



Il presente documento illustra le regole da torneo di **BANG!** e si divide in:

- | | | |
|-------------------------|---------------------|-----------------------------|
| 1. Regole da torneo | 1.3 Deroghe | 3. L'arbitro |
| 1.1 La fase a punteggio | 1.4 Abbandono | 4. Casistica generale e FAQ |
| 1.2 La fase a duello | 2. Condotta di gara | 5. Altro |

Benché sia possibile gestire il torneo senza l'ausilio di un PC, è preferibile che l'arbitro abbia a disposizione un PC e una stampante, nonché l'**ultima versione del BANG!**

Tournament Manager. Questo documento spiega tutte le procedure del torneo, anche quelle da utilizzare nel caso non si abbia un PC.

1. REGOLE DA TORNEO

Il torneo è costituito da una **fase a punteggio**, obbligatoria, e da una **fase a duello**, facoltativa.

Nella fase a punteggio di un torneo di **BANG!** si usano le carte e le regole del gioco base. Previa approvazione dell'editore e comunicazione ai partecipanti, nella fase a punteggio è possibile aggiungere ai personaggi del gioco base quelli dell'espansione **BANG! Dodge City**.

Alla fase a punteggio segue una fase a duello, in cui si usano le carte e le regole del gioco **BANG! The Duel**. A discrezione dell'Organizzatore e previa comunicazione ai partecipanti, il torneo può concludersi con la fase a punteggio, senza svolgere la fase a duello.

La fase a punteggio si gioca in un numero di turni variabili tra 3 e 5, in base al numero dei giocatori, e inizia con la formazione dei vari tavoli di gioco, mediante un abbinamento casuale tra i partecipanti.

| NUMERO DI GIOCATORI | 10-14 | 15-24 | 25 O PIÙ |
|---------------------|-------|-------|----------|
| TURNI DI GIOCO: | 3 | 4 | 5 |

Nel caso in cui nel torneo non sia prevista una fase a duello, la classifica ottenuta al termine dei turni è definitiva. Nel caso in cui nel torneo sia prevista una fase a duello, i migliori quattro (o multipli di 4, vedi 1.3 Deroghe) giocatori si sfidano in duelli a eliminazione diretta uno contro uno e la classifica definitiva è determinata dall'esito dei duelli.



1.1 LA FASE A PUNTEGGIO

In base al numero di giocatori vengono creati casualmente i tavoli da gioco, con un numero prefissato di giocatori, come nella tabella che segue.

TABELLA DEI TAVOLI

| GIOCATORI \ NUMERO DI TAVOLI | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 10 | 5 | 5 | | | | | | | | |
| 11 | 6 | 5 | | | | | | | | |
| 12 | 6 | 6 | | | | | | | | |
| 13 | 7 | 6 | | | | | | | | |
| 14 | 7 | 7 | | | | | | | | |
| 15 | 5 | 5 | 5 | | | | | | | |
| 16 | 6 | 5 | 5 | | | | | | | |
| 17 | 6 | 6 | 5 | | | | | | | |
| 18 | 6 | 6 | 6 | | | | | | | |
| 19 | 6 | 6 | 7 | | | | | | | |
| 20 | 5 | 5 | 5 | 5 | | | | | | |
| 21 | 6 | 5 | 5 | 5 | | | | | | |
| 22 | 6 | 6 | 5 | 5 | | | | | | |
| 23 | 6 | 6 | 6 | 5 | | | | | | |
| 24 | 6 | 6 | 6 | 6 | | | | | | |
| 25 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | | | | | |
| 26 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | | | | | |
| 27 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | | | | | |
| 28 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | | | | | |
| 29 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | | | | | |
| 30 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | | | | | |
| 31 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | | | | |
| 32 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | | | | |
| 33 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | | | | |
| 34 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | | | | |
| 35 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | | | | |
| 36 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | | | | |



| GIOCATORI | NUMERO DI TAVOLI | | | | | | | | | |
|-----------|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 37 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | | | |
| 38 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | | | |
| 39 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | | | |
| 40 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | | |
| 41 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | | |
| 42 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | | |
| 43 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | | |
| 44 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | | |
| 45 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | | |
| 46 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | | |
| 47 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | | |
| 48 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | | |
| 49 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | |
| 50 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |

Per tornei in cui è prevista la partecipazione di più di 50 giocatori, si può chiedere l'apposita tabella all'editore (vedi *Regolamento Organizzativo - 9. Riferimenti*). Il BTM calcolerà automaticamente la formazione dei tavoli fino a 100 partecipanti.

Per ogni tavolo, viene preparata la "scheda di gioco": la scheda contiene la lista dei giocatori che giocano allo stesso tavolo, ordinata da 1 a 5, 6 o 7 in base al numero di giocatori, e il risultato della partita, che va compilato al termine della stessa. Nella scheda di gioco si appuntano inoltre le smazzate, spuntando le apposite caselle e prima di far scattare il Mezzogiorno di Fuoco (vedi *Il meccanismo "mezzogiorno di fuoco", a pag. 6*).

Esempio. Con 27 giocatori si giocheranno 5 turni. In ogni turno, il numero di tavoli è 5, e i tavoli sono composti da 6, 6, 5, 5 e 5 giocatori. L'arbitro stampa le schede per tutti i tavoli, fa sedere i giocatori al rispettivo tavolo e consegna loro la scheda. (Senza ausilio del PC: l'arbitro sorteggia casualmente i tavoli e gli Sceriffi. È importante che un giocatore non ricopra più di una volta il ruolo di Sceriffo nell'intero torneo. Ad esempio, l'arbitro assegna a ciascun giocatore una carta di un mazzo di carte francesi. Mescola il mazzo, ed estrae le carte corrispondenti agli Sceriffi, sulle quali fa un segno distintivo. Poi estrae i giocatori per i rispettivi tavoli. Nei turni seguenti, toglie dal mazzo le carte contrassegnate prima di estrarre i nuovi Sceriffi e le rimette quando estrae tutti gli altri giocatori ai tavoli).

I giocatori devono sedersi al tavolo nell'ordine in cui sono stati estratti: il secondo si posiziona a sinistra del primo, ecc. Il giocatore numero "1" per ciascun tavolo è lo Sceriffo; l'arbitro dà a ogni altro giocatore una carta ruolo, coperta, estratta a caso.

A seconda del numero di turni previsti dal torneo, all'inizio del torneo ogni giocatore ha a disposizione i seguenti **BANG!-dollari (\$ in breve)**:

Ogni giocatore potrà guadagnare altri \$ vincendo partite nel corso del torneo.

| TORNEO DA 3 TURNI | TORNEO DA 4 TURNI | TORNEO DA 5 TURNI |
|-------------------|-------------------|-------------------|
| 300\$ | 400\$ | 500\$ |



A questo punto si procede con l'asta dei personaggi.

Lo Sceriffo mischia e scopre a caso tanti personaggi quanti sono i giocatori al tavolo, più uno.

Esempio. Con 6 giocatori al tavolo, si scopriranno 7 personaggi.

Poi lo Sceriffo sceglie uno dei personaggi scoperti e fa un'offerta. L'offerta minima per un personaggio è di 10\$; per le offerte valgono solo i multipli di 10\$. Il giocatore alla sua sinistra può rilanciare o passare. Se passa è fuori dalla mano, e in seguito non può più rilanciare per avere quel personaggio. Non si può offrire più di quanto si ha. I giocatori sono tenuti a conoscere la propria disponibilità di \$ durante il torneo. Se un giocatore ha erroneamente e involontariamente speso all'asta un importo in \$ superiore a quello in suo possesso, l'ammontare viene comunque addebitato e il punteggio del giocatore diventa negativo. Quando tutti i giocatori tranne uno hanno passato, quel giocatore si aggiudica il personaggio. La cifra pagata viene registrata dallo Sceriffo sulla scheda di gioco. Si prosegue quindi con il giocatore alla sinistra di chi ha vinto l'ultima asta. Egli sceglie un personaggio fra quelli che restano, fa la sua offerta iniziale, e così via, fino all'assegnazione di tutti i personaggi. Chi si è già aggiudicato un personaggio non può più partecipare a nessuna asta. L'ultimo giocatore ingaggerà uno tra i due personaggi restanti per 10\$.

Eccezione: se un giocatore inizia l'asta con 10\$ o meno, non può mai rilanciare.

L'organizzatore può decidere di rimuovere la fase di asta dei personaggi, per ridurre la durata del torneo (vedi 1.3, *Deroghe*). Dopo che i ruoli sono stati assegnati, l'arbitro mischia e assegna a ciascun giocatore due personaggi a caso: per ciascun giocatore, a partire dallo Sceriffo, viene dato un personaggio scoperto, poi, sempre a partire dallo Sceriffo, viene dato un secondo personaggio scoperto. I giocatori prendono in mano i loro due personaggi e devono sceglierne uno con cui giocare. Il personaggio scelto viene messo coperto davanti a loro, mentre quello scartato viene piazzato in una pila di carte coperte accanto al mazzo. Quando tutti i giocatori hanno scelto un personaggio, lo rivelano simultaneamente.

Una volta scelto, un personaggio non può essere cambiato per alcun motivo. L'arbitro rimuove dal gioco le carte non scelte, così che la partita può iniziare. Le carte vengono distribuite dallo Sceriffo in base al numero di punti vita a partire da se stesso e proseguendo in senso orario. Al termine della partita, i giocatori chiamano l'arbitro. L'arbitro, coadiuvato dai giocatori, completa la scheda di gioco inserendo i ruoli dei giocatori, e la condizione che ha determinato la fine della partita; poi fotografa la scheda e la ripone sul tavolo arbitrale.

A ogni giocatore spetta un ammontare di \$, come descritto nelle tabelle delle vincite che seguono. I \$ vinti da ciascun giocatore possono essere usati già dall'asta successiva per acquisire il personaggio. Il punteggio di ogni giocatore è sempre dato dai \$ iniziali previsti in base al numero di turni, più la somma dei suoi guadagni meno i soldi spesi durante le aste. I \$ totali di ciascun giocatore sono segreti fino al termine della fase a punteggio. Ciascun giocatore, su richiesta, può essere informato dall'arbitro solo sul proprio totale.

L'arbitro riporta i risultati nel BANG! Tournament Manager. Man mano che i dati vengono inseriti, si genera una classifica tra i giocatori. La classifica dei giocatori è segreta: solo l'arbitro la conosce. Per i tornei senza ausilio del PC: l'arbitro prende nota dei giocatori che hanno svolto il ruolo di Sceriffo nel turno svolto.

Ogni giocatore riceve \$ in base al proprio ruolo e all'esito della partita, come indicato dalle seguenti tabelle.



VINCE LA LEGGE

| NUMERO DI GIOCATORI | 5 | 6 | 7 |
|--|---------|---------|---------|
| Sceriffo | 1.200\$ | 1.600\$ | 1.200\$ |
| Vice | 1.200\$ | 1.600\$ | 1.200\$ |
| Rinnegato eliminato per ultimo, dallo Sceriffo * | 300\$ | 350\$ | 400\$ |
| Rinnegato eliminato non per ultimo | 0\$ | 0\$ | 0\$ |
| Fuorilegge | 0\$ | 0\$ | 0\$ |

* Il Rinnegato è arrivato al duello finale contro lo Sceriffo, ma ha perso

VINCONO I FUORILEGGE

| NUMERO DI GIOCATORI | 5 | 6 | 7 |
|---------------------|---------|---------|---------|
| Fuorilegge | 1.800\$ | 1.500\$ | 1.700\$ |
| Rinnegato | 0\$ | 0\$ | 0\$ |
| Sceriffo | 0\$ | 0\$ | 0\$ |
| Vice | 0\$ | 0\$ | 0\$ |

VINCE IL RINNEGATO

| NUMERO DI GIOCATORI | 5 | 6 | 7 |
|---------------------|---------|---------|---------|
| Rinnegato | 2.400\$ | 2.600\$ | 2.800\$ |
| Sceriffo | 0\$ | 0\$ | 0\$ |
| Vice | 0\$ | 0\$ | 0\$ |
| Fuorilegge | 0\$ | 0\$ | 0\$ |

I TURNI SUCCESSIVI

L'arbitro predispone il necessario per il nuovo turno di gioco. Il **BANG! Tournament Manager** assegna le nuove posizioni ai tavoli in modo casuale, nel rispetto di due vincoli: nessun giocatore può ricoprire il ruolo di Sceriffo più di una volta nel torneo e, se possibile, a nessun giocatore deve essere assegnata l'ultima posizione al tavolo più di una volta. Se il numero di giocatori dovesse essere cambiato in seguito a degli abbandoni, il numero di tavoli e la loro composizione deve essere adeguata di conseguenza.

Senza ausilio del PC: i giocatori vengono assegnati casualmente a nuovi tavoli, nel rispetto della norma per cui nessuno può ricoprire il ruolo di Sceriffo più di una volta nell'intero torneo. (Vedi 1.1, Esempio). L'estrazione delle posizioni ai tavoli da gioco è obbligatoria a ogni nuovo turno.



IL MECCANISMO “MEZZOGIORNO DI FUOCO”

Ogni turno dovrebbe terminare in un ragionevole lasso di tempo. Perché ciò si verifichi con continuità, trova applicazione il meccanismo denominato “Mezzogiorno di fuoco”, illustrato di seguito:

- Tavoli da 5 giocatori: a partire dalla terza volta in cui il mazzo degli scarti viene rimischiato (quindi all’inizio della quarta smazzata, ovvero subito dopo che è stata spuntata la terza casella delle smazzate nella Scheda di Gioco), e cominciando dallo Sceriffo, ogni giocatore all’inizio del proprio turno perde un punto vita. Se dopo aver perso il punto vita il giocatore è ancora vivo, allora può giocare il proprio turno regolarmente; altrimenti è fuori dal gioco (n.b.: se il punto vita che si perde è l’ultimo, si può giocare una **Birra** per restare in gioco, ad eccezione del caso in cui siano rimasti in vita solo due giocatori);
- Tavoli da 6: come sopra e cominciando dal giocatore dopo lo Sceriffo;
- Tavoli da 7: come sopra, e cominciando dallo Sceriffo.

LA CLASSIFICA

Al termine della fase a punteggio, dopo aver esaminato la correttezza dei dati inseriti, l’arbitro convalida e rende pubblica la classifica. Se il torneo è costituito esclusivamente dalla fase a punteggio, la classifica è definitiva; si assegna il bonus ai quattro giocatori più alti in classifica e il vincitore del torneo è il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto. Se due o più giocatori hanno pari punti al termine della fase a punteggio, si utilizza il criterio di spareggio detto “sistema Marogi”: al giocatore viene assegnato un coefficiente ottenuto calcolando la media della somma dei punteggi degli avversari incontrati nei vari turni di gioco. Chi ottiene il valore più alto, si troverà davanti in classifica. In caso di ulteriore parità, si considera il numero di vittorie per ciascuno dei giocatori coinvolti nello spareggio. Infine, se la situazione di parità non è stata risolta, il programma sorteggia casualmente il giocatore più avanti in classifica. *(Senza ausilio del PC: l’arbitro sorteggia casualmente il giocatore che occuperà il posto più alto in classifica).*

1.2 LA FASE A DUELLO

Se il torneo è costituito anche da una fase a duello, i quattro giocatori col maggior punteggio finale disputano due duelli semifinali (1° contro 4°, e 2° contro 3°) a eliminazione diretta. Se due o più giocatori hanno pari punti al termine della fase a punteggio, si utilizza il medesimo sistema di spareggio citato sopra, al fine di stabilire la posizione e gli abbinamenti della semifinale. I vincitori dei duelli semifinali si sfidano in un duello finale per determinare 1° e 2° posizione, mentre i perdenti dei duelli semifinali si sfidano per determinare 3° e 4° posizione. Se la finale per 3° e 4° posizione non viene disputata, la 3° posizione viene assegnata al giocatore che ha ottenuto più punti nella fase a punteggio. In base alla posizione ottenuta e al numero di turni svolti, si assegna il bonus a ciascun giocatore. Il vincitore del torneo è il giocatore che, per esito dei duelli, ha conquistato la 1° posizione in classifica.



IL DUELLO

I duelli si svolgono con le carte del gioco **BANG! The Duel**.

L'arbitro sorteggia il giocatore a cui sarà assegnato il ruolo della Legge e di conseguenza quello a cui sarà assegnato il ruolo di Fuorilegge. L'arbitro scopre casualmente 6 personaggi di fronte a ciascun giocatore. Ognuno ne sceglie in segreto 4 e scarta i restanti due.

Ogni giocatore sceglie i due personaggi con i quali iniziare, e decide quale dei due sarà il personaggio attivo all'inizio della partita.

L'arbitro imposta un orologio per scacchi a 30 minuti per ciascun giocatore (nei comuni smartphone è possibile scaricare gratuitamente l'applicazione Orologio da scacchi - *Chess Clock*). Ogni giocatore, al suo turno, avvia il timer e lo interrompe nel momento in cui il suo turno è concluso. Quando il mazzo deve essere rimescolato il timer viene messo in pausa. Se per cause esterne il turno del giocatore viene interrotto, il giocatore mette il timer in pausa fino alla ripresa della partita.

Quando un personaggio viene eliminato dal gioco, il timer del giocatore viene messo in pausa. Il giocatore può scegliere con quale tra i personaggi della riserva rimpiazzarlo.

Se il tempo a disposizione di un giocatore termina, la partita si conclude e vince l'avversario.

Se un giocatore qualificato ai duelli finali grazie alla fase a punteggio si ritira, la vittoria viene assegnata a tavolino all'avversario. Non sono previsti ripescaggi tramite scorrimento della classifica.

BONUS PREMIO

• PER TORNEI SENZA FASE A DUELLO

Ai primi quattro classificati del torneo va il seguente bonus premio in \$:

| POSIZIONE IN CLASSIFICA | 3 TURNI DI GIOCO | 4 TURNI DI GIOCO | 5 TURNI DI GIOCO |
|-------------------------|------------------|------------------|------------------|
| Primo classificato | 75\$ | 100\$ | 125\$ |
| Secondo classificato | 75\$ | 100\$ | 125\$ |
| Terzo classificato | 75\$ | 100\$ | 125\$ |
| Quarto classificato | 75\$ | 100\$ | 125\$ |

• PER TORNEI CON FASE A DUELLO

Ai primi quattro classificati del torneo va il seguente bonus premio in \$:

| POSIZIONE IN CLASSIFICA | 3 TURNI DI GIOCO | 4 TURNI DI GIOCO | 5 TURNI DI GIOCO |
|-------------------------|------------------|------------------|------------------|
| Primo classificato | 600\$ | 800\$ | 1000\$ |
| Secondo classificato | 300\$ | 400\$ | 500\$ |
| Terzo classificato | 150\$ | 200\$ | 250\$ |
| Quarto classificato | 75\$ | 100\$ | 125\$ |

Attenzione: per tornei con fase a duello la classifica dei primi quattro è sempre determinata dall'esito dei duelli finali, indipendentemente dai dollari guadagnati nella fase a punteggio.



1.3 DEROGHE

In specifiche circostanze è possibile apportare modifiche al regolamento da torneo, al fine di limitarne la durata e di garantire un'esperienza di gioco il più possibile agevole e piacevole per i giocatori. Le variazioni consentite sono:

- Variazione del numero di turni di gioco. Se i turni di gioco diminuiscono rispetto a quanto stabilito per un certo numero di partecipanti, i \$ iniziali per ciascun giocatore diminuiranno di conseguenza (vedi 1.1 La fase a punteggi);
- Imposizione di limiti di durata al torneo, tramite il sistema del Mezzogiorno di fuoco a tempo. Il limite di tempo non può mai essere inferiore a 30 minuti, escluso il tempo impiegato per le aste (in ogni caso, l'inizio della quarta smazzata segna l'inizio del Mezzogiorno di fuoco anche per i tornei in cui viene previsto un Mezzogiorno di fuoco a tempo);
- Riduzione del limite di durata dei duelli, impostando il timer a 25 minuti per giocatore.

Per le deroghe sopra citate è necessaria l'approvazione preventiva dell'editore e la comunicazione ai giocatori prima dell'inizio del torneo. Le variazioni non preventivamente comunicate all'editore e ai partecipanti del torneo comportano la non omologazione del torneo stesso.

- Riduzione del numero di personaggi a duello: 3 su 5 invece di 4 su 6;
- Rimozione delle aste e scelta casuale tra due personaggi (vedi 1.1 La fase a punteggio).

Per le deroghe sopra citate non è necessaria l'autorizzazione dell'editore; i partecipanti devono essere informati delle variazioni prima dell'avvio del torneo. In casi eccezionali, per sopravvenuti problemi di tempo, l'organizzatore può mettere in atto le sopraindicate modifiche mentre il torneo è in corso, previo consenso unanime dei partecipanti.

- Accesso dei primi 8 giocatori alla fase a duello - solo per tornei con più di 18 partecipanti;
- Rimozione del limite di durata ai duelli, per cui non si utilizza il timer.

Per le deroghe sopra citate non è necessaria l'autorizzazione dell'editore; i partecipanti devono essere informati della variazione prima dell'avvio del torneo.

1.4 ABBANDONO

Un giocatore può abbandonare il torneo in qualunque momento, comunicandolo all'arbitro. Quel giocatore non può più rientrare in gioco nello stesso torneo. L'abbandono non influisce sul calcolo del numero di turni del giocatore, ossia in caso di abbandono il calcolo della media viene effettuato in base al numero totale dei turni del torneo, non a quelli effettivamente disputati dal giocatore. (vedi Regolamento Organizzativo e Normativo, 3.4 Norme per la validità dei tornei).

Se l'abbandono avviene durante un turno, il giocatore scarta la propria mano, e il personaggio perde l'abilità.

Il personaggio resta in gioco in modo passivo:

- esegue eventuali controlli su **Prigione e Dinamite**, ma salta sempre il proprio turno;
- viene considerato nel calcolo della distanza, ed è un bersaglio valido per **BANG!**, ecc. fino a che non viene eliminato;
- non può pescare né giocare nessuna carta, né beneficia degli effetti di **Barile e Mustang** di fronte a sé;
- se viene eliminato, si seguono le normali regole (se era un Fuorilegge si ha diritto alla ricompensa, se era un Vice ed è eliminato dallo Sceriffo quest'ultimo scarta tutto, ecc.);
- il giocatore guadagna normalmente \$ a fine partita in base al proprio ruolo e al risultato, poi esce definitivamente dal torneo.



CASI PARTICOLARI:

- *Saloon: il personaggio guadagna il punto vita.*
- *Emporio: al turno del personaggio si seleziona a caso una delle carte rimaste, che viene scartata.*
- *BANG!, Indiani!, Duello, Gatling, ecc.: il personaggio non reagisce, non potendo, e non avendo comunque carte in mano.*
- *Barile: il personaggio non estrae, non potendo usare carte di fronte a sé.*

Se l'abbandono avviene tra due turni della fase a punteggio o è avvenuto durante il turno, l'arbitro contrassegna il giocatore come "ritirato". I giocatori ritirati non disputano altri turni, e non sono presi in considerazione nel sorteggio dei nuovi tavoli attraverso il BTM.

Se durante l'ultimo turno della fase a punteggi di un torneo da 10 giocatori si verifica l'abbandono di un giocatore, la partita prosegue e il personaggio viene fatto giocare in modo passivo (*vedi sopra*); in caso di un minor numero di giocatori il torneo non potrà essere omologato. Anche nel caso in cui l'abbandono di un giocatore in un torneo da 10 giocatori avviene prima della disposizione ai tavoli per l'ultimo turno della fase a punteggi, il torneo non può proseguire e non potrà essere omologato.

Se l'abbandono avviene durante lo svolgimento di un duello, l'avversario vince. Se l'abbandono avviene da parte di un giocatore qualificato a un duello prima dello svolgimento dello stesso, non è consentita la convocazione al duello del successivo miglior qualificato, ma la vittoria è assegnata a tavolino all'avversario che il giocatore avrebbe dovuto affrontare.

Il comportamento dei giocatori che abbandonano i tornei in maniera reiterata nel corso della stagione può essere attenzionato dagli organizzatori e dall'editore a fini disciplinari.

2. CONDOTTA DI GARA

I giocatori sono tenuti a seguire le regole di **BANG!** e di **BANG! The Duel** e il presente regolamento, a rispettare tutte le decisioni dell'arbitro e a comportarsi in maniera sportiva, rispettosa, leale ed educata in ogni momento.

Tutti i giocatori sono responsabili del corretto svolgimento delle partite, e sono tenuti a competere al meglio delle loro capacità e abilità in ogni momento del torneo. È vietata qualsiasi forma di collusione da parte dei giocatori. La collusione tra giocatori, l'imbroglio o una condotta non appropriata non sono tollerabili. Una lista non esaustiva di comportamenti che costituiscono collusione tra giocatori, imbroglio o condotta inappropriata, è la seguente:

- giocare non avendo cura della regolarità del torneo e senza richiedere in prima persona ad altri giocatori che adottano condotte inappropriate di assumere un atteggiamento corretto ai tavoli;
- giocare palesemente contro la propria fazione;
- accordarsi in due o più giocatori per non giocare secondo un ragionevole standard di competizione in una partita del torneo al fine di fornire a una squadra o a un altro giocatore determinati vantaggi o benefici. Altresì, giocare volutamente per raggiungere questi scopi pur senza essersi esplicitamente accordato con altri giocatori;
- perdere deliberatamente una partita del torneo per ottenere un compenso o per qualsiasi altro motivo, o sollecitare o indurre un altro giocatore a farlo;
- dare agli altri giocatori istruzioni reiterate sulle azioni da compiere al tavolo, allo scopo di giocare al loro posto o di pilotarne forzatamente le scelte;
- mostrare la propria carta ruolo. Quando succede per errore, la partita continua, ma se l'arbitro assume che sia stato fatto di proposito, deve interpretarla come un'infrazione grave;



- guardare le carte in mano a un avversario;
- dare false informazioni di gioco (numero di pallottole possedute, ecc.);
- chiedere o ricevere consigli da persone esterne alla partita;
- accordarsi su come far terminare la partita;
- spendere intenzionalmente all'asta un importo di \$ superiore a quello disponibile;
- barare;
- giocare volutamente in modo troppo lento;
- mentire all'arbitro;
- contestare le decisioni dell'arbitro;
- dire parolacce o bestemmie;
- provocare o offendere gli altri giocatori, l'organizzatore, l'arbitro o gli spettatori;
- manomettere il timer o ritardarne intenzionalmente l'avvio;
- intimidire o minacciare gli altri giocatori, l'arbitro o gli spettatori.

Un giocatore può chiamare un arbitro ad assistere alla partita se crede che un avversario stia violando le regole, o stia tenendo una condotta di gara non appropriata.

3. L'ARBITRO

L'arbitro non può prendere parte come giocatore al torneo che sta arbitrando. L'arbitro è tenuto a conoscere bene il regolamento di **BANG!**, le **FAQ** e il regolamento da torneo in vigore, e ha il dovere di applicare le regole in modo equo per assicurare uno svolgimento regolare della competizione. Nel caso in cui il torneo preveda anche una fase a duello, l'arbitro è tenuto a conoscere le regole del gioco **BANG! The Duel**.

L'arbitro deve presenziare per tutta la durata del torneo. Può scegliere quale tavolo seguire e intervenire ove ritiene necessario, per facilitare il corretto svolgimento del gioco tra i partecipanti. Quando chiamato a un tavolo per risolvere un'infrazione alle regole del gioco e/o dei regolamenti normativi, deve recarsi dai giocatori coinvolti e assumere decisioni in merito ai casi. Ha autorità decisionale anche per i casi particolari non espressamente previsti dal regolamento.

Quando chiamato a valutare l'intenzionalità di errori o comportamenti contrari ai regolamenti da parte dei giocatori, all'arbitro è richiesto assumere gradi di tolleranza in conto del livello di esperienza dei giocatori al tavolo. La reiterazione di comportamenti scorretti va sempre sanzionata.

L'arbitro deve tenere nascosti e a tutti i giocatori i \$ disponibili dei vari partecipanti; ogni giocatore può essere informato dall'arbitro solo sul proprio totale.

L'arbitro garantisce il corretto svolgimento dei sorteggi e delle singole partite, vigila sulla corretta applicazione dei regolamenti e sul comportamento dei giocatori assumendo un grado di tolleranza sulla base della propria esperienza e di quella dei giocatori ai tavoli.

L'arbitro può chiedere all'organizzatore di allontanare chiunque intralci lo svolgimento del torneo. All'arbitro spetta la decisione finale su tutte le controversie. Le decisioni dell'arbitro sono definitive e inappellabili.



PENALITÀ

Chiunque dovesse tenere una condotta di gara non appropriata può subire una penalità a discrezione dell'arbitro, in base alla volontarietà e gravità di tale comportamento. Le penalità sono di due tipi:

- 1. Ammonizione:** ha lo scopo di avvisare il giocatore che la sua condotta di gioco non è appropriata; se un giocatore riceve una seconda ammonizione nel corso dello stesso torneo, viene automaticamente espulso;
- 2. Espulsione:** in questo caso, il giocatore viene direttamente escluso dal torneo. Ci si comporta come nel caso di un abbandono.

La valutazione della gravità di eventuali infrazioni commesse e la conseguente penalità da applicare è a totale e inappellabile discrezione dell'arbitro.

L'arbitro è tenuto a registrare le ammonizioni assegnate durante il torneo e i nominativi dei giocatori espulsi durante il torneo, dandone pronta comunicazione all'editore.

Al giocatore espulso da un torneo sarà conteggiato il punteggio ottenuto fino all'espulsione e il numero di turni svolti come se avesse lo avesse concluso, ai fini dei calcoli della Classifica.

SANZIONI

L'editore, dopo aver ricevuto comunicazione dall'arbitro e/o aver verificato le segnalazioni di partecipanti ai tornei, può emettere nei confronti di un giocatore o di un organizzatore che è entrato in collusione con altri giocatori, ha imbrogliato o tenuto una condotta non appropriata, i seguenti provvedimenti:

- **Diffida:** ha lo scopo di avvisare il giocatore che la sua condotta di gioco non è stata appropriata; il comportamento del giocatore viene attenzionato e nuove irregolarità possono portare a un allontanamento dal campionato;
- **Annullamento del torneo:** per il singolo giocatore che si è reso responsabile del comportamento non appropriato, per tutti i giocatori coinvolti o per tutti i partecipanti a seconda della gravità dell'episodio. In questi casi l'editore può considerare di operare diminuzioni dei punteggi e delle medie dei giocatori coinvolti per penalizzarli in classifica.
- **Ban:** ha lo scopo di proibire la partecipazione al Campionato come organizzatore e/o giocatore per un periodo di tempo stabilito dall'editore.



4. CASISTICA GENERALE E FAQ

- Se viene riscontrata un'infrazione delle regole, vale il principio di non poter ripristinare lo stato precedente di gioco, dopo che viene giocata una qualsiasi carta successiva, anche a partita conclusa.

Esempio: un giocatore manca un **BANG!** da parte di un giocatore che non poteva colpirlo a causa della distanza, l'arbitro non sta seguendo quel tavolo e nessun altro giocatore segnala l'infrazione -> entrambi i giocatori consumano la loro carta, il turno non viene rigiocato e la partita prosegue.

- Se un giocatore si dimentica di attivare la propria abilità, quella possibilità è sfumata per lo stesso principio riportato sopra. L'arbitro vigila sulla reiterazione di tale comportamento al fine di valutare in base al grado di esperienza suo e dei giocatori ai tavoli che questo non faccia parte di una condotta antisportiva e sleale.
- Si possono ricordare poteri e abilità agli altri giocatori, anche come parte di uno schema di bluff. L'arbitro vigila sulla reiterazione di tale comportamento al fine di valutare in base al grado di esperienza suo e dei giocatori ai tavoli che questo non faccia parte di una condotta antisportiva e sleale.
- Non si può guardare il mazzo degli scarti. Occorre prestare attenzione che il mazzo degli scarti non riveli troppe informazioni.
- È consentito parlare, salvo comportamenti inappropriati (vedi 2. Condotta di gara).
- È consentito parlare apertamente del proprio ruolo; il bluff è altrettanto consentito.
- Non è possibile scartare una carta se le carte in mano non superano il limite alla fine del turno.
- Non è obbligatorio giocare una carta se lo si ritiene non opportuno.

Esempio: non è obbligatorio giocare un **Mancato!** in risposta ad un **BANG!** se non lo si ritiene opportuno.

- Si possono usare **Panico!** e **Cat Balou** su se stessi.
- Un giocatore con due punti vita a cui scoppia la **Dinamite** può giocare due **Birre** e rimanere in vita con un solo punto (2 punti vita di partenza - 3 della **Dinamite** + 2 **Birre** = 1).
- Non si può giocare un **Mancato!** per evitare di perdere il punto vita a causa del meccanismo "**Mezzogiorno di fuoco**".
- Se un giocatore è in **Prigione** tutte le sue carte in gioco hanno comunque effetto. Continua a beneficiare degli effetti di **Barile** e **Mustang**.

Esempio: si resta in **Prigione** solo se non si "estrae" cuori all'inizio del turno, altrimenti il giocatore gioca il proprio turno normalmente. Se non "estrae" cuori, salta il turno, ma al prossimo turno il giocatore gioca normalmente (a meno che non sia giocata contro di lui una nuova **Prigione**, nel qual caso l'"estrarre" va fatto di nuovo). Prima e dopo di ciò, il giocatore è libero, efficiente e con tutto il suo armamentario pronto. Quando si "estrae" per la **Prigione**, la carta estratta va scartata assieme alla **Prigione** (e sotto di questa) indipendentemente dall'esito.

- Le abilità dei personaggi devono attendere che nei loro confronti si completi l'effetto della carta giocata per attivarsi.
- Si può giocare una **Birra** anche se si è al massimo dei punti vita o se sono rimasti in gioco solo 2 giocatori: la **Birra** in questi casi non ha effetto.



- Non si può giocare dalla mano una carta blu identica a una già in gioco di fronte a sé, ma la si può eventualmente scartare a fine turno se si eccede il limite di carte in mano.
- Il giocatore sceglie l'ordine con cui le sue carte finiscono negli scarti quando è eliminato o quando scarta più di una carta nel suo turno.
- Il mazzo degli scarti viene rimescolato quando un giocatore deve pescare una carta del mazzo e lo stesso è terminato. Quando si rimescola il mazzo degli scarti, viene inclusa anche l'ultima carta giocata.

Esempi:

- **Pedro Ramirez** deve pescare e il mazzo è terminato. In questa situazione non ci sono carte nel mazzo, ma ce ne sono nella pila degli scarti. **Pedro Ramirez** può pescare la prima carta dagli scarti, poi si rimescola il mazzo degli scarti, e poi pesca la seconda carta dal mazzo; oppure si può rimescolare il mazzo degli scarti e quindi **Pedro Ramirez** pesca le prime due carte dal mazzo appena rimescolato; la scelta tocca a **Pedro Ramirez**;
- c'è una sola carta nel mazzo e un giocatore gioca **Diligenza**. Il giocatore pesca la prima carta, quindi il mazzo degli scarti viene rimescolato (inclusa la **Diligenza** giocata), poi pesca la seconda carta.
- I giocatori eliminati possono restare al tavolo e assistere alla fine della partita, ma senza vedere i ruoli ancora nascosti, né parlare durante il gioco, né fare segni di alcun tipo. Se un giocatore eliminato disturba gli altri, può essere immediatamente allontanato dall'arbitro. Se un giocatore eliminato tenta di comunicare informazioni sulle carte uscite o non uscite o sui Ruoli o sulla condotta da tenere, va allontanato dal tavolo e, a giudizio dell'arbitro, può essere sanzionato con una penalità (vedi 3. L'arbitro).
- Quando un giocatore gioca per errore una carta in modo non legale (per es. **BANG!** o **Panico!** su un avversario a distanza non raggiungibile), la carta può essere ripresa in mano e non viene considerata "bruciata". Tuttavia, l'arbitro può stabilire il livello di tolleranza dell'azione in base all'esperienza dei giocatori al tavolo. Qualora l'errore sia ritenuto volontario, o reiterato come parte di una strategia di gioco, a insindacabile giudizio dell'arbitro sarà ritenuta condotta antisportiva con tutte le conseguenze del caso (vedi 2. Condotta di gara). Il discorso è diverso per la Finale Nazionale, in cui la carta verrà considerata "bruciata".
- Nel caso vengano eliminati più giocatori da una singola carta o effetto, si attende l'eliminazione di tutti (cioè il completamento dell'ultimo effetto giocato) prima di verificare le condizioni di vittoria (per esempio, se un Rinnegato con un **Indiani!** o **Gatling** elimina tutti gli altri giocatori in gioco, vince la partita, indipendentemente dall'ordine di giro).

PERSONAGGI

- **Bart Cassidy**: se viene ferito dalla **Dinamite** e sopravvive, pesca una carta per ciascun punto vita perso.
- **El Gringo**: se viene ferito da **Suzy Lafayette** con l'ultima carta di lei, si attivano entrambe le abilità in quest'ordine: **Suzy Lafayette** pesca una carta, poi **El Gringo** gliela pesca perché da lei ferito, successivamente **Suzy Lafayette** pesca un'altra carta.
- **Jourdonnais**: se possiede una carta **Barile** in gioco, può estrarre una seconda volta per lo stesso **BANG!**.
- **Sid Ketchum**: non può scartare due carte per recuperare un punto vita durante la risoluzione dell'effetto di un'altra carta, ma può recuperare l'ultimo punto vita anche nel turno di un avversario, come con la **Birra**. L'abilità di **Sid Ketchum** si intende utilizzabile non in qualunque



momento in senso lato, ma in qualunque momento in cui potrebbe legalmente giocare una Birra.

- **Slab the Killer:** il giocatore che è bersaglio di una sua carta **BANG!** può, a propria discrezione, scartare una sola carta **Mancato!** invece che due dalla sua mano, tuttavia, in assenza di ulteriori effetti, deve subire il colpo e perdere un punto vita come di consueto.
- **Suzy Lafayette:** se gioca un **Emporio** come sua ultima carta, attende che l'Emporio completi il suo effetto e dopo, avendo pescato con esso una carta, non pesca perché non è senza carte: ne ha una (non "fa in tempo" ad attivare l'abilità). Se finisce le carte durante un **Duello**, deve attendere che l'effetto del **Duello** termini prima di pescare. Se sta per subire un **BANG!** da **Slab the Killer** e ha in mano una sola carta **Mancato!**, può giocarlo, e può pescare immediatamente un'altra carta: nel caso fosse un altro **Mancato!**, può giocarlo immediatamente per non subire il colpo, per poi pescare di nuovo.
- **Vulture Sam:** se uccide un Vice da Sceriffo, perde tutte le carte, comprese quelle che prende con l'abilità speciale.

BANG! THE DUEL

- Il simbolo ☺ indica che l'effetto della carta è sempre attivo. Un personaggio con un'abilità ☺ è da considerarsi attivo solo quando è il PA, ma la sua abilità funziona sempre, anche quando egli è il PR.
- Quando un personaggio perde il suo ultimo punto vita, la sua abilità non si attiva.
- Quando un giocatore finisce il proprio mazzo di pesca, se è il primo giocatore a cui finisce, mischia tutte le carte degli scarti e forma così un nuovo mazzo comune da cui pescare. L'avversario continuerà a pescare dal suo mazzo fino a che non finisce, poi comincerà anche lui a pescare dal mazzo comune. Quando il mazzo comune finisce, il giocatore di turno rimischia tutti gli scarti per formarne uno nuovo.
- Nel caso in cui un giocatore compia una mossa contraria al regolamento, ad esempio giocare un equipaggiamento sul personaggio Attivo, la carta viene ripresa in mano. Tuttavia se il comportamento viene reiterato è passibile di sanzione in quanto condotta antisportiva.
- **Raffica:** se l'avversario ha zero equipaggiamenti non subisce alcun colpo. La raffica deve essere svolta interamente, a prescindere che chi la spara sia vivo o morto. Allo stesso modo, gli effetti di risposta al fuoco si devono risolvere a prescindere che chi la gioca sia vivo o morto al momento della risoluzione.
- **Emporio:** nel caso in cui in uno dei due mazzi sia rimasta una sola carta, si prende l'unica carta rimasta e le rimanenti 3 dal mazzo comune. Se l'altro mazzo non è esaurito si prende l'unica carta rimasta, 2 carte dall'altro mazzo (o 1 se fosse l'unica carta rimasta), e le rimanenti dal mazzo comune (ovvero 1 o 2 carte). Non si può formare un mazzo comune prima che finisca almeno uno dei due mazzi di fazione.
- Gli equipaggiamenti senza ☺ non funzionano quando il personaggio equipaggiato è il personaggio in retroguardia. N.b. Quando un personaggio in retroguardia è bersaglio di un colpo diventa temporaneamente attivo; quindi alcuni equipaggiamenti (ad esempio **Barile** e



Cappello) funzionano anche sul personaggio in retroguardia, nonostante non abbiano la ☹️.

- **Wild Bill**: Se l'avversario scarta una carta dalla tua mano o un equipaggiamento di **Wild Bill**, il suo PA è bersaglio di un ☠️.
- **Bull Anderson** pesca carte dalla sua abilità prima delle carte pescate per la morte di un personaggio. L'abilità di **Bull Anderson** costituisce un'eccezione rispetto alla regola generale (così come **Vulture Sam** nel gioco base).
- **Dalon Ranger, Bull Anderson, Jango, Bill Thightman, Pat Garret, Dalton Bros, Babe Leroy, Wyatt Ear**: è il giocatore proprietario del personaggio a pescare, e non l'avversario.
- **Toco Ramirez**: "Puoi usare una qualunque carta dalla mano come fosse una **Colt**". Conta come "unico **BANG!**" del turno.

5. ALTRO

Il presente documento annulla e sostituisce ogni versione precedente. DV Games si riserva il diritto di modificare qualsiasi documento relativo ai tornei senza preavviso. È compito degli organizzatori e dei giocatori essere informati sulle norme e regole vigenti. Copia integrale del presente documento in corso di validità deve essere sempre tenuta a disposizione di tutti i giocatori in occasione di ogni torneo ufficiale.



*Campionato nazionale 2025-2026 - Regolamento da torneo
Versione 1.0, aggiornata al 30/07/2025
Copyright © MMXXV daVinci Editrice S.r.l.*

Un ringraziamento a: Emiliano Sciarra, Sergio Roscini, Marco e Roberto Perilli, Gianluca Mazzoli e all'intera Community dei giocatori, organizzatori e arbitri del Campionato di BANG!

