

Regolamento

Versione 7.6 rev.2, 25-Agosto-2011

Prefazione

Il seguente sistema di punteggio è stato pensato per i tornei, tenendo presente che ci partecipiamo per divertirci, che è importante vincere ma anche conta come ci si arriva. Ci sono alcuni trucchi per scoraggiare l'alleanza dei più forti dall'inizio e cercare di far giocare tutti.

Il sistema è basato sul numero di centri posseduti nell'ultimo anno, applicando dei fattori moltiplicativi appropriati.

Tutte le partite dureranno fino all'inverno 1907 a meno che il TD non decida diversamente o che non siano il top table.

1 Evitare di essere eliminati

Il punteggio conquistato varrà anche in caso di eliminazione.

In caso di eliminazione si guadagnerà un solo punto. Chi sopravvive prenderà un punto più quanto di seguito specificato.

1.1 Moltiplicatori

Centri posseduti l'ultimo inverno moltiplicatore 4

2 formula per calcolo del punteggio

Punteggio senza i bonus di piazzamento, per calcolare il piazzamento.

$4 * \text{centri}(\text{annofinale})$

Poi si calcola il piazzamento 1->7 e si applicano i bonus del **punto 2.1 e successivi**.

2.1 Bonus e punteggi

I punti modificati con gli opportuni moltiplicatori, sono sommati ed aggiunti al punteggio per il piazzamento e all'eventuale bonus. Tale valore viene indicata con PointsXM, dove con M si intende modificati.

Per i definire i piazzamenti si usano i punteggi con moltiplicatori ma senza i bonus per i piazzamenti (sarebbe impossibile).

Punteggi per i piazzamenti

Primo 70 punti

Secondo 34 punti

Terzo 16 punti

Il vincitore sarà la potenza che ha il maggior numero di PointsXM, seguita dalle altre in ordine decrescente. Nel caso di parità si veda il punto 3.

2.1.1 "bonus dei sopravvissuti"

Ogni giocatore riceverà un bonus, chiamato "dei sopravvissuti" pari a $10\% * (\text{numero sopravvissuti} - 1)$.

Per sopravvissuti si intende il numero di giocatori in campo con almeno tre centri nell'inverno 1907 o nell'ultimo anno di gioco.

Quindi con 7 giocatori con almeno 3 centri ogni giocatore prenderà il 60% in più del suo punteggio totale (comprensivo di bonus per piazzamenti).

Con 6 giocatori ne prenderà 50% e così via.

2.2 bonus per distacco(break)

Se il primo riesce a strappare cioè ad avere al punto due una distanza di 12 o più punti (nel calcolo del piazzamento e prima dell'assegnazione di qualunque i bonus) con il secondo riceverà ulteriori 30 punti.

Quindi il primo prenderebbe un totale di $70+30 = 100$ punti di bonus !

12 punti sono 3 centri di distanza.

2.2.1 Mancanza del bonus per distacco (Mancanza del Break)

Se il primo non riesce ad avere i 12 punti in più rispetto al secondo, di cui al precedente punto.

E' chiaro che il tavolo è stato difficile ed è giusto che ognuno dei giocatori, eccetto il primo, ancora in gioco abbia un bonus di 10 punti.

Attenzione il bonus di 10 punti viene dato ad ogni giocatore con centri nel 1907, i punti non assegnati non vengono ridistribuiti tra i sopravvissuti.

2.3 Punteggio con bonus

Punteggio senza i bonus di piazzamento + Bonus Piazzamento + Bonus sopravvissuti

2.3.1 Vittoria a 18 centri

In caso di vittoria con 18 centri, il vincitore riceverà un bonus di 170 punti mentre tutti gli altri riceveranno zero punti.

Più il bonus per piazzamento (70) e per distacco(30), ai punti del vincitore saranno applicati i punti per i giocatori ancora in campo normalmente.

Quindi sarà $(100+170 + 72(4*18) + 1) * (\text{NgiocatoriSopravvisuti} - 1)$.

Nota bene in caso di vittoria a 18, il bonus per distacco viene sempre dato al vincitore.

3. Pareggio in una partita (round)

Potrebbe accadere che due o più giocatori ottengano lo stesso punteggio nell'ultimo anno di gioco; in questo caso si risalirà nel passato e si guarderà prima il 1907 poi il 1906 e così via, e prevarrà il primo chi ha il numero maggiore di centri (vedi esempio), in caso di patta si risalirà fino al 1901, in caso di parità nel numero di centri nel 1901 si sceglierà in base alla potenza giocata secondo questa sequenza: Austria, Germania, Italia, Turchia, Inghilterra, Russia, Francia.

Quindi se Francia e Italia fossero in parità, prevarrebbe l'Italia.

4.Gestione delle partite.

Allo scadere del tempo di ogni round gli ordini dovranno essere presenti nel luogo preposto sul tavolo (potrebbe essere una scatola o un raccoglitore).

Qualora non lo siano l'arbitro potrà richiamare verbalmente o tramite un "cartellino giallo" il giocatore ritardatario.

La seconda volta che lo stesso giocatore sarà in ritardo nella stessa partita l'arbitro dovrà invalidare l'intero set di ordini del giocatore stesso.

Qualora non sia disponibile un arbitro uno dei TD potrà arbitrare a un tavolo, dove non stia giocando, e svolgere esattamente le stesse funzioni dell'arbitro.

La scelta di metterlo per iscritto, insieme agli ordini, è stata fatta per evitare che i giocatori più esperti propongano una patta al fine di perdere tempo.

5. Pareggio tra giocatori nella classifica del torneo

Se due giocatori avessero lo stesso punteggio nel torneo si procederà nella seguente maniera

- (a) maggior numero di partite giocate
- (b) prima le donne
- (c) miglior punteggio nel primo round
- (d) miglior punteggio nel secondo round
- (e) miglior punteggio nel terzo round
- (f) la sequenza di potenze di cui al punto 3 del round 1
- (g) la sequenza di potenze di cui al punto 3 del round 2
- (h) la sequenza di potenze di cui al punto 3 del round 3
- (i) il più giovane
- (j) estrazione

Nel caso in cui un giocatore non abbia partecipato ad un round utilizzato come tie-break e l'altro sì, quest'ultimo prevarrà.

6. Le patte

Per richiedere una votazione di patta due o più giocatori devono dichiararlo in autunno. Ciascun giocatore può fare una sola proposta di patta per partita

La patta viene dichiarata soltanto in seguito ad un voto unanime esplicito – per alzata di mano- di tutte le potenze sopravvissute.

In tal caso gli ordini successivi non verranno risolti. Nel caso in cui la proposta non passi, il gioco proseguirà normalmente.

Nel caso di patta accettata, l'ultimo autunno precedentemente giocato sarà quello valido, il turno dove viene accettata la patta non viene risolto.

IE: non si simula il trascorrere del tempo, ma l'ultimo anno sarà quello concluso prima della dichiarazione di patta.

7. Pubblicazione della classifica

La classifica verrà pubblicata dopo ciascun round (con i tempi tecnici che ci vorranno).

7. 1 Classifica Valida

Un giocatore sarà valutato nella classifica finale se giocherà almeno 1 partita.

8. Formazione dei tavoli

Nella formazione dei tavoli, nel limite del possibile ai giocatori verranno assegnate potenze differenti e giocatori diversi.

Se possibile, si cercherà inoltre di evitare che ciascun giocatore riceva potenze dello stesso gruppo più volte (I gruppi sono F/I, R/T, A/G/I). Non è detto che riusciremo in questo intento, ma nondimeno sarà fatto un tentativo per farlo.

8.1 Amici, colleghi, parenti, conviventi

Nella formazione dei primi due round cercheremo di evitare che giochino allo stesso tavolo persone con legami di varia natura allo stesso tavolo. Ciascun giocatore è incoraggiato a dichiarare i propri legami con gli altri partecipanti. Gli organizzatori si atterranno a criteri che riterranno validi per procedere nella risoluzione di questa questione, ma le loro decisioni saranno insindacabili.

8.2 Formazione dei tavoli del round finale finale (non si applica ai tornei senza top table)

Nel terzo round i giocatori saranno divisi secondo il punteggio accumulato negli altri round secondo questa regola:

Top Table: Dal primo al Xesimo necessario a completare il tavolo.

Tutti gli altri saranno associati in modo casuale come negli altri round.

8.3 Il vincitore del Top Table sarà il vincitore del torneo ricevendo 2000 punti per la vittoria. (non si applica a tornei senza top table)

Le posizioni dalla seconda in giù saranno calcolate sommando i risultati di tutte le partite.

Ci sono bonus legati alla partecipazione al Top Table, fai **attenzione al punto seguente**.

8.3.1 Regola del piazzamento al top table (NUOVA)

Ai giocatori che parteciperanno al top table, potrebbe capitare, di venir superati da giocatori con punteggi paragonabili dei tavoli successivi ma che riescono ad avere grandi vittorie su tavoli "con giocatori che non hanno fatto il miglior torneo della loro vita".

Visto che il vincitore del Top table è il vincitore del torneo i punti in palio al Top table "potrebbero sembrare di meno" e, alcuni, pensano che sia più furbo rinunciare e giocare ad altri tavoli per poter aspirare a risultati dal secondo in giù.

Per queste ragioni dobbiamo rendere sconvenienti tali comportamenti: ad ogni giocatore del top table saranno accordati il 20% di punti in più sul risultato finale del tavolo stesso.

Le potenze al Top Table verranno sorteggiate o con il computer o con metodi manuali.

8.3.2 Rinuncia al Top Table

Se uno o più giocatori designati per il Top Table decideranno per qualche ragione di rinunciare a giocarci, saranno rimpiazzati dai migliori giocatori designati per il tavolo 2, i rinunciatari giocheranno con un malus del 10% (-10% sul loro punteggio finale) sul punteggio accumulato nella partita che giocheranno.

Chi rinunciasse, al top table, giocherà su un altro tavolo, secondo il sorteggio del computer come se non si fosse qualificato al top table.

8.3.3 Durata del Top Table

Se nessuno dei giocatori partecipanti al Top Table avrà nulla in contrario il Top Table durerà un anno in più. Questo per permettere a tutti gli altri di godersi l'ultimo anno del Top Table.

8.4 Tavoli con sei giocatori

Potrebbe capitare che per ragioni logistiche non si riuscirà a formare tavoli di sette giocatori, nel caso ci si comporterà nella seguente maniera:

- A) Ultimo Round: I tavoli verranno formati assegnando le persone disponibili in ordine di classifica in modo da formare il numero maggiore di tavoli da 7 persone. Le persone rimanenti giocheranno una variante da sei persone (o meno?)
- B) Round del Sabato: nel caso sia necessario verranno formati un numero adeguato di tavoli da 6 giocatori per consentire a tutti di giocare.
- C) Decisione del TD su come allocare i tavoli.

8.5 Variante a sei giocatori

Si potrà giocare con l'Italia in CD oppure la versione con la Turchia tolta e che rappresenta un solo centro di approvvigionamento o con Escalation/paracadute.

I sei giocatori voteranno segretamente quale versione giocare, in caso di patta, il TD sorteggerà.

8.5.1 variante paracadute

In caso di tavoli con 5 giocatori o meno, si userà la variante paracadute/Escalation, il clock rimane centralizzato anche per la variante escalation.

Il punteggio verrà ridotto in automatico come se alcuni giocatori fossero già stati eliminati.

8.5.2 Escalation (by Edi Birsan)

Start with a map and no pieces on it. Each player takes a different color set of pieces. Decide who goes in what order during the 'Escalation Placement' phase of the game. Recommended is that the owner of the game places first and then in alphabetical order by player. Decide on the number of pieces players will place during the Escalation.

One by one, each player places one piece on the map, this is the Escalation as players react to each other's prior single piece placement. The piece may be an Army or a Fleet and it may be on a Supply Center, a non Supply Center province or a Sea Zone with the classical rules of only one piece per space. Each player starts owning any Supply Center they start a piece in. Continue until the agreed number of pieces are placed.

Play the Spring 01 and the Fall 01 seasons simultaneously like a normal game. At the Winter 01 resolution each player writes down his three 'home' supply centers and may build there if appropriate starting in Winter 01 and for the rest of the game. Players are not limited to declaring traditional home centers, nor do they have to be adjacent. For example a player may declare that Brest, London and Naples are his three home centers if he owns those centers in the Winter of 1901.

Suggested starting number of pieces:

4 players: 6

5 players: 5

6 players: 4

8.6 Gioco su due tavoli.

Nel caso in cui qualcuno, a richiesta del TD, si proporrà come volontario per giocare contemporaneamente su più tavoli otterrà il 15% in più da entrambi. Se non eliminato in nessuno dei due. In caso di eliminazione da un tavolo prenderà solo il 5% in più della somma dei due.

8.7 Saltare una partita.

Se qualcuno alla richiesta del TD volontariamente non giocherà una partita gli saranno riconosciuti un certo numero di punti fissi usualmente 12 ma il TD potrà dichiarare di volerne concedere fino a 20. Quando il TD dichiarerà i punti per chi salta una partita questi varranno per tutti i giocatori che nello stesso torneo salteranno una partita.

8.7.1 il 10% del peggior risultato (regola opzionale usata al torneo di Brunate).

Il peggior risultato di una partita (per chi ne gioca più di tre) sarà al 10% per il punteggio totale di ogni giocatore.

9 Ordini multipli

Nel caso di ordini multipli scritti per la stessa unità verrà considerato valido l'ultimo (da sinistra a destra, dall'alto in basso).

9.1 Ordini poco chiari

Siamo tutti qui per divertirci e non ha senso essere troppo fiscali su gli ordini.

Non sarà invece accettato a trasportare l'armata in questo caso:

A Yor - Nwy ; F Nth S A Bel - Hol

Qui non c'è niente di poco chiaro il giocatore non può trasportare e supportare nello stesso tempo.

E ancora : A Sil S A Sil - War è chiaramente ambiguo e non può essere accettato !

10 Il direttore del torneo

Le altre questioni verranno risolte ad insindacabile giudizio di uno dei TD.

11 Riferimenti

In caso di discrepanze, tra la versione Inglese e quella italiana, quella Italiana prevarrà.