

REGOLAMENTO RUOLIMPIADI 2012

1. ISCRIZIONE

1.1 Date, costi e requisiti

Le iscrizioni alle Ruolimpiadi sono da considerarsi aperte dal giorno 5 settembre al giorno 7 ottobre estremi inclusi.

L'iscrizione é gratuita, e i partecipanti riceveranno, nei limiti del possibile, un pass che permetterà loro l'accesso in fiera. Le spese di trasporto, vitto e alloggio per la durata della manifestazione sono però a carico dei partecipanti.

Il Comitato Organizzativo garantisce un numero di pass per squadra non superiore a 7. Nel caso in cui la richiesta di pass sia maggiore si potrà provvedere a fornire alla squadra richiedente abbonamenti scontati o eventuali pass avanzati, tale evenienza sarà, comunque, del tutto aleatoria ed a discrezione del Comitato Organizzativo.

Sono ammesse a partecipare squadre composte da un minimo di 4 ad un massimo di 9 giocatori. E' consigliato il numero di 6 giocatori.

Il numero delle squadre partecipanti è variabile da un minimo di 4 fino ad un massimo di 11 squadre. Nel caso in cui le squadre iscritte, alla chiusura delle iscrizioni, risultino inferiori a 4 la manifestazione non avrà luogo.

1.2 Il Capitano

Ciascuna squadra deve scegliere tra i suoi componenti un Capitano; egli avrà i seguenti compiti:

- deve iscrivere la squadra secondo i tempi e le modalità spiegate nel presente regolamento;
- deve iscriversi al forum tecnico del Torneo (raggiungibile tramite l'indirizzo internet: <http://forum.luccacomicsandgames.com> alla voce Ruolimpiadi & Mastering);
- deve inviare, tramite fax, fotocopia della carta d'identità dei componenti della squadra in numero necessario a stabilire la veridicità della località di provenienza della squadra stessa, qualora fosse richiesto dal Comitato Organizzativo.
- deve essere l'unico responsabile e portavoce della squadra per qualsiasi comunicazione o lamentela che venga rivolta al Comitato Organizzativo o alla Giuria. Ogni comunicazione o lamentela potrà essere esposta e sarà accolta solo al di fuori dei momenti di gioco;
- deve prendere atto del seguente regolamento e consegnarlo ai componenti della propria squadra che dovranno esserne a conoscenza;
- deve ritirare i pass, nei tempi e nei modi che gli verranno illustrati in una fase successiva.

- deve consegnare un documento d'identità valido alla Giuria al momento della consegna dei pass se richiesto dalla Giuria stessa (si consiglia, pertanto, di portare con sé almeno 2 documenti d'identità validi).

1.3 Richiesta d'iscrizione

Ogni squadra, per essere considerata correttamente iscritta, dovrà fornire, nella persona del Capitano, al Comitato Organizzativo una richiesta d'iscrizione contenente le seguenti informazioni:

1. Il nome della squadra
2. La località di provenienza (Comune, Provincia, Regione)
3. Una breve introduzione della squadra (5-20 righe sono sufficienti)
4. Dati del Capitano (nome, cognome, indirizzo e-mail e numero di telefono; preferibilmente cellulare)
5. Il numero e i nomi dei componenti della squadra
6. Il nome, il tipo (D&D, gioco auto-prodotto o altro), la categoria (se sono Giochi di Ruolo o altro), il tipo di regolamento (D6, D100 o altro) ed il genere (horror, avventura, umoristico o altro) degli eventi presentati
7. Il numero di tavoli necessari per ogni singolo evento (da un minimo di 0 ad un massimo di 2) ed il numero di giocatori richiesti dalle altre squadre per ogni singolo evento
8. Una breve spiegazione degli eventi presentati (strettamente necessaria nel caso di giochi auto-prodotti e contenente il tipo di ambientazione)

Tali informazioni dovranno pervenire al suddetto Comitato tramite il modulo per l'iscrizione da compilare on-line con i dati necessari, disponibile sul sito della manifestazione.

La località di provenienza di ogni singola squadra è data dal comune di residenza della maggioranza dei componenti della squadra stessa; solo ed esclusivamente in caso di parità si avrà la facoltà di scegliere fra quelle da cui provengono il maggior numero di componenti.

E' gradita una foto della squadra che può essere caricata al momento della compilazione del modulo d'iscrizione o consegnata al Comitato Organizzativo nel giorno dell'apertura della competizione.

Nel caso in cui la richiesta d'iscrizione fosse incompleta e/o alcune informazioni venissero modificate successivamente da parte della squadra richiedente la partecipazione al torneo, il Comitato Organizzativo considererà come data in cui è avvenuta l'iscrizione il giorno in cui TUTTE le informazioni saranno pervenute e/o alcune informazioni saranno state modificate.

Se tale data sarà successiva al giorno di chiusura delle iscrizioni, la squadra potrà essere soggetta a sanzioni che il Comitato Organizzativo riterrà opportuno mettere in pratica, tra cui l'esclusione dal torneo.

1.4 Criteri di selezione

Qualora il numero di richieste di iscrizione superi i limiti che l'Organizzazione ed il torneo possano sopportare, le squadre saranno soggette ad alcuni criteri per determinare chi avrà diritto a partecipare al torneo.

Dal 5 al 20 settembre si applicheranno, in ordine, i seguenti criteri di selezione:

1. Comportamento individuale e di squadra durante le passate edizioni del torneo (si terrà conto della presenza agli eventi e dell'eventuale non svolgimento di un determinato evento nella passata edizione... ovviamente solo per le squadre che hanno già partecipato).
2. Massimo di una squadra per il comune di Lucca e comuni limitrofi in provincia di Lucca;
3. Massimo di una squadra per provincia;
4. Massimo di una squadra per regione;
5. Varietà degli eventi presentati (verranno privilegiate le squadre che porteranno tipi di giochi differenti tra di loro);
6. Maggior numero di componenti in squadra;
7. Ordine cronologico delle iscrizioni.

Dal 21 settembre al 7 ottobre l'unico criterio di scelta applicato è:

1. Ordine cronologico delle iscrizioni.

La squadra risultata vincitrice nell'edizione precedente del torneo è da considerarsi non soggetta ai criteri di selezione dunque iscritta d'ufficio, previo invio, entro i termini previsti, delle informazioni necessarie per l'iscrizione già specificate precedentemente.

Tale circostanza sarà comunicata dal Comitato Organizzativo qualora se ne verifichi la condizione.

Se risultasse necessario, il Comitato Organizzativo si riserva di richiedere ai Capitani di inviare, tramite fax, fotocopia della carta d'identità dei componenti della squadra in numero necessario a stabilire la veridicità della località di provenienza di ogni singola squadra.

2. ORGANIZZAZIONE DELLA MANIFESTAZIONE

2.1 Date, orari e luoghi del torneo

Il torneo si svolgerà all'interno dell'area giochi del padiglione di Lucca Games, od in altro luogo predisposto dall'Organizzazione, nei giorni e negli orari che saranno comunicati alle squadre.

In linea di massima, il primo giorno di apertura della Mostra ci sarà la presentazione delle squadre; la competizione avrà inizio subito dopo e si protrarrà fino alla mattinata dell'ultimo giorno di apertura. Probabilmente la mattinata dell'ultimo giorno sarà riservata a uno o più eventi speciali a cura dell'Organizzazione mentre durante il pomeriggio avverrà la premiazione, il tutto con orario ancora da definire.

La competizione non prevede impegni al di fuori dell'orario della Mostra, salvo cambiamenti, che saranno comunque comunicati all'inizio della competizione o prima.

Ogni giornata sarà suddivisa in turni di gioco in cui si svolgeranno uno o più eventi.

Sarà redatto un calendario, il Calendario degli Eventi, illustrante i turni di gioco e gli eventi che si svolgeranno in ogni turno. Tale calendario sarà compilato prima dell'inizio della manifestazione e pubblicato durante la presentazione delle squadre. Ogni singola squadra sarà comunque preventivamente informata (una decina di giorni prima dell'inizio della manifestazione) della collocazione temporale dei propri due eventi. Tutti i giocatori sono tenuti a prendere visione del Calendario degli Eventi ed a rispettarne gli orari.

Le squadre che necessitino di particolari esigenze riguardo la collocazione temporale dei loro due eventi nell'arco dei giorni di gara, sono pregate di farlo presente, entro il 20 ottobre, all'Organizzazione che cercherà di stilare il Calendario degli Eventi tenendo conto (nei limiti del possibile) delle necessità di ciascuno.

All'interno dell'area giochi sarà posto un tabellone, aggiornato al termine di ogni turno di gioco, illustrante la classifica che si andrà definendo evento dopo evento.

2.2 Preparazione dei giochi

I giochi ammessi alla competizione sono di ruolo, di narrazione e similari. L'Organizzazione si riserva di escludere i giochi che ritiene non sottostanti a norme di liceità.

Ogni squadra partecipante organizza due eventi, ai quali partecipano i componenti delle altre squadre. Il primo evento organizzato da ogni squadra deve obbligatoriamente consistere in un Gioco di Ruolo, il secondo può consistere in un qualsiasi gioco ammesso.

La classificazione di un evento come Gioco di Ruolo è stabilita a discrezione dell'Organizzazione.

Il numero minimo di giocatori per cui un evento deve essere preparato, varia a seconda delle squadre iscritte (vedi sezione 2.3): da 4 a 6 giocatori.

Per ogni evento, inoltre, la squadra organizzatrice è tenuta a fornire alla Giuria e a tutte le altre squadre almeno un criterio di valutazione in base al quale sarà stilata la classifica dei giocatori; tale criterio sarà reso noto durante la presentazione delle squadre ed esposto, nuovamente, all'inizio di ogni singolo gioco.

Gli eventi saranno resi noti il primo giorno della manifestazione durante la presentazione delle squadre partecipanti. Tutte le squadre sono tenute a fornire un'esaustiva spiegazione dei propri eventi durante la presentazione delle squadre stesse.

2.3 Struttura del torneo

Il torneo varia la propria struttura a seconda del numero di squadre iscritte; in particolare si distinguono i casi: a "doppio confronto diretto" (caso A), a "confronto diretto" (caso B) e a "confronto indiretto" (caso C).

- A. (doppio confronto diretto) Questo sistema viene adottato per un numero di squadre pari a 4. Ogni singola squadra partecipa ad entrambi gli eventi organizzati dalle altre squadre con un numero di giocatori pari a 2 o, a richiesta della squadra organizzatrice dell'evento, pari a 4. Il numero minimo di giocatori per cui un evento deve essere preparato è quindi pari al doppio delle squadre sfidanti, cioè 6.
- B. (confronto diretto) Questo sistema viene adottato per un numero di squadre iscritte superiore a 4 e inferiore o uguale a 6. Ogni singola squadra partecipa ad entrambi gli eventi organizzati dalle altre squadre. Il numero minimo di giocatori per cui un evento deve essere preparato è quindi pari al numero totale delle squadre meno 1.
- C. (confronto indiretto) Questo sistema viene adottato per un numero di squadre iscritte superiore a 6 e inferiore o uguale a 11. Ogni singola squadra partecipa in totale a 10 eventi organizzati dalle altre squadre sfidanti. Il numero minimo di giocatori per cui un evento deve essere preparato è costante ed è pari a 5. Ogni singola squadra organizza i propri due eventi in modo che ogni singola squadra sfidante sia impegnata con almeno uno dei due. Gli eventi a cui ogni singola squadra partecipa sono determinati tramite pubblico sorteggio che avverrà durante la presentazione delle squadre. Il sorteggio deciderà, in base al numero di squadre iscritte, a quali eventi parteciperà ogni singola squadra; in particolare nel caso in cui ci siano 11 squadre iscritte ogni singola squadra partecipa

obbligatoriamente ad un solo evento fra i due organizzati dalle altre squadre sfidanti. Nel caso in cui, invece, il numero di squadre iscritte sia inferiore, ogni singola squadra parteciperà ad entrambi gli eventi di un numero di squadre sfidanti pari alla differenza fra 11 e le squadre effettivamente iscritte.

Il numero di squadre iscritte alla competizione e, di conseguenza, la struttura del torneo saranno resi noti alla chiusura delle iscrizioni.

2.4 Struttura degli eventi

Un evento consiste in una sessione (o partita, o incontro, ecc...) di un gioco, curata dalla squadra organizzatrice dell'evento, che è inoltre tenuta a mettere a disposizione il materiale di gioco e ad introdurre al regolamento ed all'ambientazione i giocatori partecipanti.

L'evento sarà condotto da master-arbitri di gioco facenti parte della squadra organizzatrice, i giocatori saranno invece membri delle squadre sfidanti stabiliti a seconda della struttura del torneo.

Per ogni evento, la squadra organizzatrice può richiedere, per ogni squadra sfidante, da un minimo di 1 ad un massimo di 2 giocatori. Se il numero massimo di giocatori (quello ottenibile richiedendo due giocatori per squadra) è inferiore a quello minimo richiesto per lo svolgimento del gioco, la squadra organizzatrice dovrà preventivamente informarne l'Organizzazione che fornirà giocatori "neutri" fuori concorso. Ogni squadra è tenuta a fornire il numero di partecipanti necessari a ciascun evento. Qualora una squadra non presentasse un numero sufficiente di giocatori per un qualsiasi evento, tale squadra sarà soggetta a sanzioni e i posti vacanti saranno ricoperti, se possibile, da giocatori "neutri" fuori concorso.

Ciascuna squadra dovrà nominare almeno un responsabile, chiamato Responsabile di Gioco, per ciascun evento che desidera presentare. Ogni evento sarà presenziato da un Giudice di Gara nominato dall'Organizzazione, che vigilerà sul corretto svolgimento della partita, osserverà la qualità dell'evento preparato e giudicherà i giocatori partecipanti.

Ogni evento avrà durata massima di 3 ore, che potrà essere ridotta unicamente a causa dell'accidentale ritardo del Responsabile di Gioco. In questo caso il tempo massimo a disposizione potrà essere ridotto fino ad un massimo di 30 minuti (vedi sezione 3.2.c).

Nel limite di tempo assegnato, il Responsabile di Gioco dovrà far rientrare: l'introduzione al gioco, la spiegazione delle regole, l'esposizione dei criteri in base ai quali sarà stilata la classifica dei giocatori e, nel caso di un Gioco di Ruolo, l'eventuale assegnazione ed introduzione dei personaggi.

Sono severamente vietati contatti fra Responsabili di Gioco e giocatori riguardanti l'evento prima delle 3 ore in cui esso si svolgerà. Le uniche eccezioni sono: la presentazione iniziale dell'evento all'apertura del torneo e la possibilità di consegnare un documento riguardante esclusivamente l'ambientazione dell'evento, da parte della squadra organizzatrice del

gioco. Tale documento (di lunghezza massima 2 pagine A4 scritte in carattere Times New Roman grandezza 12 formato Word) dovrà pervenire alla Giuria dal momento della chiusura delle iscrizioni fino all'apertura del

torneo e sarà da essa inviato a tutte le altre squadre nella persona dei rispettivi Capitani.

Subito dopo la conclusione dell'evento, il Responsabile di Gioco stilerà, se possibile, la classifica dei giocatori partecipanti, in base alla quale il Giudice di Gara dovrà assegnare dei punteggi (vedi sezione 3.2.a). I partecipanti, inoltre, dovranno valutare l'evento stesso tramite un'apposita scheda (vedi sezione 3.3.a).

Nel caso in cui la durata dell'evento risulti superiore al tempo prefissato, il gioco sarà comunque interrotto al termine del tempo assegnato per l'attuazione delle 3 operazioni sopra specificate.

Successivamente, in ogni circostanza e di comune accordo, il Responsabile di Gioco e i giocatori potranno decidere di continuare a giocare, ma tale evenienza sarà considerata del tutto esterna ai fini della competizione.

3. VALUTAZIONE DELLE SQUADRE

3.1 Attribuzione dei punti

Durante la competizione ogni squadra accumula punti attraverso:

- La valutazione del singolo giocatore da parte del Giudice di Gara nei singoli eventi organizzati dalle squadre in base alle classifiche stilate dai Responsabili di Gioco;
- La valutazione del singolo giocatore da parte dell'Organizzazione negli eventi speciali curati dalla stessa;
- La valutazione della qualità di ogni singolo evento da parte della Giuria, che prenderà in considerazione anche le opinioni dei giocatori che hanno partecipato a tale evento. Tali opinioni saranno espresse tramite apposita scheda fornita dall'Organizzazione all'inizio di ogni singolo evento;
- L'attribuzione di bonus da parte della Giuria assegnati in base a particolari meriti e al comportamento: delle squadre, dei singoli giocatori e dei Responsabili di Gioco; a partire dal momento dell'iscrizione in poi.

3.2.a I singoli eventi organizzati dalle singole squadre

Ciascun Responsabile di Gioco, dovrà, all'inizio della sessione, spiegare ai giocatori ed al Giudice di Gara presente al tavolo il criterio di valutazione che utilizzerà per stilare la classifica alla fine dell'evento, conformemente alle finalità del gioco ed agli obiettivi della specifica sessione (esempio: il raggiungimento di determinati obiettivi, il livello di capacità "tecnica" dimostrato, l'interpretazione del personaggio, ecc...).

Egli dovrà compilare una scheda che gli sarà consegnata allo scadere del tempo di gioco, stilando, nel caso in cui per lo svolgimento dell'evento sia stato richiesto il numero minimo di giocatori in concorso, la classifica dei giocatori; altrimenti una classifica per squadra.

Il Giudice di Gara potrà, in separata sede, chiedere al Responsabile di Gioco spiegazioni in merito alla rispondenza tra criterio di valutazione e la classifica stilata.

L'attribuzione dei punti è attuata da parte del Giudice di Gara secondo la seguente tabella:

- 1°classificato: da 27 a 30 punti
- 2°classificato: da 24 a 26 punti
- 3°classificato: da 20 a 23 punti
- 4°classificato: da 16 a 19 punti
- Eventuale 5°classificato: da 13 a 15 punti

Le fasce di punteggio sono per premiare giocatori particolarmente bravi o per punire giocatori che non hanno ben figurato; non è, altresì, possibile

da parte del Giudice di Gara assegnare uguale punteggio a differenti giocatori.

Al termine dei singoli turni di gioco verranno rese note sul tabellone soltanto le classifiche.

I punteggi verranno trascritti sul tabellone subito dopo che TUTTI gli eventi presentati dalle singole squadre saranno stati disputati (però non necessariamente al termine della competizione).

3.2.b Gli eventi speciali

Gli eventi speciali, a cura dell'Organizzazione, variano di edizione in edizione. Per questo motivo, la valutazione dei giocatori che partecipano a questi eventi, affidata di volta in volta a master-arbitri di gioco esterni alla competizione, è suscettibile di cambiamenti a discrezione dell'Organizzazione.

La quantità dei punti attribuiti ed il numero di giocatori che li riceveranno, per ogni singolo evento speciale, è variabile ma, in nessun caso, supererà il doppio dei punti attribuibili nei singoli eventi organizzati dalle singole squadre. Inoltre sia la richiesta di giocatori per le squadre che la durata degli eventi speciali potrebbero superare il limite imposto per gli eventi presentati dalle squadre partecipanti.

Tutte le squadre partecipano contemporaneamente agli eventi speciali.

3.2.c Penalità nell'ambito di tutti gli eventi

Ad ogni squadra saranno comminate penalità nei seguenti casi:

- Assenza o ritardo dei giocatori agli eventi:
 - penalità di -10 punti per un ritardo superiore ai 10 minuti;
 - un ritardo superiore ai 20 minuti sancirà la non partecipazione della squadra a tale evento e l'attribuzione della penalità prevista per la mancata presentazione di giocatori ad un evento;
- Sarà attribuita una penalità di -30 punti in caso una squadra non presenti il numero necessario di giocatori ad un evento;
- Assenza o ritardo dei Responsabili di Gioco:
 - penalità di -10 punti per un ritardo superiore ai 10 minuti;
 - penalità di -20 punti per un ritardo superiore ai 20 minuti;
 - un ritardo superiore ai 30 minuti sancirà l'annullamento dell'evento e l'attribuzione alla squadra della penalità prevista per la mancata attuazione dell'evento;
- Nel caso in cui il Responsabile di Gioco non sia in grado di stilare la classifica al termine del tempo di gioco assegnato, sarà comminata alla squadra una penalità di -15 punti; inoltre alle squadre dei giocatori partecipanti verranno assegnati d'ufficio 15 punti;
- Sarà attribuita una penalità di -30 punti in caso l'evento non venga attuato. Nel caso ciò accada, non verranno attribuite penalità per l'eventuale ritardo del Responsabile di Gioco e l'evento sarà sostituito

da un altro a cura dell'Organizzazione che assegnerà alle squadre dei giocatori partecipanti i punteggi previsti.

3.2.d Il Jolly

Una ed una sola volta in tutta la manifestazione ogni squadra può "giocare il jolly" raddoppiando il punteggio ottenuto nell'evento prescelto. Il jolly è utilizzabile solo per gli eventi proposti dalle squadre e non per quelli a cura dell'Organizzazione.

Il jolly deve essere giocato prima dell'inizio della partita in maniera segreta: ogni partecipante all'evento consegnerà al Giudice di Gara un foglio con scritto se intende o meno utilizzare il jolly per quell'evento. La decisione non è più modificabile a partita iniziata.

Il jolly non può essere giocato negli eventi organizzati dalla propria squadra, quelli cioè in cui si partecipa come master.

3.3.a Il Responsabile di Gioco

Alla fine di ogni singolo evento ad ogni giocatore verrà richiesta una valutazione dell'evento e del Responsabile di Gioco tramite un'apposita scheda che verrà consegnata dal Giudice di Gara. I giocatori saranno chiamati ad esprimere il loro giudizio sull'interesse suscitato dall'evento e sulla conoscenza dell'evento stesso da parte del Responsabile di Gioco. Il punteggio che verrà attribuito al Responsabile di Gioco sarà pari alla media dei punteggi corrisposti dai vari giocatori, e sarà tenuto in considerazione dalla Giuria al momento di stilare le valutazioni finali sugli eventi.

Il Giudice di Gara potrà, in separata sede, chiedere spiegazioni in merito all'attribuzione dei punteggi fatta dai giocatori.

3.3.b Il voto della Giuria

Il voto che la Giuria darà alle squadre si baserà sul seguente criterio:

- La qualità dei due eventi, giudicata in base:
 - all'originalità;
 - alla capacità di gestione;
 - alla ricchezza e qualità del materiale;
 - alla preparazione;
 - alle schede di valutazione dei Responsabili di Gioco da parte dei giocatori.

La Giuria, stesa la classifica delle squadre partecipanti, attribuirà i seguenti punteggi:

- 1°squadra classificata: 40 punti
- 2°squadra classificata: 35 punti

- 3°squadra classificata: 32 punti
- 4°squadra classificata: 28 punti
- 5°squadra classificata: 25 punti
- 6°squadra classificata: 21 punti
- 7°squadra classificata: 18 punti
- 8°squadra classificata: 14 punti
- 9°squadra classificata: 11 punti
- 10°squadra classificata: 8 punti
- 11°squadra classificata: 4 punti

3.4 Modificatori nell'ambito di tutta la manifestazione

- La Giuria si riserva di attribuire bonus cumulabili variabili da 3 a 5 punti alle squadre che si distingueranno per meriti speciali (per particolare distinzione degli eventi presentati o altro).
In ogni caso tali bonus non supereranno i 12 punti totali per singola squadra;
- Ogni violazione del regolamento o scorrettezza che la Giuria si riserva di sanzionare potranno comportare penalità variabili da -5 a -30 punti. Tali eventuali penalità dovranno però essere applicate dalla Giuria accompagnate da una motivazione;
- Potranno inoltre essere applicate penalità alle varie squadre, variabili da -5 a -30 punti, dovute ad un comportamento non corrispondente allo spirito della manifestazione (verranno considerati la partecipazione agli eventi, la correttezza della squadra, ecc...).

4. VINCITORI E PREMI

4.1 Classifica finale e squadra campione del torneo

La classifica finale si otterrà dalla somma di tutti i punteggi (e le eventuali penalità) ottenuti per singola squadra. Se al termine della competizione si verificasse una situazione di parità fra due o più squadre, si ricorrerà ai seguenti 2 criteri per determinare le posizioni di classifica finale:

1. Si conta chi ha totalizzato un maggior numero di primi posti in TUTTI gli eventi della manifestazione inclusa la posizione in classifica nel voto della Giuria.
2. In caso di ulteriore parità, si considera la miglior posizione nella classifica stilata nel voto della Giuria: non sono quindi previste posizioni di classifica finale ex-aequo.

La squadra che risulterà prima nella classifica finale sarà proclamata vincitrice. Ad essa sarà assegnato il trofeo di campioni della competizione; sarà inoltre premiata la seconda squadra classificata. Tutte le squadre partecipanti riceveranno un premio di partecipazione.

4.2 Una gara nella gara: il miglior evento

Il giudizio elaborato dalla Giuria in merito ai singoli eventi si concluderà con l'assegnazione, alla squadra organizzatrice dell'evento vincitore, del premio "Miglior Evento" del torneo.

5. APPENDICI

A. Una competizione parallela: il torneo di mastering

I master di Giochi di Ruolo interni alle Ruolimpiadi, sono automaticamente iscritti al torneo di mastering: gara organizzata da Lucca Games ed esterna alla competizione. In caso gli eventi proposti dalle squadre non rispondano ai canoni fissati nel regolamento del Torneo di Mastering (per esempio Giochi di Ruolo live), la loro ammissione alla valutazione è decisa tramite accordo tra la giuria delle Ruolimpiadi e quella del Torneo di Mastering.

La Giuria provvederà, a fine partita, alla distribuzione delle schede di valutazione ai giocatori.

B. Fac-simile di una richiesta d'iscrizione

Tipica richiesta d'iscrizione da inviare al Comitato Organizzativo:

NOME DELLA SQUADRA: MIB

LOCALITA' DI PROVENIENZA: Lucca, LU, Toscana

INTRODUZIONE DELLA SQUADRA:

Quest'anno i giudici si fanno squadra!

Sono i temibili MIB coloro che si infiltreranno tra i ranghi delle altre squadre e riusciranno a guadagnare l'ambito titolo di campioni ruolimpici.

Derivanti da diverse realtà ludiche della zona di Lucca, dopo essere stati coloro che giudicano ecco che i MIB decidono di confrontarsi con altri giocatori per osservare da un nuovo punto di vista come si gioca nelle altre parti d'Italia e per far vedere come si gioca a Lucca!

DATI DEL CAPITANO:

nome: Valentina

cognome: Iacopetti

e-mail: ruolimpiadi@luccacomicsandgames.com

numero telefonico: +39328XXXXXXX (La privacy prima di tutto...)

COMPONENTI DELLA SQUADRA (6):

1. Cecchini Tommaso
2. Cecchini Umberto
3. Lupi Davide
4. Mazzanti Marta
5. Misirocchi Federico
6. Scano Davide

EVENTO 1

NOME: Russi all'attacco!

TIPO: Cyberpunk 2020

CATEGORIA: Gioco di Ruolo

TIPO REGOLAMENTO: D10 System

GENERE: Fantascienza

TAVOLI RICHIESTI: 1 tavolo

GIOCATORI NECESSARI: 1 giocatore per squadra

BREVE SPIEGAZIONE DELL'EVENTO:

Una partita a Cyberpunk: Classico e futurista, in un mondo robotico e caotico non poteva mancare Cyberpunk. Un mondo spregiudicato dove ciò che conta è il denaro e le pallottole, un mondo frenetico dove l'essere umano viene "assemblato" e perfezionato con parti robotiche... Questo e molto altro è CYBERPUNK!!!

EVENTO 2

NOME: Alien in Black

TIPO: gioco auto-prodotto

CATEGORIA: Gioco di Ruolo Live

TIPO REGOLAMENTO: Altro [Morra Cinese]

GENERE: Investigazione, Fantascienza

TAVOLI RICHIESTI: nessun tavolo

GIOCATORI NECESSARI: 2 giocatori per squadra

BREVE SPIEGAZIONE DELL'EVENTO:

Una sessione di gioco ad Alien in Black: gioco inventato da noi di ambientazione contemporanea all'interno della Fiera. I giocatori saranno chiamati a salvare la fiera da una misteriosa invasione aliena... ma attenti allo sparaflescio!

Dato che verrà utilizzata l'intera fiera come area di gioco, i giocatori saranno assistiti da 4 (quattro) Responsabili di Gioco e la squadra dei MIB provvederà a fornire numerosi PNG con cui i giocatori dovranno interagire.

C. Una giornata "tipo"

Ecco un esempio di come potrebbe essere una giornata tipo se la struttura del torneo fosse a "confronto diretto":

ORE 9,30/12,00 (PRIMO TURNO DI GIOCO):

ALIEN IN BLACK a cura dell'ORGANIZZAZIONE

Richiesta: 4 giocatori

ZOOMZOO a cura della SQUADRA UNO, 1 Responsabile di Gioco

Richiesta: 1 giocatore

PARANOIA a cura della SQUADRA DUE, 1 Responsabile di Gioco

Richiesta: 1 giocatore

La squadra uno dovrà mettere a disposizione 6 giocatori:

4 per l'evento dell'Organizzazione, 1 per curare il proprio gioco, 1 per l'evento della squadra due.

La squadra due dovrà mettere a disposizione lo stesso numero di giocatori, distribuiti in ugual modo.

La squadra tre dovrà mettere a disposizione 6 giocatori:

4 per l'evento dell'Organizzazione, 1 per l'evento della squadra uno e 1 per l'evento della squadra due.

La squadra quattro dovrà mettere a disposizione 6 giocatori:

4 per l'evento dell'Organizzazione, 1 per l'evento della squadra uno e 1 per l'evento della squadra due.

ORE 12,30/15,00 (SECONDO TURNO DI GIOCO):

PARANOIA a cura della SQUADRA TRE, 2 Responsabili di Gioco

Richiesta: 1 giocatore

CYBERPUNK LIVE a cura della SQUADRA QUATTRO, 2 Responsabili di Gioco

Richiesta: 2 giocatori

GRASS a cura dell'ORGANIZZAZIONE

Richiesta: 2 giocatori

La squadra uno dovrà mettere a disposizione 5 giocatori:

1 per l'evento della squadra tre, 2 per l'evento della squadra quattro, 2 per l'evento dell'Organizzazione.

La squadra due dovrà mettere a disposizione 5 giocatori:

1 per l'evento della squadra tre, 2 per l'evento della squadra quattro, 2 per l'evento dell'Organizzazione.

La squadra tre dovrà mettere a disposizione 6 giocatori:

2 per curare il proprio, 2 per l'evento della squadra quattro, 2 per l'evento dell'Organizzazione.

La squadra quattro dovrà mettere a disposizione 5 giocatori:

2 per curare il proprio, 1 per l'evento della squadra tre, 2 per l'evento dell'Organizzazione.

ETC...

D. Consigli, raccomandazioni & comunicazioni

Si raccomanda ai Capitani di ogni squadra di gestire i propri giocatori in modo che si presentino puntualmente ai tavoli, che quelli momentaneamente non impegnati in un gioco non si allontanino dall'area stabilita sino a quando gli eventi non siano cominciati. Si consiglia inoltre di preparare precedentemente tutto il materiale che debba essere utilizzato durante il gioco, in modo da non rallentare lo svolgersi dell'evento. Si raccomanda la puntualità sia in apertura che in chiusura degli eventi, anche nell'interesse dei giocatori.

In fase di preparazione degli eventi si consiglia alle singole squadre di tener conto che l'ambiente fieristico è particolarmente rumoroso e, quindi, di scegliere personaggi giocanti e criteri di valutazione con attenzione.

Qualora le singole squadre abbiano consigli e/o suggerimenti per la modifica del presente regolamento sono pregate di farlo presente al Comitato Organizzativo che le vaglierà e deciderà in merito all'opportunità di utilizzarli.

Per le ultime news o semplicemente per conoscere la storia della manifestazione si consiglia di visitare il nostro sito internet a: <http://www.luccagames.com/ruolimpiadi> .

Per chiarimenti sul presente regolamento o per ulteriori informazioni sulla competizione è possibile contattarci tramite:

- indirizzo e-mail:
ruolimpiadi@luccacomicsandgames.com
- forum della manifestazione:
<http://forum.luccacomicsandgames.com>

Il Comitato Organizzativo si riserva in ogni caso la possibilità di modificare questo regolamento, qualora se ne verificano le condizioni, previo l'avvertimento delle squadre partecipanti alla competizione tramite e-mail o forum della manifestazione.