

# Torneo Combat Commander XX anniversario - San Marino Maggio 2026

GM: Mauro Faina coadiuvato da Antonello Petracca e Gian Carlo Ceccoli

## Introduzione

In occasione della convention di San Marino in programma dall'8 al 10 Maggio, l'associazione Casus Belli grazie al supporto di ASGS organizza un torneo di "Combat Commander" per celebrare il XX anniversario dalla creazione di Chad Jensen. Il torneo avrà inizio venerdì 8 maggio e si chiuderà domenica 10 maggio.

## Regolamento

1. Il torneo avrà inizio alle 15.30 di venerdì 8 maggio con la disputa del primo turno dei quattro previsti (ogni partecipante disputerà 4 partite). Prego presentarsi 10 minuti prima. Nel caso che un giocatore possa presenziare solo di sabato e domenica, la partita in cui è coinvolto sarà calendarizzata alla mattina del sabato alle ore 9.30. Si prevedono 15 minuti di tolleranza per ogni orario stabilito. Si prevede una pausa dalle 17.30 alle 19 per conferenza per tutti coloro che siano interessati.
2. Il Sabato sono previste due partite per ciascun giocatore: inizio alle 9.30 e alle 15.00. Una terza sessione suppletiva avrà inizio alle ore 21.00. La Domenica è prevista solo una partita con inizio ore 10. Si prevedono 15 minuti di tolleranza per ogni orario comunicato. In ogni caso saranno considerate alternative percorribili nel caso di causa di forza maggiore.
3. Tutti i partecipanti potranno iscriversi inviando una email a Gian Carlo Ceccoli, via modulo d'iscrizione (link: <https://forms.gle/sbckcBxiteMuDi6A9>) o a Mauro Faina ([mauro.faina@gmail.com](mailto:mauro.faina@gmail.com))
4. Si richiede a ogni giocatore di portare con sé la scatola base di Combat Commander e quella dell'espansione Mediterranean (entrambe contenute nella nuova scatola celebrativa da poco tempo messa in commercio).
5. Si utilizzerà la ver. 1.1 delle regole con eventuali errata ufficiali.
6. Gli scenari che saranno utilizzati per l'evento provengono dal "Tournament Battle Pack" pubblicato dalla GMT.
7. Per ogni partita lo scenario utilizzato sarà determinato casualmente dal GM o dal suo collaboratore tirando due dadi da sei facce.
8. Un giocatore non potrà effettuare la partita su uno scenario già utilizzato dallo stesso in precedenza nel torneo. Nel caso che la casualità determini uno scenario su cui un giocatore ha già giocato, si procederà con un altro lancio dei dadi per determinare lo scenario.
9. Nel caso non sia possibile utilizzare uno scenario del "Tournament Battle Pack", se ne determinerà casualmente uno dalla scatola Mediterranean.
10. Una volta determinato lo scenario, anche la scelta della fazione sarà determinata casualmente. I due giocatori lanceranno un dado ciascuno e colui che avrà il risultato più alto, sceglierà la parte.
11. Per ogni partita la durata prevista è di 180 minuti. Ogni giocatore avrà a disposizione 90 minuti per completare la partita. Per il conteggio del tempo si utilizzeranno orologi per scacchi o una semplice app (Chess Clock). Nel caso di eventi eccezionali o di

- partite vicine alla conclusione (che hanno raggiunto il livello del tempo) sarà cura del GM e dei suoi aiutanti determinare eventuali prolungamenti fra i 15 e 30 minuti.
12. Nel caso che un giocatore non completi la partita nel tempo a disposizione, sarà considerato sconfitto.
  13. Il torneo si disputerà a partire da un minimo di 4 giocatori. Fino a 5 giocatori si adotterà il formato "svizzero", in cui tutti i giocatori giocheranno un numero prestabilito di partite ( 3 nel caso di 4 giocatori, 4 nel caso di 5). Il primo turno vedrà le coppie di giocatori determinati casualmente, poi nel secondo turno i due vincitori delle partite precedenti saranno l'uno contro l'altro. Nel terzo eventuale turno eventuali parità saranno sciolte verificando prima di tutto gli scontri diretti e come secondo criterio si eviterà di formare la partita con due giocatori che già si erano misurati in precedenza. Il formato svizzero sarà utilizzato fino a 7 giocatori.
  14. Con 8 giocatori si formeranno 2 gironi da 4 giocatori ciascuno. I primi classificati di ogni girone disputeranno la finale la domenica mattina, mentre i secondi classificati si confronteranno per il terzo e quarto posto. Nel caso di pari merito, il primo criterio per determinare le posizioni sarà lo scontro diretto. Il secondo criterio preso in considerazione sarà quello di determinare i margini di vittoria e di sconfitta conseguiti dai giocatori. Nel caso di assoluta impossibilità a dirimere il pareggio, si mescola un mazzo di carte di CC e poi i due giocatori in parità pescano una carta a caso e confrontano il tiro di dado. Chi ottiene il risultato più alto vince. Si ripete questo processo sino a quando non sono identificati i quattro semifinalisti.
  15. Oltre 8 giocatori, si utilizzerà il formato "svizzero". Si ribadisce che sono 4 le sfide che tutti i partecipanti disputeranno nel torneo.
  16. Le premiazioni del torneo sono previste nel pomeriggio della domenica.