

# RUOLI MPIADI



# 2017

## Sommario

1.	Iscrizione .....	3
1.1.	Date, costi e requisiti .....	3
1.2.	Il Capitano .....	3
1.3.	Richiesta d'iscrizione.....	3
1.4.	Criteri di selezione .....	4
2.	Organizzazione della Manifestazione .....	4
2.1.	Date, orari e luoghi del torneo .....	4
2.2.	Preparazione dei giochi.....	5
2.3.	Struttura degli Eventi .....	5
2.4.	Struttura del torneo .....	6
2.4.1.	Prima della manifestazione .....	6
2.4.2.	Durante la manifestazione.....	6
3.	Valutazione delle Squadre .....	6
3.1.	Assegnazione dei punti .....	6
3.2.	Eventi .....	7
3.2.1.	Gli Eventi organizzati dalle Squadre.....	7
3.2.2.	Gli Eventi Speciali.....	7
3.2.3.	Penalità nell'ambito di tutti gli Eventi .....	7
3.3.	Giuria e Responsabile di Gioco .....	8
3.3.1.	Il Responsabile di Gioco .....	8
3.3.2.	Il voto della Giuria.....	8
3.4.	Modificatori nell'ambito di tutta la manifestazione.....	8
4.	Accesso in Finale, vincitori e premi.....	9
4.1.	Accesso in Finale .....	9
4.2.	Classifica Finale e Squadra vincitrice del torneo.....	9
4.3.	Una gara nella gara: il Miglior Evento.....	9
5.	Appendici .....	9
5.1.	Una competizione parallela: il Torneo di Mastering .....	9
5.2.	Consigli, raccomandazioni e comunicazioni .....	10

## 1. Iscrizione

### 1.1. Date, costi e requisiti

Le iscrizioni alle Ruolimpiadi sono da considerarsi aperte dal giorno 31 agosto al giorno 24 settembre estremi inclusi. L'iscrizione è gratuita. I partecipanti riceveranno, nei limiti del possibile, un pass che permetterà loro l'accesso in Fiera. Le spese di trasporto, vitto e alloggio per la durata della manifestazione sono a carico dei partecipanti. È ammessa la partecipazione di Squadre composte da un minimo di 5 ad un massimo di 7 giocatori. È consigliato il numero di 6 giocatori. Il numero massimo delle Squadre partecipanti è 25. Nel caso in cui, alla chiusura delle iscrizioni, vi sia un numero estremamente basso di iscritti, la manifestazione non avrà luogo

### 1.2. Il Capitano

Ciascuna Squadra deve scegliere tra i suoi componenti un Capitano; egli avrà i seguenti compiti:

- ✦ Iscrivere la Squadra secondo i tempi e le modalità indicate nel presente regolamento;
- ✦ Iscrivere al Forum Tecnico del Torneo (raggiungibile tramite l'indirizzo internet: <http://forum.luccacomicsandgames.com> alla voce Ruolimpiadi & Mastering);
- ✦ Iscrivere alla fan page "Ruolimpiadi e Mastering – Lucca Comics & Games" su Facebook (raggiungibile tramite l'indirizzo internet <https://www.facebook.com/ruolimpiadiemastering>);
- ✦ Iscrivere al gruppo "Lucca Games – Ruolimpiadi" su Facebook (raggiungibile tramite l'indirizzo internet: <https://www.facebook.com/groups/47178325928/?fref=ts>);
- ✦ Inviare, tramite fax, copia della carta d'identità dei componenti della Squadra in numero necessario a stabilire la veridicità della località di provenienza dichiarata dalla Squadra stessa, qualora fosse richiesto dal Comitato Organizzativo;
- ✦ Essere l'unico responsabile e portavoce della Squadra per qualsiasi comunicazione o lamentela che venga rivolta al Comitato Organizzativo o alla Giuria. Ogni comunicazione o lamentela potrà essere esposta e sarà accolta solo al di fuori dei momenti di gioco;
- ✦ Prendere atto del seguente regolamento e consegnarlo ai componenti della propria Squadra, che dovrà esserne a conoscenza;
- ✦ Ritirare i pass nei tempi e nei modi che gli verranno indicati successivamente all'iscrizione;
- ✦ Portare con sé almeno 2 documenti d'identità validi al momento della consegna dei pass. Se ritenuto opportuno, la Giuria potrà richiederne la visione.

### 1.3. Richiesta d'iscrizione

Ogni Squadra, per essere considerata correttamente iscritta, dovrà fornire al Comitato Organizzativo, tramite la persona del Capitano, una richiesta d'iscrizione contenente le seguenti informazioni:

1. Nome della Squadra;
2. Località di provenienza (Comune, Provincia, Regione);
3. Breve introduzione alla Squadra (5-20 righe sono sufficienti);
4. Dati del Capitano (nome, cognome, indirizzo e-mail e numero di telefono, preferibilmente cellulare);
5. Nomi e numero dei componenti della Squadra;

6. Nome, tipo (gioco edito, gioco auto-prodotto o altro), categoria (Giochi di Ruolo o altro), tipo di regolamento (D6, D100 o altro), genere (horror, avventura, umoristico o altro) e criterio di valutazione dell'Evento presentato;
7. Breve descrizione dell'Evento presentato (strettamente necessaria in caso di gioco auto-prodotto e contenente la tipologia di ambientazione); facoltativamente potrà essere inserito il regolamento (in forma estesa o indicando le pagine/capitoli da leggere sul manuale di riferimento);
8. Questionario interamente compilato (le informazioni ottenute dallo stesso saranno utilizzate dall'Organizzazione per la promozione dell'evento).

Tali informazioni dovranno pervenire al suddetto Comitato tramite il modulo per l'iscrizione disponibile sul sito della manifestazione e compilabile on-line. La località di provenienza di ogni singola Squadra è data dal comune di residenza della maggioranza dei componenti della Squadra stessa. Solo in caso di parità, si avrà la facoltà di scegliere fra le località dalle quali provengono le maggioranze. È gradito l'invio di una foto della Squadra come allegato del modulo d'iscrizione. Alternativamente, la stessa può essere consegnata al Comitato Organizzativo nel giorno dell'apertura della competizione. Nel caso in cui la richiesta d'iscrizione fosse incompleta, il Comitato Organizzativo considererà come data di iscrizione il giorno in cui le informazioni saranno pervenute **INTERAMENTE**. Lo stesso vale in caso di successive modifiche alla stessa da parte della Squadra. Se tale data sarà successiva al giorno di chiusura delle iscrizioni, la Squadra potrà essere soggetta a sanzioni da parte del Comitato Organizzativo, tra cui anche l'esclusione dal torneo. Nel caso in cui la Squadra necessiti di effettuare modifiche alla propria richiesta di iscrizione, questa dovrà **OBBLIGATORIAMENTE** ricompilare il modulo di iscrizione on-line. Successivamente, dovrà contattare per e-mail l'Organizzazione, la quale provvederà ad eliminare la vecchia iscrizione e convalidare la nuova.

## 1.4. Criteri di selezione

Qualora il numero di richieste di iscrizione superi i limiti posti dall'Organizzazione, le Squadre saranno soggette ad una selezione per determinare chi avrà diritto a partecipare al torneo.

Dal 31 agosto al 24 settembre si applicheranno, in ordine, i seguenti criteri di selezione:

1. Comportamento individuale e di Squadra durante le passate edizioni del torneo (presenza agli Eventi ed eventuale non svolgimento del proprio Evento nella passata edizione; questo per le Squadre che hanno già partecipato).
2. Massimo di una Squadra per il comune di Lucca e comuni limitrofi in provincia di Lucca;
3. Ordine cronologico delle iscrizioni.

La Squadra risultata vincitrice nell'edizione precedente del torneo è da considerarsi non soggetta ai criteri di selezione e dunque iscritta d'ufficio, previo invio, entro i termini previsti, delle informazioni necessarie per l'iscrizione già specificate precedentemente.

## 2. Organizzazione della Manifestazione

### 2.1. Date, orari e luoghi del torneo

Il torneo si svolgerà all'interno dell'area giochi del padiglione Carducci (Lucca Games), o in altro luogo predisposto dall'Organizzazione, nei giorni e negli orari che saranno comunicati alle Squadre. Salvo diverse indicazioni, nella mattina del giorno di apertura della manifestazione avverranno la cerimonia di apertura del torneo e la presentazione delle Squadre iscritte, mentre nel pomeriggio avrà inizio la competizione. Ogni giorno, secondo la programmazione, le Squadre disputeranno i loro rispettivi Eventi e quelli a cura dell'Organizzazione. Nel corso della mattina dell'ultimo giorno si terrà la Finale, alla quale prenderanno parte le prime 4 Squadre classificate. Nel pomeriggio del giorno di

chiusura della manifestazione si svolgerà la cerimonia di chiusura, durante la quale verrà proclamata la Classifica delle Squadre e verranno assegnati i premi. Ogni giornata sarà suddivisa in turni di gioco in cui si svolgeranno uno o più Eventi. Sarà redatto un calendario, il Calendario degli Eventi, contenente i turni di gioco e gli Eventi che si svolgeranno nel corso di ogni turno. Tale calendario sarà compilato prima dell'inizio della manifestazione, reso pubblico nei vari spazi dedicati in internet (Sito Ufficiale, Forum, Facebook) e consegnato durante la presentazione delle Squadre. Tutti i giocatori sono tenuti a prendere visione del Calendario degli Eventi ed a rispettarne gli orari. Le Squadre, attraverso il modulo di iscrizione, potranno esprimere una "preferenza di giorno" relativa a quando il proprio Responsabile di Gioco preferisce tenere il proprio Evento. L'Organizzazione cercherà di stilare il Calendario degli Eventi tenendo conto (nei limiti del possibile) delle necessità di ciascuno. All'interno dell'area giochi sarà posto un tabellone, aggiornato al termine di ogni turno di gioco e contenente la Classifica che si andrà definendo Evento dopo Evento.

## 2.2. Preparazione dei giochi

I giochi ammessi alla competizione sono di ruolo, di narrazione e similari. L'Organizzazione si riserva di escludere i giochi ritenuti non attinenti ai requisiti sopracitati. Ogni Squadra partecipante organizzerà un Evento, poi tenuto dal proprio Master e al quale partecipano i componenti delle altre Squadre. L'Evento durerà da un minimo di 4 ore a un massimo di 5 ore. Per ogni Evento, la Squadra organizzatrice è tenuta a fornire alla Giuria e a tutte le altre Squadre almeno un criterio di valutazione in base al quale sarà stilata la Classifica dei giocatori. Tale criterio è richiesto nel modulo di iscrizione e dovrà essere esposto nuovamente all'inizio di ogni singolo Evento. Negli Eventi al tavolo, il numero di giocatori è pari a 4. Negli Eventi Live (per i quali non è previsto il tavolo), il numero dei giocatori potrà essere aumentato fino ad 8, richiedendo fino a 2 giocatori per ogni singola Squadra. Un ulteriore incremento del numero dei partecipanti all'Evento Live potrà essere ottenuto utilizzando giocatori neutrali, fuori concorso, i quali dovranno essere forniti dalla Squadra organizzatrice dell'Evento.

## 2.3. Struttura degli Eventi

Ciascuna Squadra dovrà nominare almeno un responsabile, chiamato Responsabile di Gioco, per ciascun Evento che desidera presentare. Ogni Evento sarà presenziato da un Giudice di Gara nominato dall'Organizzazione, il quale vigilerà sul corretto svolgimento della partita, osserverà la qualità dell'Evento preparato e giudicherà i giocatori partecipanti. Un Evento consiste in una sessione di gioco curata dalla Squadra organizzatrice dello stesso, la quale è inoltre tenuta a mettere a disposizione il materiale di gioco e ad introdurre al regolamento e all'ambientazione i giocatori partecipanti. L'Evento sarà condotto da Responsabili di Gioco facenti parte della Squadra organizzatrice, i giocatori saranno invece membri delle Squadre sfidanti stabiliti a seconda della struttura del torneo. Ogni Squadra è tenuta a fornire il numero di partecipanti necessari a ciascun Evento. Qualora una Squadra non presentasse un numero sufficiente di giocatori per un qualsiasi Evento, tale Squadra sarà soggetta a sanzioni e i posti vacanti saranno ricoperti, se possibile, da giocatori neutrali fuori concorso.

Ogni Squadra giocherà 4 Eventi che dureranno dalle 4 alle 5 ore ciascuno. Il tempo di gioco potrà essere ridotto UNICAMENTE a causa di un accidentale ritardo del Responsabile di Gioco. In questo caso, il tempo massimo a disposizione potrà essere ridotto fino ad un massimo di 60 minuti (cfr. sezione 3.2.3).

Nel limite del tempo assegnato, il Responsabile di Gioco dovrà far rientrare: introduzione al gioco, spiegazione delle regole, esposizione dei criteri in base ai quali sarà stilata la Classifica dei giocatori e, nel caso di un Gioco di Ruolo, eventuale assegnazione ed introduzione dei personaggi. Subito dopo la conclusione dell'Evento, il Responsabile di Gioco stilerà la Classifica dei giocatori partecipanti, in base alla quale il Giudice di Gara dovrà assegnare un punteggio ciascuno (cfr. sezione 3.2.1). I partecipanti, invece, dovranno valutare l'Evento stesso tramite un'apposita scheda (cfr. sezione 3.3.1). Nel caso in cui la durata dell'Evento risulti superiore al tempo prefissato, il gioco sarà comunque interrotto al termine del tempo assegnato per l'attuazione delle 3 operazioni sopra specificate. Successivamente, di

comune accordo, il Responsabile di Gioco e i giocatori potranno decidere di continuare a giocare, ma tale evenienza sarà considerata del tutto esterna ai fini della competizione.

## 2.4. Struttura del torneo

### 2.4.1. Prima della manifestazione

Una volta chiuse le iscrizioni (24 settembre), l'Organizzazione pubblicherà sul sito Internet della manifestazione gli Eventi delle Squadre partecipanti. Esse avranno a disposizione 7 giorni per consultarli, dopo di che ogni Squadra dovrà stilare una Classifica degli Eventi in ordine decrescente, a partire da quello al quale desidera maggiormente partecipare. Sarà necessario fornire una Classifica formata da almeno 10 posizioni. Scopo di tale operazione è permettere a ciascuna Squadra di ottenere, nei limiti del possibile, un posto al tavolo degli Eventi che preferisce.

Entro i 7 giorni in cui gli Eventi saranno consultabili, i Capitani delle Squadre dovranno inviare le rispettive Classifiche all'e-mail dell'Organizzazione con Oggetto: "Classifica - Nome della Squadra" e testo contenente la Classifica degli Eventi. In caso di errori/modifiche, ogni Squadra ha a disposizione una sola e-mail per comunicarlo all'Organizzazione, con Oggetto: "Modifica Classifica - Nome della Squadra" e testo contenente la nuova Classifica. Farà quindi fede questa seconda e-mail, la quale non potrà essere ulteriormente modificata. Le e-mail dovranno essere inviate nei 7 giorni di tempo a disposizione. In caso di mancato recapito, la/e Squadra/e che non hanno espresso preferenze giocheranno gli Eventi rimasti. L'Organizzazione risponderà con un e-mail di presa visione. Una volta raccolte le Classifiche, l'Organizzazione assegnerà i 4 posti per Evento in base alle posizioni assegnate agli Eventi da parte dalle Squadre nelle loro Classifiche. In caso di pareggi, verrà effettuata un'estrazione casuale tra le Squadre interessate. Quella che verrà scartata otterrà un simbolo "\*", il quale le permetterà di vincere automaticamente il successivo eventuale pareggio. Stilato così il calendario, l'Organizzazione comunicherà per e-mail a ciascuna Squadra gli Eventi ai quali dovrà partecipare. Il Calendario degli Eventi verrà inoltre pubblicato sul Forum e su Facebook.

### 2.4.2. Durante la manifestazione

Le Squadre parteciperanno agli Eventi che gli sono stati assegnati dall'Organizzazione, i quali verranno giocati a partire dal pomeriggio del primo giorno della manifestazione e avranno il seguente orario: 13:00-18:00 per il primo giorno e 10:00-15:00 per i giorni restanti. I partecipanti all'Evento, prima dell'inizio dello stesso, potranno decidere le modalità/criteri con i quali verranno effettuate eventuali pause (che in ogni caso non dovranno superare i 60 minuti). Nel pomeriggio del terzo giorno, l'Organizzazione stilerà la Classifica e comunicherà le 4 Squadre che disputeranno la Finale. La mattina del quarto giorno, quindi, le Squadre finaliste giocheranno un Evento a cura dell'Organizzazione. Al tavolo saranno presenti:

- Responsabile/i dell'Evento
- 4 giocatori (uno per ogni Squadra Finalista)

## 3. Valutazione delle Squadre

### 3.1. Assegnazione dei punti

Nel corso della competizione, ogni Squadra accumulerà punti attraverso:

- La valutazione del singolo giocatore da parte del Giudice di Gara negli Eventi organizzati dalle altre Squadre in base alle Classifiche stilate dai Responsabili di Gioco;

- La valutazione del singolo giocatore da parte dell'Organizzazione negli Eventi speciali curati dalla stessa;
- La valutazione della qualità di ogni singolo Evento da parte della Giuria, la quale prenderà in considerazione anche le opinioni dei giocatori partecipanti a tale Evento. Tali opinioni saranno espresse tramite apposita scheda fornita dall'Organizzazione all'inizio di ogni singolo Evento;
- L'attribuzione di bonus/malus assegnati della Giuria in base a particolari meriti/demeriti e al comportamento delle Squadre, dei singoli giocatori e dei Responsabili di Gioco a partire dal momento dell'iscrizione in poi.

## 3.2. Eventi

### 3.2.1. Gli Eventi organizzati dalle Squadre

Ciascun Responsabile di Gioco dovrà, all'inizio della sessione, spiegare ai giocatori ed al Giudice di Gara presente al tavolo il criterio di valutazione che utilizzerà per stilare la Classifica alla fine dell'Evento, conformemente alle finalità del gioco e agli obiettivi della specifica sessione (esempio: il raggiungimento di determinati obiettivi, il livello di capacità "tecnica" dimostrato, l'interpretazione del personaggio, ecc.). Il Responsabile di Gioco dovrà poi compilare una scheda, consegnatagli allo scadere del tempo di gioco, stilando la Classifica dei giocatori partecipanti. Se i partecipanti all'Evento sono 2 per Squadra, il Responsabile di Gioco dovrà stilare la Classifica per Squadre, valutando il comportamento in gioco di entrambi i partecipanti di ogni Squadra e sintetizzandolo in un unico piazzamento in Classifica. Il Giudice di Gara potrà, in separata sede, chiedere al Responsabile di Gioco spiegazioni in merito alla rispondenza tra criterio di valutazione e la Classifica stilata. Il Giudice di Gara attribuirà ad ogni giocatore/Squadra classificato un punteggio che va da 0 a 10. I punteggi della Classifica saranno assegnati in ordine decrescente ed ogni posizione dovrà presentare almeno 1 punto di distacco dalle altre. Le fasce di punteggio così ottenute saranno utili alla differenziazione e segnalazione, all'interno di ogni singola posizione in classifica, di giocatori particolarmente meritevoli o, viceversa, che non hanno ben figurato. Al termine dei singoli turni di gioco verranno rese note sul tabellone soltanto le Classifiche e non i punteggi attribuiti ad ogni giocatore dal Giudice di Gara. I punteggi delle Squadre non finaliste verranno trascritti sul tabellone subito dopo lo svolgimento di TUTTI gli Eventi presentati dalle singole Squadre.

### 3.2.2. Gli Eventi Speciali

Gli Eventi Speciali, a cura dell'Organizzazione, variano di edizione in edizione. Per questo motivo, la valutazione dei giocatori che partecipano a questi Eventi, affidata di volta in volta a Responsabili di Gioco esterni alla competizione, è suscettibile di cambiamenti a discrezione dell'Organizzazione. La quantità dei punti attribuiti ed il numero di giocatori che li riceveranno per ogni singolo Evento speciale sono variabili, ma, in nessun caso, il punteggio supererà il doppio dei punti attribuibili nei singoli Eventi organizzati dalle singole Squadre. I punti saranno attribuiti ad ogni party di gioco, indipendentemente dagli altri. Così facendo, si creerà una Classifica autonoma per ogni tavolo e saranno quindi assegnati punteggi per più primi posti, più secondi posti, e così via. Sia la richiesta di giocatori per Squadra, sia la durata degli Eventi Speciali potrebbero superare i limiti imposti per gli Eventi presentati dalle Squadre partecipanti. Tutte le Squadre partecipano contemporaneamente agli Eventi Speciali.

### 3.2.3. Penalità nell'ambito di tutti gli Eventi

Ad ogni Squadra saranno assegnate penalità nei seguenti casi:

- Assenza o ritardo dei giocatori agli Eventi:
  - penalità di -2 punti per un ritardo superiore ai 10 minuti;
  - un ritardo superiore ai 30 minuti sancirà la non partecipazione della Squadra a tale Evento e l'attribuzione della penalità prevista per la mancata presentazione di giocatori ad un Evento;

- Mancata presentazione del numero necessario di giocatori ad un Evento: penalità di -4 punti;
- Assenza o ritardo dei Responsabili di Gioco per l'Evento:
  - penalità di -2 punti per un ritardo superiore ai 15 minuti;
  - penalità di -4 punti per un ritardo superiore ai 30 minuti;
  - un ritardo superiore ai 60 minuti sancirà l'annullamento dell'Evento e l'attribuzione alla Squadra della penalità prevista per la mancata attuazione dell'Evento;
- Nel caso in cui il Responsabile di Gioco non sia in grado di stilare la Classifica al termine del tempo di gioco concesso, sarà assegnata alla Squadra una penalità di -2 punti e verranno inoltre assegnati alle Squadre dei giocatori partecipanti 6 punti d'ufficio;
- Mancato svolgimento dell'Evento: penalità di -10 punti. Nel caso in cui ciò accada, non verranno attribuite penalità per l'eventuale ritardo del Responsabile di Gioco e l'Evento sarà sostituito da un altro a cura dell'Organizzazione, la quale assegnerà alle Squadre dei giocatori partecipanti i punteggi previsti.
- Mancata partecipazione di almeno un giocatore di una Squadra ad un Evento in qualità di partecipante o di Responsabile di Gioco: penalità di -10 punti. Per non incorrere nella penalità, è necessario avvertire preventivamente l'Organizzazione, esclusivamente prima dell'inizio della competizione, di eventuali defezioni.

### 3.3. Giuria e Responsabile di Gioco

#### 3.3.1. Il Responsabile di Gioco

Al termine di ogni singolo Evento, ad ogni giocatore verrà richiesta una valutazione dell'Evento stesso e del Responsabile di Gioco tramite un'apposita scheda che verrà consegnata dal Giudice di Gara. I giocatori saranno chiamati ad esprimere il loro giudizio sull'interesse suscitato dall'Evento e sulla conoscenza dell'Evento stesso da parte del Responsabile di Gioco. Il punteggio che verrà attribuito al Responsabile di Gioco sarà pari alla media dei punteggi corrisposti dai vari giocatori e sarà tenuto in considerazione dalla Giuria al momento di stilare le valutazioni finali sugli Eventi. Il Giudice di Gara potrà, in separata sede, chiedere spiegazioni in merito all'attribuzione dei punteggi fatta dai giocatori.

#### 3.3.2. Il voto della Giuria

Il voto che la Giuria darà alle Squadre si baserà sul seguente criterio:

- La qualità dell'Evento, giudicata in base:
  - all'originalità;
  - alla capacità di gestione;
  - alla ricchezza e qualità del materiale;
  - alla preparazione;
  - alle schede di valutazione dei Responsabili di Gioco stilate dai giocatori.

La Giuria, stesa la Classifica delle Squadre partecipanti, attribuirà un punteggio che va da 0 a 10 a ciascuna Squadra. Il massimo e il minimo punteggio potranno essere assegnati una sola volta.

### 3.4. Modificatori nell'ambito di tutta la manifestazione

La Giuria si riserva la facoltà di attribuire bonus cumulabili di 1 punto alle Squadre che si distingueranno per meriti speciali (per particolare distinzione degli Eventi presentati o altro). In ogni caso, tali bonus non potranno superare i 3



punti totali per singola Squadra. Ogni violazione del regolamento o scorrettezza che la Giuria dovesse riscontrare, sarà sanzionata con penalità variabili da -1 a -10 punti. Tali eventuali penalità dovranno essere applicate dalla Giuria accompagnate da una motivazione. Potranno inoltre essere applicate penalità alle varie Squadre, variabili da -1 a -10 punti, dovute ad un comportamento non corrispondente allo spirito della manifestazione (partecipazione attiva e collaborativa agli Eventi, correttezza della Squadra, ecc.).

## 4. Accesso in Finale, vincitori e premi

### 4.1. Accesso in Finale

Le Squadre che accederanno alla Finale saranno quelle che avranno ottenuto il punteggio maggiore dopo aver partecipato agli Eventi a cura delle Squadre e gli Eventi Speciali. In caso di una situazione di parità fra 2 o più Squadre, si ricorrerà ai seguenti 2 criteri per determinare le posizioni in Classifica:

- ➔ Maggior numero di primi posti ottenuti in TUTTI gli Eventi della manifestazione, inclusa la posizione nella Classifica della Giuria;
- ➔ In caso di ulteriore parità, miglior posizione nella Classifica stilata dalla Giuria.

Non sono previste posizioni di Classifica Finale ex-aequo.

### 4.2. Classifica Finale e Squadra vincitrice del torneo

La Classifica Finale verrà stilata sommando tutti i punteggi (ed eventuali penalità) ottenuti da singola Squadra. Se al termine della competizione si dovesse verificare una situazione di parità fra 2 o più Squadre, si avrà il ricorso ai seguenti 3 criteri per determinare le posizioni di classifica definitive:

- ➔ Maggior numero di punti nella Finale;
- ➔ Maggior numero di primi posti in TUTTI gli Eventi della manifestazione, inclusa la posizione nella Classifica della Giuria;
- ➔ In caso di ulteriore parità, miglior posizione nella Classifica stilata dalla Giuria.

Non sono previste posizioni di classifica Finale ex-aequo. La Squadra che risulterà prima nella Classifica Finale sarà proclamata vincitrice e ad essa sarà assegnato il trofeo di campioni della competizione. Saranno inoltre premiate la seconda e la terza Squadra classificate. Tutte le Squadre classificate riceveranno un premio di partecipazione.

### 4.3. Una gara nella gara: il Miglior Evento

Il giudizio elaborato dalla Giuria in merito ai singoli Eventi si concluderà con l'assegnazione alla Squadra organizzatrice dell'Evento vincitore del premio "Miglior Evento" del torneo.

## 5. Appendici

### 5.1. Una competizione parallela: il Torneo di Mastering

I Responsabili di Gioco di Giochi di Ruolo partecipanti alle Ruolimpiadi sono automaticamente iscritti anche al Torneo di Mastering, gara organizzata da Lucca Games ed esterna alla competizione. In caso gli Eventi proposti dalle Squadre non rispondano ai canoni fissati dal regolamento del Torneo di Mastering (esempio: Giochi di Ruolo Live), la loro ammissione alla valutazione sarà decisa tramite accordo tra la Giuria delle Ruolimpiadi e quella del Torneo di Mastering. La Giuria provvederà, a fine partita, alla distribuzione delle schede di valutazione ai giocatori.

## 5.2. Consigli, raccomandazioni e comunicazioni

Si raccomanda ai Capitani di ogni Squadra di gestire i propri giocatori in modo che si presentino puntualmente ai tavoli e che quelli momentaneamente non impegnati in gioco non si allontanino dall'area stabilita sino a quando gli Eventi non siano cominciati. Si consiglia inoltre di preparare precedentemente tutto il materiale che debba essere utilizzato durante il gioco, in modo da non rallentare lo svolgimento dell'Evento. Si raccomanda puntualità sia in apertura, sia in chiusura degli Eventi, anche nell'interesse dei giocatori. In fase di preparazione degli Eventi, si consiglia alle singole Squadre di tener conto che l'ambiente fieristico sia particolarmente rumoroso e, quindi, di scegliere personaggi giocanti e criteri di valutazione adatti alla situazione.

Per le ultime news o semplicemente per conoscere la storia della manifestazione si consiglia di visitare il nostro sito Internet:

<http://www.ruolimpiadi.it>

e la nostra pagina Facebook:

<https://www.facebook.com/ruolimpiadiemastering>

Per chiarimenti sul presente regolamento o per ulteriori informazioni sulla competizione non esitate a contattarci. Qualora le singole Squadre abbiano consigli e/o suggerimenti per la modifica del presente regolamento, sono pregate di farlo presente al Comitato Organizzativo, il quale vaglierà le proposte e deciderà in merito all'utilità delle stesse.

Indirizzi utili:

1. indirizzo e-mail: [ruolimpiadi@luccacomicsandgames.com](mailto:ruolimpiadi@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 avvertimento delle Squadre partecipanti alla competizione tramite e-mail, Forum della manifestazione, Facebook.**