



Ludus in Tabula - APS

REGOLAMENTO COPPA DELLE CASE (VER. 1.4)

Articolo 1

Oggetto

1. Questo regolamento, ai sensi dell'articolo 4, comma 2, dello Statuto di Ludus In Tabula APS intende illustrare la struttura e la modalità di svolgimento dell'evento Coppa delle Case.
2. La Coppa delle Case è una competizione annuale che vede contrapposte le "Casate" dell'Associazione.
3. Ogni Casata è formata, all'incirca, dallo stesso numero di soci ed è rappresentata da un socio scelto come Capo Casa e da un socio scelto come Vice.
4. La competizione si svolge durante le attività dell'Associazione e comprende: giochi da tavolo, giochi di ruolo, giochi di carte e giochi di miniature.
5. Ogni socio contribuisce, partecipando alle attività associative, ad accrescere il punteggio della propria Casata.
6. Le modalità di acquisizione del punteggio verranno dettagliate nei prossimi articoli.

Articolo 2

Struttura della competizione

1. La competizione inizia il 1 gennaio e finisce nelle ultime due settimane di dicembre di ogni anno. L'apertura della competizione viene annunciata dal Consiglio Direttivo in sede e tramite i canali di comunicazione dell'Associazione. La competizione può essere interrotta, invalidata o annullata dal Consiglio Direttivo in ogni momento. Nei giorni a cavallo tra il vecchio e il nuovo anno, il Consiglio Direttivo dichiarerà la Casata vincitrice e il socio che avrà ottenuto più punti.
2. La competizione si svolge all'interno delle attività dell'Associazione, ovvero nelle serate ludiche e in ogni evento organizzato dall'Associazione in cui siano presenti un membro del Consiglio Direttivo (o il Delegato dei Giochi da Tavolo) e almeno un altro socio. Gli organizzatori si riservano, in ogni caso, il diritto di validare o invalidare determinati eventi.
3. I soci che partecipano alla competizione nelle modalità consentite, sono tenuti a comunicare il risultato delle partite svolte a un membro del Consiglio Direttivo, al Delegato dei Giochi da Tavolo o al proprio Capo Casa. In base all'attività svolta e al sistema di calcolo dei punti in vigore, i soci potranno far guadagnare punti alla propria Casata.
4. I risultati ottenuti dai soci e quindi dalle Casate saranno riportati dal Consiglio Direttivo direttamente in sede e nei canali social dell'Associazione, così da tenere i soci costantemente informati sull'andamento della competizione.

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 357 8457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



Articolo 3

Casate

1. Al momento attuale le Casate iscritte alla competizione sono sei: Basilisco di Smeraldo, Fenice di Zaffiro, Grifone di Rubino, Leviatano d'Argento, Olifante d'Oro e Unicorno di Perla. Il Consiglio Direttivo ha la facoltà di abbassare o aumentare il numero delle Casate mediante votazione interna e previo colloquio con il Delegato dei Giochi da Tavolo. La modifica del numero di Casate dovrà essere effettuata entro e non oltre il 31 Ottobre, per dare il tempo necessario al Consiglio Direttivo e al Delegato dei Giochi da Tavolo di attuare tutte le modifiche necessarie prima dell'inizio del nuovo anno e quindi della nuova competizione.
2. Ogni Casata è rappresentata da un Capo Casa e da un Vice che ne fa le veci in caso di assenza. Il compito del Capo Casa è quello di rappresentare e organizzare la propria Casata, cercando di coinvolgere i soci che ne fanno parte. Inoltre può esprimere la propria opinione in merito agli eventi organizzati e collegati alla Coppa delle Case (come per esempio la "Disfida"), suggerire modifiche al sistema di calcolo dei punteggi e raccogliere i risultati dei propri compagni di Casata. I Capi Casa e i Vice vengono nominati dal Consiglio Direttivo (tenendo conto dell'opinione del Delegato ai Giochi da Tavolo), rimangono in carica un anno e possono essere sostituiti per inadempienze o in seguito a dimissioni.
3. Ogni Casata è composta, all'incirca, dallo stesso numero di soci. Ogni socio, poco dopo il tesseramento, viene smistato dai Capi Casa in una delle Casate iscritte, in base alle preferenze di gioco (per esempio: gioco da tavolo o gioco di miniature), alla frequenza con cui partecipa alle attività associative, alle preferenze sulla compagnia al tavolo da gioco e alle necessità delle Casate in carenza numerica; la decisione viene poi ratificata dal Consiglio Direttivo. Un socio può essere spostato in un'altra Casata solo se il Consiglio Direttivo, il Capo Casa della Casata di origine e il socio stesso si trovano d'accordo.
4. In caso di uno smistamento multiplo che non cambi gli equilibri tra le Casate, i nuovi soci vengono smistati equamente tra le Casate esistenti.

Articolo 4

Sistema di calcolo dei punti

1. Il sistema di calcolo dei punti (d'ora in avanti "SkyNet") viene messo a punto dal Consiglio Direttivo e dal Delegato dei Giochi da Tavolo; gli stessi hanno la facoltà di modificarlo e migliorarlo. Tramite SkyNet e grazie alla loro partecipazione, i soci potranno far aumentare i punti della propria Casata. L'ultima versione di SkyNet (attualmente la 2.0) deve essere presentata ai soci all'inizio della competizione e rimane in vigore fino alla fine della stessa.
2. SkyNet 2.0 è un algoritmo che serve per determinare i punti ottenuti dai soci durante le loro attività. Per farlo, SkyNet prende in esame diversi fattori: fattore difficoltà, fattore tempo, fattore giocatori e fattore posizione. Il risultato deriva dal prodotto del fattore difficoltà, per il fattore tempo, per il fattore giocatori, per il fattore posizione.
3. Ai fini della classifica finale, vengono considerate valide solo le partite che hanno coinvolto almeno due Soci e non più del 50% di giocatori non associati.
4. Il "fattore difficoltà" è dato dal coefficiente di difficoltà (Complexity Rating) indicato sul sito internet "Board Game Geek" (da ora in avanti: BGG). Nel caso in cui non fosse indicato un coefficiente di difficoltà, il Consiglio Direttivo e il Delegato dei Giochi da Tavolo ne indicheranno uno a loro discrezione.
- 4bis. Nel caso di giochi con espansioni, se hanno un valore diverso su BGG rispetto al gioco base, si applica quello dell'espansione. Se vengono giocate più espansioni contemporaneamente, allora verrà fatta la media del valore di BGG delle sole espansioni.
5. Il "fattore tempo", in base al valore del tempo di gioco (Playing Time) indicato su BGG, ha un valore fisso che aumenta di 0,25 per ogni 15 minuti di giochi, da un minimo di 1 (per giochi fino a 15 minuti) a un massimo di 8,25 (per giochi che superano i 450 minuti). Nel caso in cui fossero indicati diversi valori

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 357 8457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



del tempo di gioco, sarà utilizzata la media dei tempi, tranne per alcuni casi specifici gestiti a discrezione del Consiglio Direttivo e del Delegato dei Giochi da Tavolo.

6. Il “fattore giocatori” ha un valore fisso che aumenta di 0,25 per ogni giocatore al tavolo, da un minimo di 1 (con due giocatori) a un massimo di 2 (con sei o più giocatori)

7. Il “fattore posizione” ha un valore fisso in base al posizionamento del giocatore al tavolo da gioco in rapporto al numero dei giocatori totali: si articola in base alla seguente tabella

<i>Posizione Numero giocatori</i>	Primo	Secondo	Terzo	Quarto	Quinto	Sesto e oltre
2 giocatori	2x	1x	-	-	-	-
3 giocatori	3x	2x	1x	-	-	-
4 giocatori	4x	3x	2x	1x	-	-
5 giocatori	5x	4x	3x	2x	1x	-
6 o più giocatori	6x	5x	4x	3x	2x	1x

8. In base alla tipologia di gioco, SkyNet riesce a determinare i punti ottenuti per casi di pari merito, partite a squadra e giochi collaborativi. Quando due o più giocatori raggiungono la stessa posizione, i punti che sarebbero stati assegnati alle loro posizioni vengono sommati e divisi equamente fra tutti i giocatori arrivati a pari merito. La stessa procedura viene applicata al risultato dei giochi collaborativi. In questo caso, invece di dividere il punteggio fra due o più giocatori, il punteggio sarà diviso equamente fra tutti i giocatori al tavolo. Allo stesso modo, nelle partite a squadre, il risultato viene diviso equamente fra tutti i membri della stessa squadra in base al proprio posizionamento.

8bis. Per quanto riguarda i giochi cooperativi, o GDR (che prevedano o meno un *master*), si utilizzerà la seguente formula: *fattore difficoltà* x *fattore tempo* x *n° giocatori* x 1,50 (in caso di vittoria) o 0,75 (in caso di sconfitta).

8ter. Viene poi inserito una modalità di calcolo di punti per i giochi a squadre, sia per giochi che nascono a squadre (come *Nome in Codice*) sia per giochi che prevedono la possibilità di farlo a squadre: *fattore difficoltà* x *fattore tempo* x *fattore posizione* x *fattore partita a squadre*; il *fattore partita a squadre* è: 2 Squadre = 0,5+(N° giocatori x 0,15); 3 Squadre = 0,75+(N° giocatori x 0,15); 4 Squadre = 1+(N° giocatori x 0,15); 5 Squadre = 1,25+(N° giocatori x 0,15); 6 Squadre (o più) = 1,5+(N° giocatori x 0,15)

8quater. Viene aggiunta la posizione del *Master*, ossia di colui che supervisiona la partita; il punteggio in questo si calcola: *fattore difficoltà* x *fattore tempo* x *N° giocatori*.

9. Durante lo svolgimento dell'evento, nella classifica individuale, in caso di parità di punti verranno considerati i seguenti elementi di spareggio:

- a) Numero di partite giocate
- b) Numero di vittorie conseguite
- c) Percentuale di vittorie

10. Durante lo svolgimento dell'evento, nella classifica delle Casate, in caso di parità di punti verranno considerati i seguenti elementi di spareggio:

- a) Numero di vittorie conseguite
- b) Percentuale di vittorie ottenute
- c) Numero di partite giocate

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 357 8457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



11. Alla fine dell'anno, verranno inoltre aggiunti dei premi speciali, che saranno sommati la sera stessa della premiazione.

Tali punteggi verranno decisi tramite delibere del Consiglio Direttivo e avranno validità fino alla successiva delibera.

Articolo 5

Edizione "Fuori Sede"

1. Nel caso in cui le attività dell'Associazione debbano cessare temporaneamente, per cause di forza maggiore o per cause non direttamente dipendenti dall'Associazione, la Coppa della Case, a discrezione del Consiglio Direttivo, può continuare in forma "Fuori Sede".

2. I Soci potranno continuare a partecipare alla competizione seguendo le normali regole, ritrovandosi di persona o su una qualsiasi piattaforma online, nel rispetto delle normative vigenti.

3. Ogni Socio può registrare fino a 6 risultati per settimana. Tutti i risultati personali ottenuti dalla settima partita in poi non verranno conteggiati. In questi casi i risultati degli altri giocatori verranno normalmente conteggiati (e non saranno validi nemmeno per la relativa casata).

4. Se non sarà possibile per un membro del Consiglio Direttivo o per il Delegato dei Giochi da Tavolo essere presenti alla partita, i soci che disputano una qualunque partita dovranno presentare al Consiglio Direttivo, al Delegato dei Giochi da Tavolo o al proprio Capo Casa una prova (per es.: foto, screenshot, ecc..), di persona o in via telematica.

5. Il Consiglio Direttivo può scegliere di utilizzare, per periodi transitori, in contemporanea sia il sistema ordinario che quello "Fuori Sede", con eventuali modifiche e modalità specifiche che saranno comunicate ai Soci di volta in volta.

Articolo 5bis

Doppia classifica

1. Nel caso vengano approvate le attività di cui all'articolo 5, il Consiglio Direttivo si riserva di scegliere di applicare una sola classifica, che sommi i risultati di più modalità, oppure più classifiche separate, questo in base anche alla finestra temporale in cui le attività sono presenti.

Letto, confermato e sottoscritto.

Lucca, 21/12/2022 - aggiornato all'Assemblea dei Soci del 17/12/2023

Il Presidente: *Stefano Scatena* _____

Il Segretario: *Simone Barsotti* _____

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 357 8457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org