

Regolamento Torneo Combat Commander - Prima stesura

Prima di determinare il format del torneo, è necessario stabilire quante partite ogni giocatore potrà disputare. In una 3 giorni di una qualsiasi convention è doveroso lasciare del tempo libero ai contendenti. Si prevede che ogni giocatore possa giocare non più di 4 partite secondo i seguenti orari che potrebbero subire dei cambiamenti:

Venerdì dalle 16.00 alle 19.00 Round 1

Sabato dalle 09.30 alle 12.30 e dalle 15.30 alle 18.30 Round 2 e 3

Domenica dalle 10 alle 13 Round 4

Si deve partire dal presupposto che qualche giocatore potrebbe unirsi al torneo solo dal sabato mattina, quindi per recuperare alcune ore, si potrebbe comprimere la sessione del sabato e consentire la disputa di 3 partite.

Il formato previsto alla luce del preambolo e prevedendo la presenza di 8 o meno giocatori, è quello svizzero in cui tutti i giocatori disputeranno 4 incontri e le partite saranno formate secondo i vincitori e i perdenti di ogni tavolo. Ad esempio se nella prima partita il giocatore A vince contro il B e nella seconda partita C vince contro D, nel turno successivo A giocherà contro C e B contro D. Nel terzo turno nel caso di più vincitori, si formeranno partite fra coloro che non si sono ancora incontrati.

Gli scenari utilizzati saranno quelli esclusivamente della scatola base (i giocatori potrebbero non possedere le espansioni) e saranno (lo scenario 1 è escluso) assegnati in maniera casuale alle coppie di giocatori. Anche le coppie di giocatori saranno formate casualmente senza alcun criterio prestabilito.

Nel caso di un numero di giocatori dispari, colui che non disputa il primo turno, giocherà la prima partita il sabato alle 09.30. In questo caso si dovranno rivedere gli orari, ma ogni giocatore dovrà aver disputato 4 partite. Le parità nella classifica che potrebbero verificarsi saranno così considerate:

- A) Scontri diretti
- B) Spareggio da giocarsi sullo scenario 1
- C) Se mancasse il tempo per disputare lo spareggio, andiamo ai rigori. Ogni giocatore pesca una carta. Chi ha il punteggio più alto consegue un punto. Il primo giocatore che raggiunge 5 punti, si aggiudica lo spareggio.

Alla fine del torneo sarà stilata una graduatoria finale. Si prevede di bissare il torneo anche in occasione dei Wargames Days di Latina in Ottobre.

Iscritti:

Massimo Iretti

Antonello Petracca
Pierantonio Maggi
Mauro Faina