

Descrizione torneo

Per poter partecipare il torneo all'atto dell'iscrizione attraverso l'invio di una e-mail all'indirizzo: valdungeon@gmail.com verranno richiesti i seguenti dati:

- Nome
- Cognome
- Email
- Data di Nascita

È possibile lasciare opzionalmente alcune informazioni aggiuntive:

- Numero di Telefono: usato esclusivamente per contatti whatsapp;
- Nick name del portale "boardgamearena.com" o altri portali su cui si possa giocare online a giochi da tavolo: può essere utile per la gestione della nostra torneistica online

ORGANIZZAZIONE E SVOLGIMENTO DELLE PARTITE:

Abbinamento alla Svizzera

A meno di diversa esplicita indicazione, i tavoli del primo turno vengono generati casualmente, mentre i tavoli nei turni successivi al primo vengono generati con il meccanismo detto "alla svizzera", per cui il sistema genera la classifica alla fine del turno precedente e costruisce tavoli del numero di giocatori previsto partendo dal primo posto in classifica e poi scendendo. Ad esempio, in un torneo con tavoli da 4 giocatori, i primi 4 in classifica giocheranno al tavolo 1, i giocatori in classifica tra 5 e 8 al tavolo 2, e così via dicendo.

Modalità di punteggio:

Tavoli Da	1° Posto	2° Posto	3° Posto	4° Posto
3 persone	1000	507	251	-
4 persone	1000	611	403	200

Tempo massimo complessivo di gioco:

Il tempo limite concesso per ogni partita è di 75 minuti, al termine dei quali comincerà l'ultimo giro, durante il quale non si lanceranno i dadi ma al proprio turno ogni giocatore potrà fare eventuali scambi, trattative, costruzioni e prendere carte sviluppo. Scaduto l'ultimo giro si dovrà procedere al conteggio dei punti e verificare il vincitore della partita.

Asta per posizioni di partenza:

i giocatori sceglieranno la posizione di partenza in ordine di statino, gli "elementi" all'asta sono le posizioni di partenza. In base alla posizione assegnata verranno scelti o attribuiti eventuali bonus , malus e/o varie dotazioni iniziali come da regolamento.

Pareggio: vittoria condivisa.

Pareggio in finale: la classifica finale seguirà i criteri di spareggio antecedenti la fase finale.

Note: Per tutto quello non indicato nel presente regolamento, vale quanto indicato nel regolamento generale BIG. Il campionato di Coloni di Catan è organizzato in collaborazione con Giochi Uniti.

Ai Campionati Europei/Mondiali l'Italia manderà almeno un partecipante in rappresentanza: il Campione Italiano, vincitore della Finale Nazionale.

Condotta di Gioco

I giocatori sono tenuti a:

- **osservare le regole del gioco:** nel caso ci sia una contestazione relativa ad una regola si può consultare il regolamento del gioco e/o chiamare l'arbitro. In mancanza di indicazioni diverse, l'arbitro è l'organizzatore del torneo. Nel caso che nel regolamento BIG siano indicate variazioni rispetto al regolamento del gioco, vale il regolamento BIG. Nel caso permangano dei dubbi non risolti dal regolamento BIG, l'arbitro può verificare online (fonti possibili: sito della casa editrice del gioco
- <https://boardgamegeek.com/>
- <https://boardgamearena.com/>
-
- non barare
- **non influenzare le scelte** degli altri giocatori al tavolo con commenti relativi al gioco
- non tenere una **condotta** che faccia **perdere tempo** o risulti **offensiva** o **irritante**.

Una partita è da considerarsi conclusa quando siano stati comunicati i risultati della partita all'organizzatore del torneo ed è responsabilità di tutti i giocatori al tavolo assicurarsi che siano stati recepiti correttamente. È preferibile che i giocatori ri-setupino il gioco per la partita successiva (*se prevista*) secondo le indicazioni dell'organizzatore del torneo oppure mettano via il gioco nella scatola se non sono previste altre partite. È consentito segnalare un errore nella registrazione del risultato della partita (*con l'accordo di tutti i giocatori che avevano giocato la partita*), nel caso la segnalazione avvenga prima che si inizi a giocare il turno successivo.

È possibile rifare una mossa:

- se il giocatore successivo non ha ancora fatto la sua mossa
- ogni qualvolta questa non abbia creato situazioni irreversibili o si siano già verificate situazioni irreversibili (lancio di dadi, scoperta di una nuova carta, ecc.)
- ogni qualvolta questa non abbia influito su una decisione già presa da un altro giocatore

- se la ricostruzione della situazione precedente non comporta una perdita di tempo considerevole.
- contravvenendo a quanto sopra, se tutti gli avversari sono concordi nel farla rifare. Qualora non si trovi un accordo le controversie saranno risolte da un arbitro (*l'organizzatore nel caso non sia presente un arbitro esplicitamente indicato*)

I giocatori sono tenuti a segnalare anche ai propri avversari se devono ricevere punti o bonus qualora spettanti. Sebbene non punibile, è considerato atteggiamento antisportivo non farlo. Al giocatore che si accorge successivamente di aver dimenticato di attivare o ricevere eventuali bonus o rendite, nel limite di quanto sia possibile ricostruire la situazione corretta e per quanto il fatto sia comprovato anche dagli avversari, si cercherà di attribuirgli ciò che gli spetta, tutto o in parte quando tutto non sia possibile.

Gli spettatori non impiegati direttamente nel gioco sono tenuti a evitare qualunque tipo di suggerimento o commento, e ad intervenire solo qualora ravvisino una dimenticanza nella assegnazione di punteggi, rendite e pagamenti, o ravvisino una errata applicazione di qualche regola.

Se c'è un dibattito al tavolo è possibile risolverlo senza l'ausilio di un arbitro, qualora tutti i giocatori siano d'accordo sulle modalità di risoluzione. Se qualcuno è contrario, anche solo una persona, è necessario interpellare l'arbitro per risolvere la questione.

Tournament Description

To participate in the tournament, upon registration by sending an email to: valdungeon@gmail.com, the following data will be required:

- First Name
- Last Name
- Email
- Date of Birth

It is also possible to optionally provide additional information:

- Phone Number: used exclusively for WhatsApp contact;
- Nickname on the “boardgamearena.com” platform or other platforms where online board games can be played: this may be useful for managing our online tournaments

ORGANIZATION AND MATCH STRUCTURE

Swiss Pairing System

Unless otherwise explicitly stated, tables for the first round are generated randomly, while tables for subsequent rounds are generated using the “Swiss system.” This means the system creates a ranking at the end of each round and assigns players to tables based on their ranking, starting from the top. For example, in a tournament with 4-player tables, the top 4 players in the ranking will play at table 1, players ranked 5–8 at table 2, and so on.

Scoring System

Table Size 1st Place 2nd Place 3rd Place 4th Place

3 players	1000	507	251	–
4 players	1000	611	403	200

Maximum Game Time

The time limit for each match is 75 minutes. At the end of this period, the final round begins. During this round, dice are no longer rolled, but each player may still trade, negotiate, build, and draw development cards during their turn. After the final round, points are counted and the winner is determined.

Starting Position Auction

Players will choose their starting position in bidding order; the “items” up for auction are the starting positions. Based on the assigned position, players may receive bonuses, penalties, or various starting resources according to the rules.

Tie: shared victory.

Tie in the final: the final ranking will follow tie-break criteria from earlier stages.

Notes:

For anything not specified in this regulation, refer to the general BIG rules. The Catan Championship is organized in collaboration with Giochi Uniti.

At the European/World Championships, Italy will send at least one representative: the Italian Champion, winner of the National Final.

Code of Conduct

Players are required to:

- follow the rules of the game. In case of disputes regarding rules, players may consult the rulebook and/or call the referee. Unless otherwise specified, the referee is the tournament organizer. If the BIG rules differ from the game rules, the BIG rules prevail. If doubts remain unresolved, the referee may check online sources (e.g., publisher’s website,
- <https://boardgamegeek.com/>
- <https://boardgamearena.com/>)
- not cheat
- not influence other players’ decisions with comments about the game
- not engage in behavior that wastes time or is offensive or irritating

A match is considered finished when the results have been reported to the tournament organizer. It is the responsibility of all players at the table to ensure results are correctly recorded. Players are encouraged to reset the game for the next match (if scheduled) according to the organizer’s instructions, or to pack it away if no further matches are planned.

It is possible to report an error in the recorded result (with agreement from all players involved), provided the report is made before the next round begins.

A move may be redone if:

- the next player has not yet taken their turn
- no irreversible actions have occurred (dice rolled, cards revealed, etc.)
- it has not influenced another player's decision
- restoring the previous state does not cause significant delays
- or, even if the above conditions are not met, if all opponents agree

If no agreement is reached, disputes will be resolved by the referee (or the organizer if no referee is designated).

Players must also inform opponents if they are entitled to points or bonuses. While not punishable, failing to do so is considered unsportsmanlike. If a player later realizes they forgot to claim bonuses or resources, and the situation can be reliably reconstructed and confirmed by opponents, efforts will be made to award them what they are due, fully or partially if full reconstruction is not possible.

Spectators not directly involved in the game must avoid giving suggestions or comments and may only intervene in case of missed scoring, resources, payments, or incorrect rule application.

If there is a dispute at the table, players may resolve it without a referee if all agree on the solution. If even one player disagrees, the referee must be consulted.
