



Regolamento "Ludolega Championship 2008"

E' composto da 2 fasi e vi partecipano da 4 a 6 squadre. Alla fine della prima fase un certo numero di squadre viene eliminato e rimangono le prime 4 classificate. Per esempio se le squadre sono 5, solo l'ultima è eliminata.

Nella **PRIMA FASE** le squadre si contendono sui 15 giochi più votati dagli iscritti. Se il gioco di turno non è disponibile si gioca al gioco della giornata successiva e così via... I giochi dell'ultima giornata non disputata "dovrebbero" essere sempre disponibili per assicurare il normale svolgimento del torneo.

Nella **SECONDA FASE** i giochi sono 8, 4 di media durata e 4 di breve durata, proposti da ogni referente a nome della propria squadra. Ogni referente ne propone 1 per categoria. Possono essere proposti solo giochi in cui è possibile la partita a 4 o 8 giocatori. Se il gioco faceva già parte del calendario della prima fase, ogni squadra è obbligata a partecipare con dei componenti diversi da quelli della prima fase. La scadenza per proporre i giochi è fissata per l'ultimo turno della prima fase.

Membri effettivi e Referente - le squadre possono avere un numero variabile di giocatori (consigliati 4 o 5 giocatori per squadra) e la loro composizione si ottiene con estrazione casuale fra tutti gli iscritti. Il primo estratto di ogni squadra è il referente provvisorio. Se nessun altro componente della stessa squadra si propone al posto suo entro l'inizio del 2° turno, sarà lui il referente definitivo.

Giocatore una tantum - a torneo già iniziato, ogni squadra può reclutare dei giocatori non ancora iscritti al torneo. Questi non possono essere più di 3 per squadra (2 per la prima fase, 1 per la seconda) e potranno disputare una singola partita ciascuno. Il risultato che otterranno andrà a sommarsi al punteggio della squadra, ma non potranno concorrere per la classifica dei singoli.

Sostituti - ogni squadra che si trova senza giocatori a disposizione per una partita ha diritto ad un sostituto. Egli non deve far parte di nessuna squadra, né come membro effettivo, né come giocatore una tantum. Il punteggio che otterrà andrà a sommarsi al punteggio della squadra, ma verrà diminuito di 1 punto per coefficiente del gioco.

Esempio: se un sostituto si classifica 2°, in una partita con 5 giocatori ad un gioco breve, otterrà 3 punti per la squadra per cui gareggia momentaneamente, invece dei normali 4, in una partita sempre a 5 ad un gioco medio otterrà 6 punti invece dei normali 8, e così via.

I punteggi degli altri giocatori non vengono alterati. La regola del sostituto non si applica se, in una singola partita, le squadre che dovrebbero usufruirne sono almeno la metà di quelle in gara. In quel caso la partita è rinviata ai turni di recupero.

Regole di squadra - ogni squadra deve rispettare in ogni singola fase alcune regole:

1. Ogni componente effettivo (i giocatori una tantum non contano) deve contribuire alla squadra disputando almeno l'80% / n dei giochi (dove n è il numero dei componenti della squadra). Il valore ottenuto va approssimato arrotondando per difetto. Questo si traduce in: **PRIMA FASE** - almeno 2 giochi per le squadre da 5 componenti e almeno 3 giochi per le squadre da 4. **SECONDA FASE** - almeno 1 gioco per tutte le squadre.
2. Ogni componente non può disputare più del 160% / n dei giochi (dove n è il numero dei componenti della squadra). Il valore ottenuto va approssimato arrotondando per difetto. Questo si traduce in: **PRIMA FASE** - massimo 4 giochi per le squadre da 5 componenti e massimo 6 giochi per le squadre da 4. **SECONDA FASE** - massimo 2 giochi per le squadre da 5 componenti e massimo 3 giochi per le squadre da 4.
3. In caso di disaccordo su chi deve giocare ad un gioco, il referente decide per la propria squadra.
4. Se un giocatore non termina una partita, può essere sostituito in corsa solo da un **sostituto**. Al giocatore sarà comunque contata la presenza ai fini della regola 1 e 2 se è stato presente almeno per metà della durata della partita.

LudoLega Lucchese, Via Ronco 237/b - 55100 Lucca

Web: www.ludolega.it - Mail to: info@ludolega.it

Tel: 347 055 7997 - 347 737 1705



Esistono 2 classifiche separate: Classifica Generale a Squadre e Classifica Singoli.

Classifica Generale a Squadre:

Ogni giocatore aggiunge al totale della propria squadra il punteggio ottenuto ad ogni singola partita a cui ha preso parte. Il punteggio dipende dalla posizione ottenuta e dalla categoria a cui il gioco appartiene. Vale la seguente tabella:

Tabella Punteggio Classifica Generale a Squadre			
Posizione Partita	Gioco Breve (coef: x1)	Gioco Medio (coef: x2)	Gioco Lungo (coef: x3)
1° classificato	5	10	15
2° classificato	4	8	12
3° classificato	3	6	9
4° classificato	2	4	6
5° classificato	1	2	3
6° classificato	0	0	0

Eventuali pareggi, che non siano risolvibili con il regolamento del gioco in questione, faranno ottenere ad ogni giocatore a parimerito un totale di punti così ottenuto: si fa la somma dei punti da assegnare e si divide per il numero dei giocatori a parimerito arrotondando per difetto alla 1° cifra decimale, mentre per il resto rimane tutto invariato.

Esempio: in una partita con 5 giocatori ad un gioco breve, se 2 giocatori arrivano a parimerito dietro al 1° classificato, entrambi ottengono $((4+3)/2)=3,5$ punti, mentre il secondo ne ottiene 2 e l'ultimo ne ottiene 1. Però, ai fini della risoluzione dei pareggi nella classifica generale conta come se entrambi fossero arrivati 2°.

Dopo ogni giornata e alla fine del campionato verrà stilata e aggiornata la classifica generale a squadre in base ai punti così ottenuti. Eventuali pareggi sono risolti contando il maggior numero di vittorie conseguite dai membri di ogni squadra, in caso di ulteriore parità conta il maggior numero di secondi posti e così via se permane la parità. Da questo conto devono essere tolte le prestazioni ottenute dai vari **sostituti**, mentre vanno contate quelle dei **giocatori una tantum**. In caso di ulteriore parità conta l'ordine di estrazione delle squadre.

N.B. Le squadre che non hanno rispettato le **regole di squadra** vengono penalizzate di 2 punti per ogni gioco in cui sono state trasgredite. Esempio: una squadra che fa giocare a due componenti 1 partita in meno e ad un componente 2 partite in più prende 8 punti di penalità.

LudoLega Lucchese, Via Ronco 237/b - 55100 Lucca

Web: www.ludolega.it - Mail to: info@ludolega.it

Tel: 347 055 7997 - 347 737 1705



Classifica Singoli:

Ogni membro effettivo di una squadra ottiene un punteggio cumulabile di partita in partita secondo la seguente tabella:

Tabella Punteggio Classifica Singoli	
Posizione Partita	Bonus per il calcolo della media punti
1° classificato	5
2° classificato	4
3° classificato	3
4° classificato	2
5° classificato	1
6° classificato	0

Eventuali pareggi, che non siano risolvibili con il regolamento del gioco in questione, faranno ottenere ad ogni giocatore a parimerito un totale di punti così ottenuto: si fa la somma dei punti da assegnare e si divide per il numero dei giocatori a parimerito arrotondando per difetto alla 1° cifra decimale, mentre per il resto rimane tutto invariato.

Esempio: in una partita con 5 giocatori ad un gioco breve, se 2 giocatori arrivano a parimerito dietro al 1° classificato, entrambi ottengono $((4+3)/2)=3,5$ punti, mentre il secondo ottiene 2 punti e l'ultimo ne ottiene 1.

Alla fine del torneo il punteggio così ottenuto da ogni giocatore va diviso per il numero di partite da egli disputate in modo da ottenere la media punti (stesso arrotondamento descritto per i giocatori a parimerito la partita singola). La classifica singoli verrà stilata solo alla fine del torneo. Eventuali pareggi sono risolti sommando i coefficienti dei giochi a cui ha partecipato ogni giocatore; chi ha ottenuto la somma più alta si classifica più in alto; in caso di ulteriore parità conta il maggior numero di partite disputate. Se questo non dovesse bastare varrà l'ordine di iscrizione al torneo. **N.B.** Solo i giocatori delle squadre che hanno rispettato le **regole di squadra** vengono presi in considerazione per la vittoria finale.

LudoLega Lucchese, Via Ronco 237/b - 55100 Lucca

Web: www.ludolega.it - Mail to: info@ludolega.it

Tel: 347 055 7997 - 347 737 1705



Regole di Match

All'inizio di ogni partita si determinano a caso:

- o le posizioni al tavolo dei partecipanti se questo può influire anche in minima parte sull'andamento della partita (in caso di partecipazione a coppie si determina una sola volta per un solo componente di ogni squadra e si ripete con lo stesso ordine e senso per l'altro);
- o la mappa, la pista, ecc ... se ne esistono di diverse;
- o il segretario che si incarica di verbalizzare il titolo del gioco, la classifica finale ed eventuali note (sostituti, giocatori una tantum ecc...). Il segretario va scelto fra i partecipanti;
- o tutte le altre attribuzioni ad ogni singolo giocatore che dipendono dal gioco, a meno che non influiscano sull'andamento della partita (ad esempio il colore dei segnalini non influisce)

N.B. A partire dalla 2° giornata l'ordine di gioco (e quindi anche le posizioni il più delle volte o la fazione alcune volte), è deciso dagli stessi partecipanti, in ordine inverso di classifica generale a squadre (fa fede la classifica del turno precedente). Per esempio: nel secondo turno il giocatore della squadra ultima in classifica sarà il primo a scegliere in che posizione iniziare, il penultimo sarà il secondo a scegliere e così via...

N.B. Il segretario si incarica di consegnare i dati agli organizzatori. In caso di perdita di tali dati, la partita può essere disputata di nuovo se c'è spazio nei turni di recupero, ma la squadra del segretario ottiene una penalità di 5 punti moltiplicata per il coefficiente del gioco.

Inoltre, si utilizzano le regole standard del gioco o da torneo se ne esistono, a meno che tutti i partecipanti non si accordino su una determinata variante o regola opzionale. Per il tempo di gioco esistono queste regole:

- o Il tempo massimo di durata della partita è di 45, 90 o 180 minuti, in base alla categoria del gioco.
- o **In generale vale la regola che a tempo scaduto si termina il giro in corso e la partita finisce.**
- o Tutti i partecipanti possono, invece, concordare prima della partita un tempo massimo diverso, ma minore in modo da permettere l'effettuazione del turno/dei turni finali con una modalità ben specificata prima dell'inizio della partita.
- o Tutti i partecipanti possono, invece, concordare prima dell'inizio l'effettuazione di una partita ad oltranza: in questo caso il gioco termina solo quando uno dei concorrenti raggiunge le condizioni specifiche di vittoria del gioco in questione. Tutti i partecipanti accettano di terminare la partita anche se durasse più del tempo massimo. I concorrenti dell'eventuale partita in programma di seguito sullo stesso tavolo possono votare a maggioranza il rinvio ai recuperi della 2° partita, ma solo nel caso in cui l'inizio di questa sia posticipato di almeno 30 minuti.

LudoLega Lucchese, Via Ronco 237/b - 55100 Lucca

Web: www.ludolega.it - Mail to: info@ludolega.it

Tel: 347 055 7997 - 347 737 1705