso si può andare anche sotto zero, prestare quindi attenzione a non confondersi).

In ogni caso dovrà posare tutto il cibo in suo possesso.

Il turno finisce e si passa il segnalino primo giocatore al giocatore a sinistra.

Si spostano a destra le carte Sviluppo rimaste e si riempiono gli spazi liberi con altre carte dal mazzo a partire da destra.

Si scoprono le prime tessere degli edifici di eventuali pile coperte e si inizia un nuovo turno.

### 4.5 - Fine della partita:

Se non ci sono abbastanza carte Sviluppo per riempire gli spazi vuoti sulla Mappa, la partita termina immediatamente e il nuovo turno non si svolge.

Se si esaurisce una pila di edifici o se si raggiunge il tempo limite stabilito dall'Organizzatore, si conclude il turno in corso (compresa la fase 3) e la partita termina.

Finita la partita si passa al conteggio finale e si determina il vincitore.



## RIFERIMENTI E CONTATTI

---

### 5.1 - Organizzatore

Responsabile del Campionato Nazionale  
Silvio Borla [the\\_sir\\_sir@hotmail.com](mailto:the_sir_sir@hotmail.com)  
cell. 340.9784320  
Staff di coordinamento del campionato  
[staff@grifone.org](mailto:staff@grifone.org)

### 5.2 – Forum di riferimento



<http://www.gimagioke.it/forum>

### 5.3 - Ringraziamenti

Si ringraziano la Giochi Uniti, La Tana del Goblin, Giancarlo Roberto e Luciano Bertone



<http://www.grifone.org>