

Gruppo Ludico

**CHI NON GIOCA  
...DI NON TOCCA**

www.gruppoludico.it

# 7 WONDERS DUEL

## Bando torneo ludolimpiadi 2017 v 1.0

a cura di Marco Ufomar Baskoni Bengy.

### 1) Svolgimento:

- Il torneo sarà composto da una fase eliminatoria in cui ogni giocatore dovrà effettuare un numero di due, tre o quattro partite a seconda della composizione dei gironi. I quattro giocatori che al termine avranno ottenuto i migliori risultati, da definire in base al numero di partecipanti al torneo, si qualificheranno per le semifinali e le finali.
- Oltre alle medaglie previste per i primi tre giocatori assoluti del torneo (così come da tradizione delle Ludolimpiadi), è previsto un premio per il vincitore, corrisposto sotto forma di un buono sconto o di un gioco in scatola, messo a disposizione dai negozi partner della manifestazione e/o dal Gruppo Ludico stesso. Eventuali premi aggiuntivi possono essere oggetto di valutazione prima della finale da parte del comitato ludolimpico.
- Il torneo avrà un numero minimo di 8 giocatori e massimo di 16. In caso di richiesta di maggiori iscritti, sarà valutata la possibilità di aggiungere tavoli ulteriori al torneo. Ogni giocatore potrà preventivamente iscriversi al torneo scrivendo a [baskoni@gruppoludico.it](mailto:baskoni@gruppoludico.it). È previsto un contributo di iscrizione non superiore ai 2€ (a titolo di rimborso spese per le medaglie), da corrispondere entro 15 minuti prima dell'inizio del torneo pena l'esclusione dal torneo stesso. Ogni partita (fatta eccezione per le fasi finali) avrà una durata massima di 45 minuti. Le partite delle fasi finali invece avranno una durata massima di 60 minuti.
- Fatta eccezione di quanto riportato nel presente bando, le partite eliminatorie e la finale del torneo si svolgeranno utilizzando il regolamento ufficiale contenuto nella scatola del gioco "7 Wonders Duel".

### 2) Preparazione:

- Tutti i giocatori iscritti saranno raggruppati, con sorteggio, preferibilmente in modo da formare quattro gironi di egual numero di partecipanti, facendo in modo che possa accedere alla semi finale il vincitore di ognuno dei quattro gironi. Nel caso non sia possibile si provvederà a raggruppare i giocatori in soli due gironi, in questo caso accederanno alle semi finali i primi due classificati di ogni girone.
- Stabiliti i tavoli di partenza, ogni tavolo eseguirà la fase di setup iniziale secondo le indicazioni date dagli organizzatori. Verrà selezionato un set di Meraviglie e di Segnalini Progresso uguali per ogni tavolo. A questo punto i giocatori sceglieranno a turno le Meraviglie che intendono possedere così come descritto sul regolamento del gioco, dopodiché la partita potrà iniziare.

### **3) Calcolo del punteggio e classifica:**

- Alla fine di ogni partita il giocatore che ha realizzato più Punti Vittoria sarà il vincitore e si aggiudicherà 2 Punti Torneo (PT). Inoltre, ogni giocatore otterrà anche un numero di Punti Partita (PP) uguale al numero di Punti Vittoria ottenuti durante la partita stessa. I PP saranno assegnati anche secondo questo criterio:  
Nel Caso di Vittoria tramite Supremazia Militare il vincitore otterrà 55 PP e il perdente un totale pari al numero di PV posseduti al momento della chiusura della partita.  
Nel Caso di Vittoria tramite Supremazia Scientifica il vincitore otterrà 60 PP e il perdente un totale pari al numero di PV posseduti al momento della chiusura della partita.
- La classifica generale verrà quindi stilata in base al maggior numero di Punti Torneo (PT) ottenuti. Successivamente, in caso di pareggio tra giocatori, verrà considerato ai fini della classifica il numero di Punti Partita (PP) ottenuti dai giocatori. In caso di ulteriore pareggio verrà tenuto conto del risultato nello scontro diretto.
- Nel caso in cui la partita non sia terminata entro il tempo limite, i giocatori provvederanno a giocare un'ultima azione ciascuno dopodiché si passerà al conteggio dei Punti Vittoria di entrambi. Il giocatore che avrà ottenuto la vittoria otterrà 1 solo (PT), successivamente i giocatori otterranno i loro PP come di consueto.
- Nel caso di abbandono di un giocatore durante la fase eliminatoria, questi perderà il diritto di partecipare alla finale e gli verranno assegnati 0 (zero) PT. Se un giocatore, qualificato per la semi finale, abbandona prima dell'inizio della partita il suo posto verrà preso dal primo giocatore disponibile in base alla classifica generale.
- Nel caso in cui si presentassero situazioni in cui non sia possibile risolvere un pareggio, verrà effettuato un sorteggio che determinerà il risultato.

### **4) Semi Finali e Partita Finale:**

- I 4 giocatori qualificati per le semi finali verranno accoppiati con sorteggio e procederanno a scontrarsi in una partita ad eliminazione diretta. I giocatori vincitori si scontreranno nella partita finale per stabilire chi sarà il campione ludolimpico, mentre i giocatori sconfitti si scontreranno nella "finalina" che determinerà il terzo e quarto classificato del torneo.