

TORNEO DI MASTERING



2018

Sommario

1. Cos'è il Torneo di Mastering	3
2. Come Iscriverti	3
3. Il Regolamento	3
4. Il Torneo di Mastering e le Ruolimpiadi	4
5. Il Torneo di Mastering e Internet	4

1. Cos'è il Torneo di Mastering

Il "Torneo di Mastering" è la competizione per tutti coloro che vogliono mettere alla prova le proprie abilità di narratore e conduttore di gioco, in una competizione diretta con realtà provenienti da tutta Italia. È anche un'ottima vetrina per far conoscere i Giochi di Ruolo o di Narrazione di propria invenzione e per mettersi alla prova con gruppi di gioco e persone diverse dal solito, in modo da arricchire la propria esperienza personale. La competizione mette a confronto le sole abilità del Master, focalizzandosi su caratteristiche quali stile narrativo, gestione dei giocatori, capacità di conduzione della storia, originalità; starà quindi al Master mettere in risalto le sue capacità anche con mezzi più conosciuti e non solo basandosi su sistemi di gioco nuovi o poco noti.

2. Come Iscrivarsi

È semplicissimo! Basterà compilare il modulo di registrazione online a questo link (<http://moduli.luccacomicsandgames.com/moduli/>). Il Master dovrà compilare il modulo in ogni suo punto specificando il giorno in cui preferirà giocare la propria avventura. Le iscrizioni online termineranno il 7 Ottobre. Sarà data comunque la possibilità di iscriversi direttamente in fiera ma solo se l'Organizzazione troverà lo spazio necessario e la possibilità di seguire l'evento. Quindi consigliamo caldamente a tutti coloro che già siano intenzionati a partecipare ad iscriversi online per avere la certezza di prendere parte al Torneo.

3. Il Regolamento

- L'avventura dovrà avere una durata compresa tra le 3 e le 5 ore (compresa l'eventuale spiegazione del sistema di gioco e dell'ambientazione) e il numero di giocatori compreso tra 4 e 5 (ci si accorderà separatamente se aggiungere il giudice tra i giocatori o no);
- Il Master e i Giocatori al tavolo si impegnano a presenziare per tutto il tempo della partita;
- Sono ammessi tutti i GdR conosciuti e sconosciuti, pubblicati, autoprodotti, o di propria invenzione ma non sono ammessi GDR "live" (nemmeno parzialmente). È possibile contattare il responsabile del Mastering per variazioni specifiche legate all'evento che verrà portato;
- Sarà compito del Master che partecipa al concorso procurarsi i giocatori necessari per l'avventura, nonostante non sia certo che essi giochino l'avventura del Master che li ha portati. In caso di necessità l'Organizzazione si mette a disposizione per cercare persone interessate a giocare, senza però assicurarne il reperimento;
- È possibile iscriversi al Torneo portando giocatori collegati via web (skype, hangout o simili) fatto salva la presenza "fisica" del Master iscritto al torneo. Rimane onere dei giocatori provvedere alla parte tecnica sia per i supporti che per i collegamenti online;
- Sarà possibile giocare le proprie avventure nei giorni che vanno dal 1 Novembre al 5 Novembre 2017 previo accordo con il Responsabile. In caso di mancanza di accordo verrà assegnato un orario e un giorno direttamente dal Responsabile;
- La classifica finale verrà stabilita dall'Organizzazione, che sarà presente a tutti i giochi in competizione, giocando o supervisionando la partita per il lasso di tempo necessario a dar un giudizio. L'Organizzazione sceglierà il miglior Master tra i partecipanti, tenendo in considerazione vari aspetti legati alla conduzione della partita: Le competenze del Master rispetto al regolamento scelto,

l'aderenza dello stesso all'ambientazione proposta, la capacità del Master di gestione dei giocatori, la diversificazione e caratterizzazione dei PNG (qualora ci fossero), il mantenimento del "Fair Play" e di una giusta gestione dei tempi per assicurare equo trattamento a tutti i giocatori al tavolo, l'originalità dell'avventura, la complessità dell'intreccio (qualora ci fosse), la qualità degli handout (qualora ce ne fossero), la gestione del ritmo in relazione alla durata dell'avventura, la regia di conduzione, la capacità di condurre i giocatori verso la risoluzione dell'avventura, l'impressione generale e l'empatia sviluppata con i giocatori; Tutti questi parametri saranno valutati dai giocatori partecipanti e dal giudice che avrà assistito/giocato alla partita;

- Il parere dei giocatori sarà espresso mediante una scheda di valutazione che dovrà essere compilata a fine partita e riconsegnata all'Organizzazione.
- I risultati finali, con i primi tre classificati, saranno comunicati dall'Organizzazione il pomeriggio del 5 Novembre durante le premiazioni delle Ruolimpiadi. La classifica generale sarà pubblicata nei giorni successivi direttamente sulle pagine social e forum della manifestazione.

4. Il Torneo di Mastering e le Ruolimpiadi

Gli eventi delle Ruolimpiadi prendono parte automaticamente al Torneo di Mastering. Nel caso in cui tali eventi non rispondano ai canoni fissati nel regolamento del Mastering, la loro ammissione a tale Torneo sarà decisa insindacabilmente tramite accordo tra le due Giurie. Le schede del Mastering e delle Ruolimpiadi sono integrate in un'unica scheda contenente tutti i punteggi, anche se solo alcuni di essi (espressamente indicati) confluiranno nella classifica del Mastering. Questo trasforma il torneo rendendolo anche un discriminante per dirimere eventuali pari merito in sede di Giuria Ruolimpica, e funzionando in maniera inversa per eventuali pari merito nella classifica del Mastering.

5. Il Torneo di Mastering e Internet

Per le ultime news o semplicemente per conoscere la storia della manifestazione si consiglia di visitare il nostro sito internet a: <http://www.luccacomicsandgames.com/ruolimpiadi> o la nostra pagina Facebook: <https://www.facebook.com/ruolimpiadiemastering>

Per chiarimenti sul presente regolamento o per ulteriori informazioni sulla competizione non esitate a contattarci.

Indirizzi utili:

1. indirizzo e-mail: mastering@luccacomicsandgames.com
2. forum della manifestazione: <http://forum.luccacomicsandgames.com>
3. Pagina Facebook: <https://www.facebook.com/ruolimpiadiemastering>
4. Modulo di iscrizione: <http://moduli.luccacomicsandgames.com/moduli/>

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

