

## Regolamento per il 2° Campionato Nazionale de “I Coloni di Catan”

### 1. INTRODUZIONE

#### 1.1 Struttura del campionato

Il 2° Campionato Nazionale de “I Coloni di Catan” è così organizzato: in ogni città che parteciperà al Campionato si terranno quattro tornei, uno al mese da Marzo a Giugno, due usando il gioco base (“I Coloni di Catan”), uno sfruttando anche l’espansione (“I Marinai di Catan”) e uno con il gioco di carte. L’ordine di tali tornei sarà concordato con gli organizzatori e preventivamente comunicato (sia dagli organizzatori stessi in sede locale sia dalla TILSIT Italia al sito [www.tilsit.it](http://www.tilsit.it)).

Ogni giocatore guadagnerà un numero di “medaglie” al termine di ciascun torneo in base al proprio piazzamento (vedi 1.8) e quando tutti i tornei saranno stati disputati i giocatori col maggior numero di “medaglie” in ciascuna città si qualificheranno per la finale nazionale (che si terrà a Settembre, in luogo e con modalità di svolgimento che saranno comunicati preventivamente ai partecipanti).

Il numero di giocatori qualificati alla finale nazionale dipenderà dalla media degli iscritti nei quattro tornei di ciascuna città, come indicato dalla seguente tabella:

<i>Media partecipanti (nei quattro tornei)</i>	<i>Giocatori qualificati alla finale nazionale</i>
da 6 a 11,99	1
da 12 a 17,99	2
da 18 a 23,99	3
24 e oltre	4

Esempio: in una città che abbia avuto nei quattro tornei 14, 8, 12 e 17 partecipanti, la media è stata di 12,75 iscritti a torneo, perciò i due giocatori con più medaglie complessive sono qualificati per la finale nazionale.

Un giocatore può partecipare a tornei di città differenti, ma se risultasse qualificato in più di una città sarà “cancellato” dalla classifica della città in cui ha meno medaglie (a parità, da quella che offre meno qualificazioni). Questa regola ha lo scopo di invogliare i giocatori a partecipare anche ai tornei di altre città, evitando però che qualcuno possa “qualificarsi più volte” togliendo il posto ad altri giocatori.

Nota: i giocatori non hanno affatto l’obbligo di partecipare a tutti i tornei di una stessa città (anche se è più conveniente avere diverse opportunità di guadagnare medaglie).

#### 1.2 Personale

L’organizzatore del torneo è la persona o associazione che cura l’allestimento del torneo (iscrizioni, luogo, ecc.) e ne comunica l’esito alla TILSIT. Gli arbitri ne garantiscono il corretto svolgimento; uno di questi, nominato dall’organizzatore, è il Primo Arbitro (egli deve registrare l’andamento del torneo, convalidare le penalità più gravi, può annullare decisioni prese dagli altri arbitri se lo ritiene opportuno, ecc.). Si raccomanda la presenza di un arbitro ogni 15-20 partecipanti, ma ogni organizzatore è libero di comportarsi come ritiene meglio; comunque il minimo è di un arbitro (che sarà il Primo Arbitro).

#### 1.3 Partecipanti

Ai tornei del 2° Campionato Nazionale de “I Coloni di Catan” può partecipare chiunque tranne:

- ?? l’organizzatore del torneo;
- ?? il Primo Arbitro e ogni altro arbitro del torneo;
- ?? i dipendenti TILSIT;
- ?? i giocatori squalificati dalla TILSIT Italia in seguito a gravi infrazioni durante tornei precedenti (imbrogli, pessima condotta, ecc.).

Nota: i tornei con meno di 6 (sei) partecipanti non saranno ritenuti validi ai fini del Campionato (non si assegnano “medaglie” e il numero di partecipanti è considerato essere zero ai fini di calcolare la media per stabilire quanti giocatori si qualificano alla finale nazionale).

#### 1.4 Quote di iscrizione

La partecipazione a ciascun torneo di qualificazione richiede il pagamento di una quota di iscrizione pari a 4 € (quattro euro), effettuabile nella sede e nel giorno di svolgimento del torneo.

#### 1.5 Premi

Il vincitore e il secondo classificato della finale nazionale avranno il diritto di rappresentare l'Italia alla finale mondiale che si terrà in Germania a Ottobre (durante la fiera ludica di Essen); riceveranno inoltre dieci giochi TILSIT ciascuno. Gli altri partecipanti alla finale nazionale riceveranno un gioco TILSIT ciascuno.

Eventuali premi potrebbero essere assegnati ai vincitori dei vari tornei locali.

#### 1.6a Disposizione iniziale de "Il gioco di carte dei Coloni di Catan"

E' consentito l'uso di tutte le espansioni pubblicate in Italia. Il torneo si svolgerà secondo le regole descritte nel capitolo "Il gioco per torneo" (riportate nel libretto di istruzioni di tutte le espansioni). Si noti che pertanto ogni giocatore dovrà portarsi il proprio mazzo di carte (ed è assolutamente proibito modificarlo nel corso del torneo stesso); quindi a differenza degli altri tornei i "materiali di gioco" non saranno forniti dall'organizzatore.

#### 1.6b Disposizione iniziale de "I Coloni di Catan"

L'isola è creata a caso, con i gettoni disposti secondo l'ordine alfabetico "a spirale" mostrato dalle regole.

#### 1.6c Disposizione iniziale de "I Marinai di Catan"

Si utilizza sempre lo scenario "Il nuovo mondo" (numeri 8 e 9 delle regole, in base al numero dei giocatori). Il Vascello nero e il Brigante nero iniziano a lato del tabellone (ma una volta messi in gioco non possono più essere tolti).

#### 1.7a Struttura del torneo ("Il gioco di carte dei Coloni di Catan")

Il torneo si svolge col sistema dell'abbinamento "alla Svizzera" e consta di un numero di turni dipendente dal numero di partecipanti, come indicato dalla seguente tabella:

<i>Partecipanti</i>	<i>Turni</i>
da 6 a 8	3
da 9 a 16	4
da 17 a 32	5
oltre 32	6

All'inizio del torneo i giocatori sono accoppiati mediante sorteggio: i vincitori ricevono 3 punti ai fini della classifica, gli sconfitti zero.

Nei turni successivi al primo i giocatori sono nuovamente accoppiati mediante sorteggio, ma solo con giocatori che abbiano il loro stesso punteggio (procedete a sorteggiare prima i giocatori con il maggior numero di punti). Alla fine del torneo il giocatore con più punti è il vincitore.

Nota: nel caso i partecipanti siano dispari uno di loro resterà "senza avversario" alla fine del sorteggio; costui vince automaticamente (ricevendo 3 punti ai fini della classifica e, se fosse rilevante ai fini dei criteri di spareggio, totalizzando 12 Punti di Vittoria). Si noti che essendo sorteggiati prima i giocatori con più punti, questa vittoria automatica viene sempre assegnata a uno dei giocatori ultimi in classifica.

Nel caso in cui vari giocatori abbiano lo stesso punteggio, per determinare chi occupi la posizione più alta in classifica (necessario per l'attribuzione delle medaglie, vedi 1.8), si considerano i seguenti criteri (da applicarsi nell'ordine in cui sono elencati, solo se la parità persiste si considera il criterio successivo, e solo per i giocatori ancora non esclusi dai criteri già applicati):

- ?? somma dei Punti di Vittoria ottenuti in tutte le partite disputate;
- ?? numero di Punti di Vittoria ottenuti nella migliore partita non vinta;
- ?? minor numero di ammonizioni ricevute;
- ?? sorteggio.

Il Primo Arbitro deve pertanto registrare i Punti di Vittoria ottenuti da ciascun giocatore in tutte le partite.

### 1.7b Struttura del torneo (“I Coloni di Catan” e “I Marinai di Catan”)

Il torneo è suddiviso in due fasi: il girone eliminatorio e la fase finale.

Il girone eliminatorio consta di due turni se ci sono meno di 32 partecipanti, mentre con almeno 32 iscritti si tengono tre turni. Si noti che il numero di turni viene stabilito all’inizio del torneo e non cambia anche se dovesse diminuire il numero di partecipanti a causa di abbandoni (vedi 4.2).

All’inizio del primo turno i giocatori sono abbinati in gruppi di 3 o 4 mediante sorteggio.

Per determinare quanti tavoli da 3 e quanti da 4 vadano costituiti si procede così:

-) se il numero dei giocatori è multiplo di 4: tutti tavoli da 4;

-) altrimenti, diviso il numero dei giocatori per 4, si ha un resto (da 1 a 3): 4 meno tale resto è il numero di tavoli da 3, gli altri sono da 4.

Esempio: con 17 giocatori, 17 diviso 4 ha resto 1, quindi  $4-1 = 3$  (tavoli da 3), gli altri sono tavoli da 4.

Ogni giocatore, al termine della partita, riceve un certo numero di punti ai fini della classifica come indicato dalle seguenti tabelle:

Tavolo da 4

1°.....8 punti

2°.....4 punti

3°.....2 punti

4°.....0 punti

se due giocatori sono secondi a pari merito: 3 punti ciascuno

se due giocatori sono terzi a pari merito: 1 punto ciascuno

se tre giocatori sono secondi a pari merito: 2 punti ciascuno

Tavolo da 3

1°.....6 punti

2°.....3 punti

3°.....1 punti

se due giocatori sono secondi a pari merito: 2 punti ciascuno

Nei turni successivi al primo: i primi quattro giocatori in classifica sono abbinati fra loro, i successivi quattro (dal quinto all’ottavo in classifica) fra loro e così via fino ad esaurire i tavoli da 4, poi si procede a costituire in maniera simile i tavoli da 3.

Esempio: 17 giocatori, come determinato prima si hanno 3 tavoli da 3 e 2 tavoli da 4, quindi si abbinano i primi quattro giocatori in classifica, i successivi quattro, poi, essendo finiti i tavoli da 4, si abbinano i giocatori in gruppi di tre (dal nono all’undicesimo, dal dodicesimo al quattordicesimo e dal quindicesimo al diciassettesimo in classifica).

Nel caso in cui vari giocatori abbiano lo stesso punteggio, per determinare chi occupi la posizione più alta in classifica, si considerano i seguenti criteri (da applicarsi nell’ordine in cui sono elencati, solo se la parità persiste si considera il criterio successivo, e solo per i giocatori ancora non esclusi dai criteri già applicati):

?? numero di vittorie ottenute dal giocatore;

?? numero di punti (classifica) ottenuti nella migliore partita non vinta;

?? numero di punti (classifica) ottenuti nella peggiore partita non vinta;

?? somma dei Punti di Vittoria ottenuti in tutte le partite disputate;

?? numero di Punti di Vittoria ottenuti nella migliore partita;

?? minor numero di ammonizioni ricevute;

?? sorteggio.

Il Primo Arbitro deve pertanto registrare i Punti di Vittoria ottenuti da ciascun giocatore in tutte le partite.

Al termine del girone eliminatorio i primi 4 giocatori in classifica accedono alla fase finale (in caso di pari punti si utilizzano i criteri sopra indicati per determinare chi sia meglio piazzato).

La fase finale è così costituita:

- ) se il torneo aveva meno di 32 iscritti: una singola partita (la finale).
- ) se il torneo aveva almeno 32 iscritti: due partite (le semifinali) in tavoli da 4 (al primo tavolo giocano il primo, il quarto, il quinto e l'ottavo classificato mentre al secondo tavolo il secondo, il terzo, il sesto e il settimo classificato). Il vincitore e il secondo piazzato di ciascun tavolo disputeranno quindi una singola partita (la finale). Se al termine di una semifinale più giocatori sono secondi a pari merito, accede alla finale colui che era meglio classificato al termine del girone eliminatorio.

### 1.8 Medaglie

Alla fine di ogni torneo, i partecipanti ricevono un numero di “medaglie” in base al proprio piazzamento, come indicato dalle tabelle seguenti. Ogni giocatore accumula le “medaglie” vinte da un torneo all'altro per determinare i qualificati alla finale nazionale (vedi 1.1).

Nota: il termine “medaglia” non si riferisce ad alcun oggetto reale, ma è un sistema per non utilizzare altri “punti” (al fine di evitare confusione tra Punti di Vittoria, punti nelle classifiche di ciascun torneo, ecc.).

“I Coloni di Catan” e “I Marinai di Catan”	
<i>Posizione</i>	<i>Medaglie</i>
Vincitore	7
Eliminato in finale	3
Eliminato in semifinale	1
altri	0

“Il gioco di carte dei Coloni di Catan”	
<i>Posizione</i>	<i>Medaglie</i>
Vincitore	8
Eliminato in finale	4
Eliminato in semifinale	2
altri	0

Nota: nei tornei de “I Coloni di Catan” e “I Marinai di Catan” con meno di 32 iscritti nessuno è “eliminato in semifinale” (dato che le semifinali stesse non sono da disputare).

Alla conclusione di ciascun torneo l'organizzatore dovrà far pervenire alla TILSIT Italia (il prima possibile): il numero totale di partecipanti e i nominativi dei giocatori che hanno vinto almeno una “medaglia” in quel torneo.

## 2. RESPONSABILITÀ

### 2.1 Responsabilità generali

Partecipanti, arbitri e organizzatori sono tenuti a conoscere la più recente versione del Regolamento per il Campionato Nazionale de “I Coloni di Catan” oltre alle regole del gioco stesso.

### 2.2 Responsabilità degli organizzatori

L'organizzatore del torneo è il responsabile per:

- ?? la scelta del luogo ove si svolgerà il torneo,
- ?? la provvigione dei materiali necessari allo svolgimento (ad es. copie sufficienti del gioco),
- ?? la selezione degli arbitri (incluso il Primo Arbitro),
- ?? la comunicazione tempestiva dell'esito del torneo alla TILSIT Italia (numero totale di partecipanti e nominativi dei giocatori che hanno vinto almeno una “medaglia” in quel torneo),
- ?? pubblicizzare il torneo con sufficiente preavviso rispetto alla data di svolgimento.

### 2.3 Responsabilità dei giocatori

I giocatori sono tenuti a seguire le regole del gioco, quelle del presente Regolamento, a rispettare le decisioni degli arbitri e a comportarsi in maniera sportiva e rispettosa in ogni momento. Eventuali sanzioni possono essere comminate dagli arbitri, vedi 4.3.

### 2.4 Responsabilità del pubblico

Gli spettatori sono tenuti a restare in silenzio durante le partite e non possono comunicare in alcun modo con i giocatori nel corso di una partita.

### 2.5 Responsabilità degli arbitri

Gli arbitri hanno il dovere di applicare le regole in modo equo e di assistere il Primo Arbitro nell'assicurare uno svolgimento corretto del torneo. Gli arbitri devono agire al fine di risolvere ogni infrazione delle regole (del gioco o del presente Regolamento) che notino o che siano portate alla loro attenzione.

### 2.6 Responsabilità del Primo Arbitro

Il Primo Arbitro è colui che risolve le dispute di gioco, interpreta il regolamento, assegna le penalità e prende altre decisioni ufficiali.

Se un giocatore dovesse essere in disaccordo con la decisione di un arbitro può appellarsi al Primo Arbitro, che ha il diritto di modificare le decisioni degli altri arbitri. Le decisioni del Primo Arbitro sono definitive e inappellabili.

## 3. VIOLAZIONI

### 3.1 Mosse illegali

Se un giocatore compie una mossa illegale (ad esempio costruisce una colonia su un vertice che non ha i tre vertici adiacenti liberi) e nessuno se ne accorge prima della fine del turno in cui la mossa è compiuta, la si considera convalidata (a tale scopo la fine di un turno è decretata dal lancio dei dadi del giocatore successivo). Se invece viene fatto notare l'errore prima che il giocatore successivo tiri i dadi, si deve "annullare" la mossa illegale (nell'esempio di prima il giocatore dovrebbe togliere la colonia dal gioco, ma gli sarebbero restituite le risorse spese e dunque potrebbe riuscire a costruire la colonia in una posizione corretta).

Si noti che tutto ciò suppone la buona fede di chi commette l'errore; se un arbitro ritiene che il giocatore abbia cercato di ottenere illecitamente un vantaggio deve assegnare una penalità (vedi 4.3).

### 3.2 Rallentamento del gioco

I giocatori devono giocare in un lasso di tempo ragionevole; giocare lentamente per guadagnare tempo non è accettabile. Se un arbitro crede che un giocatore stia giocando in maniera eccessivamente lenta durante una partita è tenuto a richiamarlo, se la condotta del giocatore continua egli può subire le relative penalità (vedi 4.3). Un giocatore può chiamare un arbitro ad assistere alla partita se crede che un avversario stia volontariamente rallentando il gioco (l'arbitro è tenuto ad osservare il comportamento del giocatore e agire di conseguenza).

### 3.3 Imbrogliare

Imbrogliare non è assolutamente tollerato. Se un arbitro rileva un caso di imbroglio può assegnare le relative penalità (vedi 4.3).

Imbrogliare include le seguenti azioni volontarie, ma non è limitato ad esse:

- ?? guardare le carte costituenti la mano di un avversario,
- ?? dare false informazioni di gioco (numero di carte in mano, ecc.),
- ?? rallentare il gioco per avvantaggiarsi del limite di tempo (vedi 4.1),
- ?? ricevere consigli da persone esterne alla partita,
- ?? accordarsi su come far terminare la partita,
- ?? mentire agli arbitri.

### 3.4 Condotta antisportiva

Tutti i partecipanti, gli arbitri e gli spettatori sono sempre tenuti a comportarsi in maniera leale e educata. Inoltre, chiunque si comportasse in maniera offensiva, belligerante o provocatoria nei confronti di avversari, arbitri o spettatori subirebbe le relative penalità (vedi 4.3).

## 4. SITUAZIONI PARTICOLARI

### 4.1 Limite di tempo

L'organizzatore del torneo può, qualora lo ritenga necessario, istituire un limite di tempo per le partite (consigliato: 75 minuti per "I Coloni di Catan" e "I Marinai di Catan", 60 minuti per "Il gioco di carte dei Coloni di Catan"). Ogni partita può durare al massimo i minuti stabiliti. Il Primo Arbitro deve controllare il tempo trascorso dall'inizio di ciascun turno (pertanto i giocatori devono aspettare il segnale del Primo Arbitro prima di iniziare a giocare, affinché tutte le partite abbiano la stessa durata); se dopo 75 minuti ci sono partite ancora in corso, il giocatore di cui è il turno lo conclude, poi la partita ha comunque termine.

Nei tornei de "I Coloni di Catan" e "I Marinai di Catan" i giocatori determinano la loro posizione (al fine di ricevere i punti in classifica) in base ai Punti di Vittoria che hanno realizzato nel momento in cui la partita è terminata. Se due giocatori pareggiano per il primo posto, essi sommano i punti spettanti al primo ed al secondo e li spartiscono (similmente se tre giocatori pareggiano essi sommano i punti spettanti al primo, al secondo e al terzo e li dividono, ecc.).

Nei tornei de "Il gioco di carte dei Coloni di Catan" il giocatore con più Punti di Vittoria è il vincitore; in caso di parità il gioco continua, ma appena uno dei due giocatori ha più Punti di Vittoria dell'altro la partita termina ed egli è il vincitore.

Il Primo Arbitro deve comunicare chiaramente a tutti i giocatori, all'inizio del torneo, l'esistenza o meno del limite di tempo (e, nel caso, la sua durata).

### 4.2 Abbandono

Un giocatore può abbandonare il torneo in qualunque momento, comunicandolo al Primo Arbitro. L'abbandono preclude ogni possibile rientro del giocatore nel torneo in corso.

Per quanto riguarda "I Coloni di Catan" e "I Marinai di Catan":

- ?? se l'abbandono avviene tra due turni del girone eliminatorio: il giocatore viene eliminato dalla classifica al fine di effettuare gli abbinamenti nei turni successivi;
- ?? se l'abbandono avviene al termine del girone eliminatorio: il giocatore viene eliminato dalla classifica al fine di determinare i qualificati alla fase finale;
- ?? se l'abbandono avviene durante una partita: la partita prosegue con soli tre giocatori; tutte le carte Risorsa possedute dal giocatore che abbandona vengono restituite al banco (le carte Sviluppo no), mentre le costruzioni (colonie, città, strade) restano in gioco (se il giocatore possedeva eventualmente i certificati "La strada più lunga" e/o "Il cavaliere più potente" essi restano "a lui", gli altri giocatori potranno eventualmente impossessarsene come descritto dalle regole). Se il numero di giocatori diventa inferiore a tre la partita termina immediatamente: i giocatori determinano chi sia il primo e chi il secondo (al fine di ricevere i punti in classifica) in base ai Punti di Vittoria che hanno realizzato nel momento in cui la partita è terminata (se pareggiano sommano i punti spettanti al primo e al secondo e li spartiscono). Si noti che la tabella dei punti da assegnare è determinata dal numero di giocatori che hanno iniziato la partita (non da quanti siano quando questa si conclude).

Per quanto riguarda "Il gioco di carte dei Coloni di Catan":

- ?? se l'abbandono avviene tra due turni: il giocatore viene eliminato dalla classifica al fine di effettuare gli abbinamenti nei turni successivi;
- ?? se l'abbandono avviene durante una partita: l'avversario vince.

#### 4.3 Penalità

Un arbitro può assegnare una penalità a un giocatore qualora lo ritenga necessario, ad esempio per condotta antisportiva.

Le penalità sono di due tipi:

- ?? ammonizione: la prima ha lo scopo di “avvertire” il giocatore, se un giocatore riceve una seconda ammonizione nel corso dello stesso torneo viene automaticamente espulso;
- ?? espulsione: il giocatore viene escluso dal resto del torneo; se ciò avviene durante una partita ci si dovrà comportare come nel caso di un abbandono (vedi 4.2).

E' l'arbitro a dover scegliere quanto grave sia stata l'infrazione commessa e a decidere di conseguenza la penalità. Un arbitro deve sempre comunicare al Primo Arbitro l'assegnazione di una penalità e un'espulsione va sempre convalidata dal Primo Arbitro.

Il Primo Arbitro è tenuto a registrare le ammonizioni assegnate durante il torneo ed è inoltre tenuto a segnalare alla TILSIT Italia i nominativi dei giocatori espulsi durante il torneo, con relativa motivazione, affinché sia possibile, se necessario, escludere tali persone da ogni ulteriore torneo.

Si noti che le penalità non sono concepite per punire “errori di gioco” o sbagli in buona fede, ma per stroncare comportamenti come intimidazioni, accordi al fine di favorire un giocatore a discapito di altri, imbrogli e simili.

**IMPORTANTE!** LA TILSIT ITALIA SI RISERVA IL DIRITTO DI MODIFICARE LA STRUTTURA DEL CAMPIONATO E IL PRESENTE REGOLAMENTO QUALORA LO RITENGA OPPORTUNO; SI PREGANO PERTANTO TUTTI GLI INTERESSATI A CONTROLLARE I CALENDARI DEI TORNEI E LE EVENTUALI COMUNICAZIONI DELLA TILSIT ITALIA AL SITO [WWW.TILSIT.IT](http://WWW.TILSIT.IT).