

1. INTRODUZIONE

1.1 Struttura del campionato

Il campionato nazionale de “I coloni di Catan” è organizzato su base provinciale, ogni provincia potrà organizzare le sue selezioni ed inviare i propri campioni alla fase finale del torneo.

A queste selezioni se ne potranno affiancare altre organizzate durante gli eventi ludici di maggior rilievo.

1.2 Enti organizzatori

Giochi Uniti si riserva di scegliere per ogni provincia un'associazione, un negozio od un altro ente che possa garantire il miglior livello di gioco e di coinvolgimento degli appassionati.

All'interno della struttura dovrà identificarsi un *organizzatore*, egli avrà la responsabilità dell'allestimento del torneo (iscrizioni, luogo, ecc.), ne comunicherà l'esito a Giochi Uniti secondo le norme indicategli e risponderà di ogni errore o infrazione a questo regolamento.

1.3 Arbitri

L'*organizzatore* dovrà selezionare ed eventualmente preparare gli arbitri; questi dovranno garantire il corretto svolgimento dei sorteggi e delle singole partite, dovranno inoltre vigilare sulla corretta applicazione dei regolamenti e sul comportamento dei giocatori. Uno di questi (nominato dall'*organizzatore*) sarà il *primo arbitro*. Al *primo arbitro* spetterà la decisione finale su tutte le scelte arbitrali. Si raccomanda la presenza di un arbitro ogni 24 partecipanti, ma ogni *organizzatore* è libero di comportarsi come ritiene più opportuno, dovrà in ogni caso esserci almeno un arbitro (che ovviamente sarà il *primo arbitro*).

1.4 Numero di tornei e periodo

Ogni *organizzatore* potrà svolgere **uno o due tornei** nel periodo che va dal **21 marzo al 22 luglio 2007**. Nel caso di realtà particolarmente attive nella diffusione del gioco tra i nuovi giocatori, è possibile concordare un **terzo** torneo “speciale”. Le date dei tornei dovranno essere concordate almeno **tre settimane prima** con i responsabili del campionato, per una migliore organizzazione è preferibile che siano programmate con largo anticipo e comunicate tutte insieme. Dei due tornei possibili uno dovrà essere svolto solo con il gioco base “I coloni di Catan”, l'altro potrà utilizzare (o meno) l'espansione “Marinai”. Gli *organizzatori* che intendono disputare un solo torneo dovranno usare solo il gioco base.

1.5 Partecipanti

Al campionato nazionale de “I coloni di Catan” può partecipare chiunque. Per ovvi motivi sono esclusi:

- L'*organizzatore* del torneo,
- Il *primo arbitro* e ogni altro arbitro del torneo,
- I giocatori già qualificati per la fase finale,
- I dipendenti di Giochi Uniti,
- I giocatori squalificati per gravi infrazioni durante tornei precedenti (scorrettezze, ecc.).

1.6 Quota d'iscrizione e premi

L'*organizzatore* potrà stabilire per la partecipazione a ciascun torneo il pagamento di una quota d'iscrizione effettuabile nella sede e nel giorno di svolgimento del torneo. L'esistenza e la consistenza di tale quota dovrà essere resa nota in anticipo ai giocatori. L'*organizzatore*, in base all'affluenza ed alla quota d'iscrizione, deciderà i premi per ciascun torneo, Giochi Uniti supporterà l'*organizzatore* come meglio possibile.

1.7 Accesso alla fase finale

Il vincitore di ciascun torneo si qualificherà per la fase finale del campionato che si svolgerà il 22 e 23 settembre 2007, durante la convention ModCon 2007; in caso di sua indisponibilità questo diritto potrà essere “passato” al secondo classificato dello stesso torneo (e a nessun altro!). Giochi Uniti offrirà un rimborso forfettario per le spese di viaggio del primo classificato dei tornei ordinari. Il campione italiano è automaticamente qualificato alla fase finale del campionato dell'anno successivo. I giocatori possono partecipare ad ogni torneo (anche in province differenti), purché non siano già qualificati (vedi 1.5).

1.8 Validità dei tornei

I tornei con meno di **dodici partecipanti** non saranno ritenuti validi ai fini del campionato e non daranno diritto alla qualificazione (i responsabili del torneo si riservano di accettare numeri inferiori dai *nuovi organizzatori*). I tornei i cui risultati dovessero essere comunicati **oltre una settimana** dopo la fine dello stesso non daranno diritto alla qualificazione. I tornei i cui risultati appaiano **incompleti, illeggibili, errati** o frutto di **comportamenti scorretti** non saranno ritenuti validi e non daranno diritto alla qualificazione.

1.9 Accesso al campionato mondiale

Il vincitore ed il secondo classificato della finale nazionale rappresenteranno l'Italia al campionato mondiale che si svolgerà nell'ottobre 2007 durante la fiera ludica di Essen (Germania), dovranno in quest'occasione essere in grado di parlare in Inglese per giocare (contrattare) e comunicare con gli arbitri. Giochi Uniti coprirà le spese del viaggio.

2. RESPONSABILITA'

2.1 Responsabilità generali

Partecipanti, arbitri ed organizzatori sono tenuti a conoscere la più recente versione del regolamento per il campionato nazionale de "I coloni di Catan", le regole del gioco come appaiono nella nuova versione edita da Giochi Uniti e le eventuali correzioni ufficiali apparse sul sito www.giochiuniti.it.

2.2 Responsabilità dell'organizzatore

L'organizzatore del torneo è il responsabile per:

- la scelta del luogo, della data e della **formula** in cui svolgere il torneo e la comunicazione degli stessi ai responsabili del campionato almeno tre settimane prima dell'evento;
- la pubblicizzazione del torneo che dovrà essere adeguata e anticipata;
- la provvigione dei materiali necessari allo svolgimento dello stesso (scatole per giocare, ecc.) ivi inclusa una copia del presente regolamento, a beneficio dei partecipanti e degli arbitri;
- la selezione degli arbitri;
- la comunicazione entro una settimana dell'esito del torneo ai responsabili del campionato (il numero totale di partecipanti, i loro dati, l'esito delle singole gare, finale inclusa).

2.3 Responsabilità degli arbitri

Tutti gli arbitri sono tenuti a conoscere la corretta interpretazione delle regole data da Giochi Uniti.

Essi hanno il dovere di applicare le regole in modo equo e di assistere il *primo arbitro* nell'assicurare uno svolgimento corretto del torneo. Gli arbitri devono agire al fine di risolvere ogni infrazione alle regole (del gioco e/o del presente regolamento) che notano o che sia portata alla loro attenzione.

2.4 Responsabilità del primo arbitro

Il *primo arbitro* risolve le dispute di gioco, interpreta il regolamento, assegna le penalità e prende altre decisioni ufficiali. Se un giocatore dovesse essere in disaccordo con la decisione di un arbitro potrà appellarsi al *primo arbitro*, che ha il diritto di modificare le decisioni degli altri arbitri.

Le decisioni del *primo arbitro* sono definitive e inappellabili.

2.5 Responsabilità dei giocatori

I giocatori sono tenuti a seguire le regole del gioco e quelle del presente regolamento, a rispettare le decisioni degli arbitri ed a comportarsi in maniera sportiva e rispettosa in ogni momento.

2.6 Responsabilità del pubblico

Gli spettatori sono tenuti a restare in silenzio durante le partite e non possono comunicare in alcun modo con i giocatori nel corso di una partita. In caso di necessità il *primo arbitro* può richiedere all'organizzatore di allontanare dalla sede del torneo gli spettatori che con il loro comportamento inficino il corretto svolgimento del torneo.

3. REGOLAMENTO

3.1 Disposizione iniziale

Nei tornei de "I coloni di Catan" l'isola è creata a caso, con i Gettoni numerati disposti secondo l'ordine alfabetico "a spirale" mostrato dal paragrafo: **Creazione casuale dell'isola** delle Regole del gioco.

Nei tornei di "Marinai" si utilizza lo scenario: **Un mondo nuovo** (scenario 8 o 9 delle Regole del gioco, in base al numero dei giocatori al tavolo), è proibito spostare gli esagoni una volta disposti anche se la configurazione dovesse sembrare inopportuna ai giocatori, mentre è obbligatorio cambiare posto ai Gettoni numerati "rossi" (numeri 6 ed 8) qualora due di questi risultino adiacenti. I Pirati ed il Brigante iniziano a lato della mappa da gioco ma una volta entrati in gioco non possono più essere tolti.

3.2 Struttura del torneo

Tutti i tornei sono suddivisi in due fasi: il girone eliminatorio e la fase finale.

Il torneo può svolgersi secondo due "formule" distinte, per ottenere il meglio dal torneo e adattarlo alla situazione, alle disponibilità degli organizzatori e degli utenti. La formula **Convention** è meno impegnativa della formula **Club** poiché presenta un turno aggiuntivo.

L'organizzatore ha piena facoltà di scegliere una delle due "formule".

N.B. La struttura del torneo si può modificare a patto di conservarne la funzionalità. Quella presentata è considerata la migliore; gli organizzatori che intendono modificare la struttura di un torneo devono consultare preventivamente e in tempi adeguati i responsabili del campionato e rendere note le modifiche ai giocatori.

| Numero partecipanti | 12-16 | 17-24 | 25-36 | 37+ |
|---------------------|--------------------------|---------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| Numero Tavoli | (4) | (5 – 6) | (7-8-9) | (10+) |
| Formula Club | 2 turni elim. +finale | 3 turni elim. + finale | 3 turni elim. + semif + finale | 4 turni elim. + semif + finale |
| Formula Convention | | 2 turni elim. + finale | 2 turni elim. + semif + finale | 3 turni elim. + semif + finale |

3.2a Il girone eliminatorio consta di due, tre o quattro turni in base al numero dei partecipanti e

alla formula (vedi schema al **3.2**). Si noti che il numero di turni viene stabilito all'inizio del torneo e non cambia anche se dovesse diminuire il numero di partecipanti a causa degli abbandoni (vedi **3.4**).

Nel **primo turno** i giocatori sono abbinati mediante sorteggio, si formeranno il maggior numero possibile di tavoli da 4 giocatori. Ove ci sia la necessità, si formeranno anche tavoli da 3 giocatori. Si gioca solo con tavoli da 4 e da 3 giocatori (**questa regola non è assolutamente modificabile**), se ad esempio si svolge un torneo con 17 iscritti si creeranno 2 tavoli da quattro giocatori e 3 tavoli da tre giocatori.

3.2b La composizione dei tavoli nei turni successivi al primo viene disciplinata dall'ordine di **Classifica**. La Classifica tiene conto delle **Vittorie** e dei **Punti Vittoria** assommati nel corso delle partite che pertanto vanno registrati durante tutte le partite. I giocatori figurano in classifica **in base al numero di Vittorie**. La Classifica viene aggiornata al termine di ogni turno.

Nel caso in cui vari giocatori abbiano lo stesso numero di Vittorie, per determinare chi preceda in Classifica si considerano i **Punti Vittoria** assommati in tutte le partite. In caso di ulteriore parità, si considerano i criteri seguenti che vanno applicati nell'ordine in cui sono elencati:

1. **maggior percentuale di punti vittoria;**(**3.2c**)
2. **minor numero di ammonizioni ricevute;**
3. **sorteggio.**

Nei turni successivi al primo i tavoli vengono composti direttamente dalla classifica: i primi quattro giocatori in classifica sono abbinati fra loro, i successivi quattro fra loro e così via fino ad esaurire i tavoli da 4, poi si procede a costituire in maniera simile i tavoli da 3.

3.2c La percentuale di Punti Vittoria si ottiene dalla somma delle percentuali di VP totalizzati in ciascuna partita disputata dal giocatore. Viene riportata di seguito una tabella per il calcolo.

Esempio (dopo tre turni)

I giocatori A e B hanno vinto entrambi 2 partite. Entrambi hanno 28 punti, così sono ancora in parità. Verranno calcolate le percentuali di VP.

Giocatore A:

Turno 1: A totalizza 10 VP su 32 punti totali al tavolo. La sua percentuale è: 31,25%.

Turno 2: A totalizza 8 VP su 30 punti totali al tavolo. La sua percentuale è: 26,66%.

Turno 3: A totalizza 10 VP su 36 punti totali al tavolo. La sua percentuale è: 27,77%.

La somma è: **85,68**

Giocatore B:

Turno 1: B totalizza 10 VP su 30 punti totali al tavolo. La sua percentuale è: 33,33%.

Turno 2: B totalizza 10 VP su 33 punti totali al tavolo. La sua percentuale è: 30,3%.

Turno 3: B totalizza 8 VP su 36 punti totali al tavolo. La sua percentuale è: 22,22%.

La somma è: **85,85**

Il giocatore **B** figura davanti ad A in classifica.

3.2d La fase finale è costituita da partite ad eliminazione diretta (vedi schema al **3.2**).

a) Se è prevista solo la partita **finale**, ad essa accedono i primi quattro giocatori in classifica.

b) Ai 4 tavoli della **semifinale** accedono i primi 16 in classifica. I vincitori accedono alla finale.

Nel caso **b)** al primo tavolo siedono i classificati: 1°, 8°, 9°, 16°. Al secondo tavolo i classificati: 2°, 7°, 10°, 15°. Al terzo i classificati: 3°, 6°, 11°, 14°. Al quarto i classificati: 4°, 5°, 12°, 13°. In caso di parità tra i semifinalisti accede alla finale chi occupava la posizione più alta al termine del girone eliminatorio, utilizzando le regole descritte sopra (vedi **3.2b**).

3.3 Limite di tempo

L'**organizzatore** del torneo può, qualora lo ritenga necessario, istituire un limite di tempo per le partite (consigliato: 80' per "I coloni di Catan", 90' "Marinai"). Il **primo arbitro** deve comunicare chiaramente a tutti i giocatori all'inizio del torneo la presenza del limite e il tempo a disposizione.

Il **primo arbitro** controlla il tempo trascorso e se, oltre il limite di tempo, ci sono partite ancora in corso le blocca, il giocatore di mano (deve aver già lanciato i dadi o scoperto una carta "sviluppo") conclude il suo turno e la partita ha termine. I giocatori totalizzano i **Punti Vittoria** che hanno realizzato nel momento in cui la partita termina. La Vittoria viene assegnata al giocatore che detiene più punti. In caso di parità si usano i criteri elencati al paragrafo **3.2b**.

N.B. Non è possibile diminuire i punti da ottenere per vincere allo scopo di velocizzare un turno.

3.4 Abbandono

Un giocatore può abbandonare il torneo in qualunque momento comunicandolo al **primo arbitro**, questo esclude ogni possibile rientro del giocatore nel corso dello stesso torneo.

- Se l'abbandono avviene durante una partita, la stessa prosegue con soli tre giocatori; le carte "materia prima" del giocatore che abbandona vengono rimesse nella riserva, le carte "sviluppo" e le costruzioni restano in gioco, i certificati "la strada più lunga" e/o "il cavaliere più potente" che il giocatore possedeva "restano a lui" (gli altri giocatori potranno impadronirsene come di consueto).
- Se il numero di giocatori diventa inferiore a tre la partita termina immediatamente ed i giocatori rimanenti totalizzano i **Punti Vittoria** che hanno nel momento in cui la partita termina. La Vittoria viene assegnata al giocatore che detiene più punti. In caso di parità si usano i criteri elencati al par. 3.2b.
- Se l'abbandono avviene tra due turni del girone eliminatorio il giocatore viene eliminato dalla classifica prima di effettuare gli abbinamenti per turni successivi.
- Se l'abbandono avviene al termine del girone eliminatorio il giocatore viene eliminato dalla

classifica prima di determinare chi passa alla fase finale.

- Se l'abbandono avviene al termine di una semifinale passa in finale il migliore non

qualificato della stessa semifinale e solo dopo tutti i giocatori della stessa gara, passa il migliore non qualificato di tutte le semifinali.

Riferimento rapido per il calcolo delle percentuali di punti vittoria

La tabella consente un calcolo rapido (si evita l'uso della calcolatrice) nelle righe ci sono i VP di un

giocatore, nelle colonne i VP totali al tavolo, in corrispondenza si trova la percentuale dei VP.

| % | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
|----|----|-------|-------|-------|-------|----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------|
| 4 | 20 | 19,04 | 18,18 | 17,39 | 16,66 | 16 | 15,38 | 14,81 | 14,28 | 13,79 | 13,33 | 12,9 | 12,5 | 12,12 | 11,76 | 11,42 | 11,11 | 10,81 | 10,52 | 10,25 | 10 |
| 5 | 25 | 23,8 | 22,72 | 21,73 | 20,83 | 20 | 19,23 | 18,51 | 17,85 | 17,24 | 16,66 | 16,12 | 15,62 | 15,15 | 14,7 | 14,28 | 13,88 | 13,51 | 13,15 | 12,82 | 12,5 |
| 6 | 30 | 28,57 | 27,27 | 26,08 | 25 | 24 | 23,07 | 22,22 | 21,42 | 20,68 | 20 | 19,35 | 18,75 | 18,18 | 17,64 | 17,14 | 16,66 | 16,21 | 15,78 | 15,38 | 15 |
| 7 | 35 | 33,33 | 31,81 | 30,43 | 29,16 | 28 | 26,92 | 25,92 | 25 | 24,13 | 23,33 | 22,58 | 21,87 | 21,21 | 20,58 | 20 | 19,44 | 18,91 | 18,42 | 17,94 | 17,5 |
| 8 | 40 | 38,09 | 36,36 | 34,78 | 33,33 | 32 | 30,76 | 29,62 | 28,57 | 27,58 | 26,66 | 25,8 | 25 | 24,24 | 23,52 | 22,85 | 22,22 | 21,62 | 21,05 | 20,51 | 20 |
| 9 | 45 | 42,85 | 40,9 | 39,13 | 37,5 | 36 | 34,61 | 33,33 | 32,14 | 31,03 | 30 | 29,03 | 28,12 | 27,27 | 26,47 | 25,71 | 25 | 24,32 | 23,68 | 23,07 | 22,5 |
| 10 | 50 | 47,61 | 45,45 | 43,47 | 41,66 | 40 | 38,46 | 37,03 | 35,71 | 34,48 | 33,33 | 32,25 | 31,25 | 30,3 | 29,41 | 28,57 | 27,77 | 27,02 | 26,31 | 25,64 | 25 |

4. SPECIFICHE ALLE REGOLE

4.1 Inizio del turno

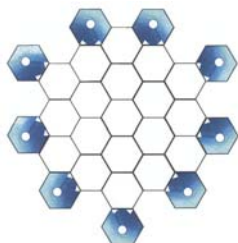
L'inizio del turno corrisponde con il lancio dei dadi. Il giocatore può decidere di giocare un Cavaliere prima del lancio dei dadi, in questo caso il turno inizia quando si scopre la carta.

4.2 Ordine delle fasi

Dopo aver determinato la Produzione di Materie prime non esiste un particolare ordine da seguire. Il giocatore può Commerciare e/o Costruire alternando le fasi come preferisce.

4.3 Disposizione dei porti

I Porti vanno disposti in maniera assolutamente casuale e senza tenere conto del tipo, bisogna fare in modo che i Porti che toccano lo stesso Terreno siano paralleli tra loro (confronta figura).



4.4 Nuovi porti

Si può utilizzare lo scambio migliorato da un Porto costruito nello stesso turno.

4.5 Scambi non permessi

Alcuni scambi sono ovviamente scorretti e non si possono realizzare, ad esempio: non si possono offrire ad un avversario più Materie prime di quelle che servirebbero per ottenere lo stesso dalla riserva, non si possono regalare Materie prime e questo comprende anche uno scambio del tipo "ti do A e B in cambio di A", non si possono promettere o esigere Materie prime per i turni successivi, non si possono promettere favori di alcun tipo in cambio di Materie prime. In tutti i casi non previsti il *primo arbitro* può non permettere uno scambio che ritenga scorretto.

4.6 Condizioni di vittoria

Si vince solo durante proprio turno. Se un giocatore si accorge di aver vinto dopo aver passato la mano, dovrà aspettare il proprio turno per dichiararsi vincitore. Se un giocatore durante il

proprio turno si dichiara vincitore, un altro giocatore che possieda già 10 Punti Vittoria (12 per Marinai) arriverà secondo.

4.7 Punti vittoria

Anche se il vincitore ottiene 11 Punti Vittoria (13 per Marinai) ai fini della classifica varranno sempre 10 Punti Vittoria (12 per Marinai).

4.8 Carte "sviluppo" giocate

Le carte "sviluppo" giocate non si rimischiano, esse rimarranno scoperte, davanti al possessore e non saranno più disponibili per tutta la partita.

4.9 Esaurimento delle Materie prime

Se non ci sono abbastanza Materie prime di un tipo per soddisfare tutti i giocatori che ne hanno diritto durante la Produzione, non se ne distribuiranno affatto.

4.10 Movimento del Brigante e dei Pirati

Il Brigante ed i Pirati possono essere mossi dovunque sulla mappa (non solo in un esagono adiacente).

4.11 Spostare una Nave

Quando si può spostare una Nave la si può piazzare, seguendo le regole, in qualsiasi punto della mappa.

4.12 Strada più lunga mista

Al fine di ottenere il certificato "la strada più lunga" si possono contare sia le Navi che le Strade solo se si costruisce una Colonia nel punto in cui si cambia tipo.

4.13 Trasformare Colonie in Città

Si può costruire una Colonia e trasformarla in Città nello stesso turno. Questo non è possibile se si hanno già cinque Colonie sulla mappa (sarebbe come se per un istante si disponesse della sesta Colonia).

4.14 Prendere appunti

Non è possibile pendere appunti, questo snatura il gioco e lo rallenta eccessivamente.

5. INFRAZIONI E PENALITÀ

5.1 Mosse irregolari

Se un giocatore compie una mossa irregolare (ad esempio: costruisce una Colonia adiacente ad un'altra) e nessuno se ne accorge prima della fine del turno in cui la mossa è compiuta, la mossa è considerata valida (a tale scopo la fine di un turno è decretata dall'inizio di quello del giocatore successivo, vedi 4.1). Se invece viene fatto notare l'errore, si deve annullare la mossa illegale (nell'esempio di prima il giocatore dovrebbe togliere la Colonia dal gioco, ma gli sarebbero restituite le Materie prime usate). Ciò presuppone la buona fede di chi commette l'errore, altrimenti l'arbitro può assegnare una penalità (vedi 5.5).

5.2 Rallentare il gioco

I giocatori devono giocare in un lasso di tempo ragionevole. Giocare lentamente per guadagnare tempo non è ammissibile. Se un arbitro ritiene che un giocatore stia giocando in maniera eccessivamente lenta durante una partita è tenuto a richiamarlo, se la condotta del giocatore continua egli può subire le relative penalità (vedi 5.5). Un giocatore può chiamare un arbitro ad assistere alla partita se crede che un avversario stia volontariamente rallentando il gioco.

5.3 Scorrettezze

I comportamenti scorretti non sono assolutamente tollerabile.

Se un arbitro rileva comportamenti scorretti deve assegnare le relative penalità (vedi 5.5).

I comportamenti scorretti includono le seguenti azioni volontarie, ma non sono limitati ad esse:

- a) guardare le carte costituenti la mano di un avversario,
- b) dare false informazioni di gioco (numero di carte in mano, ecc.),
- c) rallentare il gioco per avvantaggiarsi del limite di tempo (vedi 5.2),
- d) ricevere consigli da persone esterne alla partita,
- e) accordarsi su come far terminare la partita,

f) mentire agli arbitri.

5.4 Condotta antisportiva

Tutti i partecipanti, gli arbitri e gli spettatori sono sempre tenuti a comportarsi in maniera leale ed educata. Inoltre, chiunque si comportasse in maniera offensiva o provocatoria nei confronti di avversari, arbitri e/o spettatori subirebbe le relative penalità (vedi 5.5).

5.5 Penalità

Un arbitro può assegnare una penalità ad un giocatore qualora lo ritenga necessario.

Le penalità sono di due tipi:

5.5a Ammonizione: ha lo scopo di avvisare il giocatore, se un giocatore riceve una seconda ammonizione nel corso dello stesso torneo viene **automaticamente** espulso (vedi 5.5b).

5.5b Espulsione: il giocatore viene escluso direttamente dal torneo, ci si dovrà comportare come nel caso di un abbandono (vedi 3.4).

L'arbitro decide quanto grave sia stata l'infrazione commessa e di conseguenza la penalità da applicare. Un arbitro deve sempre comunicare al *primo arbitro* l'assegnazione di una penalità, un'espulsione deve essere sempre convalidata dal *primo arbitro*.

Il *primo arbitro* può chiedere all'*organizzatore* di allontanare chiunque intralci lo svolgimento del torneo.

Il *primo arbitro* è tenuto a registrare le ammonizioni assegnate durante il torneo ed è inoltre tenuto a comunicare a Giochi Uniti i nominativi dei giocatori espulsi durante il torneo, con relativa motivazione, affinché sia possibile, se necessario, escludere tali persone da ogni ulteriore torneo.

Le penalità non sono concepite per punire errori di gioco o giocatori che sbagliano in buona fede, ma per stroncare comportamenti nocivi alla sportività come: intimidazioni, accordi al fine di favorire un giocatore a discapito degli altri, imbrogli e simili.

IMPORTANTE!

GIOCHI UNITI si riserva il diritto di modificare la struttura del campionato ed il presente regolamento qualora lo ritenga necessario, s'invitano pertanto tutti gli interessati a controllare i calendari dei tornei e le eventuali variazioni comunicate sul sito www.giochiuniti.it



Per contatti o informazioni:

Centro Direzionale Isola A3, 80143 – Napoli, www.giochiuniti.it
catan@giochiuniti.it, tel.: 081/5625158, fax: 081/5625901
Linea diretta campionato tel.: 388 18 77 922

Redattori:
Pierluigi Colutta, Luca Coppola