

Regolamento Arbitrale Tornei Master

1. Funzione dell'Arbitro non Giocatore o della Commissione Arbitrale

Al torneo è presente un Arbitro non Giocatore oppure una Commissione Arbitrale che:

- sovrintende allo svolgimento del **torneo**, convalida le **iscrizioni**, forma i **tavoli**, gestisce il **tempo**, stende le **classifiche** e compila i **referti**
- verifica che le **regole** del torneo siano attentamente rispettate, fornisce **indicazioni** tempestive ai tavoli sui dubbi regolamentari insorti e **giudica** sulle controversie, impone penalità laddove necessario, garantisce che le decisioni arbitrali siano applicate
- assicura che siano mantenute buone **condizioni** di gioco e che i giocatori non siano disturbati
- nel caso non sia presente un Arbitro non Giocatore la Commissione Arbitrale è composta per ogni turno di gioco da almeno 3 Arbitri. La loro scelta è demandata agli Organizzatori
- la procedura per l'intervento arbitrale prevede:
 - richiesta di intervento arbitrale
 - l'Arbitro o gli Arbitri intervenuti valutano la situazione ed esprimono il loro giudizio

Gli Arbitri potranno disporre dei minuti di recupero per i tavoli coinvolti da un intervento arbitrale pari al tempo in cui la partita è stata interrotta.

Durante la finale in ogni caso dovrà essere presente un arbitro che seguirà interamente la partita.

2. Area del torneo

Per area del torneo si intende l'area dei tavoli di gioco, le aree connesse, le aree di servizio e quelle riservate all'organizzazione. Al giocatore impegnato in una partita è vietato alzarsi dal proprio tavolo di gioco senza il permesso degli Arbitri. E' comunque vietato alzarsi dal tavolo con lo scopo di vedere l'andamento delle altre partite.

Eventuali pause (es. per fumarsi una sigaretta) non saranno consentite anche se tutti i giocatori di quel tavolo fossero favorevoli a farle.

3. Gestione dei ritardi

E' stabilito un orario di inizio partita entro il quale tutti gli iscritti al torneo devono essere presenti:

- prima partita: ore 00.00 di giorno e mese 2016
- seconda partita: ore 00.00 di giorno e mese 2016
- semifinali terza partita: ore 00.00 di giorno e mese 2016
- finale: a seguire

Se entro tali orari gli aventi diritto non saranno presenti al proprio tavolo saranno sostituiti dagli Organizzatori del torneo in base a quanto previsto nel Regolamento di Gioco.

4. Convalida degli iscritti

Entro le ore 00.00 di giorno e mese 2016 l'Arbitro non Giocatore o la Commissione Arbitrale convalida l'elenco dei giocatori partecipanti.

5. Formazione dei tavoli

Nella formazione dei tavoli si preferiranno quelli da quattro giocatori (ricorrendo eventualmente a quelli da cinque giocatori solo se il numero degli iscritti lo rendesse necessario).

Per la composizione dei tavoli si useranno questi criteri:

- **1ª partita:** sorteggio integrale garantendo i seguenti criteri in ordine di priorità:

Regolamento Arbitrale Tornei Master

- 1) nel caso della presenza di tavoli da 5, la causalità nell'assegnazione di un giocatore a tale tavolo
- 2) la minimizzazione degli scontri diretti tra giocatori appartenenti allo stesso club o raggruppamento comune secondo la seguente procedura:

- a) si sorteggia casualmente un numero di giocatori (da qui in poi i "cinquisti") pari al numero di tavoli da 5 (quindi da un minimo di zero ad un massimo di tre)
- b) si assegnano i "cinquisti" agli ultimi tavoli uno per tavolo
- c) si assegnano casualmente e ridistribuiscono in modo pilotato (nel rispetto del criterio 2) di sorteggio di cui sopra) gli altri giocatori: ai fini di tale redistribuzione non dovrà essere preso in considerazione il club o raggruppamento di appartenenza dei "cinquisti"
- d) si scambiano eventualmente "i cinquisti" tra loro al fine di un miglioramento del criterio 2) di sorteggio di cui sopra: in questa fase va considerato il loro club o raggruppamento di appartenenza

- **2ª partita:** sorteggio pilotato in base ai risultati della prima partita, secondo le seguenti priorità:

- 1) minimizzazione partecipazione ad un tavolo da 5
- 2) separazione vincitori delle partite del primo turno
- 3) separazione giocatori di stesso club o raggruppamento comune
- 4) separazione giocatori che hanno già giocato insieme nel Turno precedente

Secondo la seguente procedura:

- a) si sorteggia casualmente un numero di giocatori (da qui in poi i "cinquisti") pari al numero di tavoli da 5 (quindi da un minimo di zero ad un massimo di tre)
- b) si assegnano i "cinquisti" agli ultimi tavoli uno per tavolo
- c) si assegnano casualmente e ridistribuiscono in modo pilotato (nel rispetto dei quattro criteri di cui sopra) gli altri giocatori: ai fini di tale redistribuzione non dovrà essere preso in considerazione il club o raggruppamento di appartenenza dei "cinquisti"
- d) si scambiano eventualmente "i cinquisti" tra loro al fine di un miglioramento dei quattro criteri di sorteggio di cui sopra: in questa fase va considerato il loro club o raggruppamento di appartenenza

- **3ª partita:**

Caso di meno di 100 giocatori con 2 partite disputate:

Con quattro tavoli di semifinale gli accoppiamenti prevederanno ad ogni tavolo un giocatore classificato dal 1° al 4° posto, un giocatore classificato dal 5° all'8° posto, un giocatore classificato dal 9° al 12° posto ed un giocatore classificato dal 13° al 16° posto. Se le semifinali dovessero essere solo tre, gli accoppiamenti prevederanno ad ogni tavolo un giocatore classificato dal 2° al 4° posto, un giocatore classificato dal 5° al 7° posto, un giocatore classificato dall'8° al 10° posto ed un giocatore classificato dall'11° al 13° posto. Prioritariamente a questa distribuzione i giocatori potranno essere redistribuiti per favorire la separazione per club o raggruppamento di appartenenza.

Caso di 100 o più giocatori con 2 partite disputate:

Stabilita la classifica delle eliminatorie al netto di eventuali giocatori qualificati per la semifinale ma ritirati, i giocatori in posizione dispari (quindi quelli dal 3° al 25° posto nel

Regolamento Arbitrale Tornei Master

caso di due terne di semifinali o dal 1° al 31° posto nel caso di due quaterne di semifinali) e quelli in posizione pari (quindi quelli dal 4° al 26° posto nel caso di due terne di semifinali o dal 2° al 32° posto nel caso di due quaterne di semifinali) vengono separati in due tornei paralleli (dei "pari" e dei "dispari") e le semifinali verranno composte con lo stesso criterio del caso precedente.

Qualora ci siano due terne di semifinali, i 3 semifinalisti vincitori del torneo dei "dispari" raggiungeranno in finale il giocatore che occupava la prima posizione mentre i 3 semifinalisti vincitori del torneo dei "pari" raggiungeranno in finale il giocatore che occupava la seconda posizione.

- **4° partita (Finale o Finali):** fra i vincitori delle quattro semifinali oppure fra il qualificato diretto alla finale ed i vincitori delle tre semifinali.

Se un vincitore di una semifinale rinuncia a giocare la finale, sarà ripescato il secondo del suo tavolo (se anche questo rinuncia subentra il terzo ed eventualmente il quarto di quel tavolo).

Se tutti i giocatori di un tavolo rinunciano verrà ripescato il secondo migliore degli altri tavoli di semifinale (se anche questi rinunciano subentra il terzo migliore degli altri tavoli ed eventualmente il quarto migliore degli altri tavoli).

Se a rinunciare a disputare la finale fosse un finalista diretto, bisogna distinguere se tale decisione è stata comunicata prima o dopo l'inizio delle semifinali. Nella prima ipotesi si giocheranno quattro semifinali, nella seconda ipotesi verrà ripescato il secondo migliore dei tre tavoli di semifinale. In caso di ripescaggio fra i secondi arrivati ai tavoli delle semifinali disputate (ed eventualmente fra i terzi ed i quarti), si dovrà tenere conto della classifica parziale dopo le prime due partite (e non dei punti tavolo realizzati durante le semifinali o del distacco dal vincitore della propria partita).

6. Referto del tavolo

Al termine di ogni partita gli Arbitri annoteranno sull'apposita modulistica (vedi allegato A) la situazione finale, in modo che siano facilmente rilevabili:

- turno del torneo
- numero del tavolo di gioco
- nomi dei giocatori
- punti tavolo dei singoli giocatori
- classifica della partita
- punti-torneo dei singoli giocatori

I giocatori possono collaborare con gli Arbitri nella stesura dei referti del proprio tavolo. Gli Arbitri tuttavia devono controllare l'accuratezza delle informazioni riportate e sono responsabili della conservazione dei referti fino alla fine del torneo.

7. Gestione del tempo

Gli Arbitri sovrintendono alla gestione del tempo di gioco. In caso di eventi o imprevisti che rallentino o ostacolino lo svolgimento del gioco gli Arbitri possono sospendere momentaneamente la partita ed assegnare a quel tavolo un tempo di recupero pari a quello delle interruzioni.

8. Comportamento di giocatori e spettatori

Regolamento Arbitrale Tornei Master

Ai partecipanti al torneo è richiesta educazione e sportività. Gli spettatori sono tenuti anch'essi ad un comportamento tale da non disturbare il tranquillo svolgersi dell'incontro. Gli eventuali disturbatori saranno allontanati.

E' fatto severo divieto di informare un giocatore impegnato in un tavolo circa l'andamento delle altre partite.

9. Disturbatori

Ai giocatori è vietato distrarre o infastidire gli avversari in qualsivoglia maniera. Se necessario gli Arbitri potranno applicare penalità in punti tavolo o l'espulsione dal torneo dei disturbatori.

4

10. Osservanza delle regole

La mancata osservanza di una qualsiasi parte delle regole comporta:

- richiamo per infrazioni involontarie
- penalità semplici per infrazioni non gravi
- penalità in punti tavolo o squalifica per infrazioni gravi

Il richiamo si esaurisce nel momento stesso in cui è formulato; le penalità semplici e quelle in punti tavolo hanno effetto per tutta la durata della partita; la squalifica comporta l'esclusione dal torneo.

11. Richiamo

Il richiamo è un invito verbale degli Arbitri a correggere una propria posizione scorretta. Sono sanzionate con il richiamo le infrazioni regolamentari involontarie. Sono involontarie le infrazioni manifestatamente casuali e non ripetute; non sono considerate involontarie le infrazioni connesse alla mancata conoscenza del regolamento.

12. Penalità

La penalità è una sanzione degli Arbitri che, secondo la gravità del caso, investe la capacità del giocatore a proseguire il proprio turno o limita il numero di carte o di armate in suo possesso o abbassa il limite dei carri cui il giocatore penalizzato potrà disporre per il piazzamento sul tabellone durante tutta la partita. Le penalità sono:

- passaggio immediato del turno
- perdita di una o più carte
- perdita di un certo quantitativo di armate
- abbassamento del limite di carri a propria disposizione

13. Penalità in punti tavolo o squalifica

Le penalità al tavolo o la squalifica sono comminate dagli Arbitri solo in caso di infrazioni gravi o recidive.

Tali sanzioni sono:

- penalità in punti tavolo: cioè riduzione del punteggio conseguito al proprio tavolo dal giocatore penalizzato; l'entità della riduzione del punteggio è decisa a discrezione degli Arbitri
- squalifica: comporta l'esclusione dalla partita in corso e l'espulsione dal torneo

14. Gestione delle controversie

Qualsiasi presunta violazione del regolamento, azione o svolgimento non conforme al presente regolamento, se ritenuta tale deve essere contestata ai giocatori, da un altro giocatore o dall'Arbitro, immediatamente. La correzione di situazioni o comportamenti non regolamentari da parte degli stessi giocatori, con o senza l'intervento dell'Arbitro, può riguardare esclusivamente la situazione presente

Regolamento Arbitrale Tornei Master

al giocatore di turno o al giocatore il cui turno si è appena concluso. Ogni altro evento inerente alla partita avvenuto precedentemente, ancorchè difforme dal regolamento, si presume tacitamente accettato e omologato da parte degli stessi giocatori e non può pertanto essere più oggetto di contestazione: eventuali infrazioni, comportamenti o situazioni non regolamentari sono di conseguenza sanati, a meno che i loro effetti diretti non permangano al momento della contestazione.

15. Tempo per decidere le proprie mosse

Durante il proprio turno ogni giocatore dispone di un tempo limitato per decidere le proprie mosse. Oltre tale tempo gli Arbitri possono intervenire invitando il giocatore a dichiarare immediatamente la sua mossa. In caso contrario, la mano passerà al giocatore successivo.

5

16. Supporti esterni

Durante il gioco è vietato fare uso di note, statistiche, calcolatrici, strumenti informatici e ogni altro supporto esterno (esempio una fotocopia delle carte Obiettivo) che, a discrezione degli Arbitri, possa costituire fonte di indebito vantaggio nei confronti degli avversari.

17. Modalità nel lancio dei dadi

L'area di lancio entro la quale si possono far roteare i dadi, e al di fuori della quale non possono andare, è rappresentata dal "campo di battaglia" o dal coperchio della scatola. Tutti i dadi devono essere lanciati contemporaneamente. Nel caso di uno o più dadi in bilico oppure usciti dall'area di lancio (che cadono cioè sul tavolo o sul pavimento) bisognerà ritirarli per cui l'intero lancio dovrà essere ripetuto. Nel caso il numero di dadi lanciati non corrisponda a quello dichiarato o obbligato, il lancio deve essere integralmente ripetuto con il numero corretto di dadi. In nessun caso è possibile togliere armate dalla plancia di gioco prima che il lancio del difensore sia interamente valido ed accettato.

18. Mostra del numero di carte

Ogni giocatore ha il diritto di chiedere agli altri giocatori qual è il numero di carte i loro possesso; gli avversari hanno il dovere di rispondere correttamente. E' possibile formulare tale richiesta solo durante il proprio turno di gioco. Se la risposta fosse colposamente o dolosamente errata, al giocatore viene sottratta una carta a scelta casuale degli Arbitri. Se non possiede carte, non prende la prima carta a cui ha diritto nel proseguo del gioco.

19. Posizionamento delle armate

E' possibile spostare armate precedentemente posizionate durante la propria fase di rifornimento finchè non si sia dichiarato il primo attacco. Dopo tale dichiarazione le eventuali armate di rinforzo dimenticate non possono più essere utilizzate.

20. Inizio della fase dei combattimenti

La fase dei combattimenti ha inizio nel momento in cui, nel proprio turno, il giocatore:

- pronuncia il nome di un territorio avversario confinante con un proprio (es. "Brasile da Argentina")
- dichiara di attaccare indicando con la mano quale territorio è attaccato e da dove (es. "attacco da qui a qui")

21. Passaggio del turno

Per ogni turno la dichiarazione di fine gioco deve essere espressa:

- con la parola "passo"
- con il ritiro della carta, in caso si sia conquistato almeno un territorio"

Regolamento Arbitrale Tornei Master

Diversamente il giocatore rimane in gioco e il turno non può passare al giocatore successivo. Dal momento in cui si dichiara "passo" non si potrà fare alcunché se non ritirare la carta, in caso si sia conquistato almeno un territorio.

22. Ritiro della carta

Il diritto al ritiro della carta decade quando il giocatore successivo ha terminato la sua fase di rinforzo o ha passato la mano nel caso non riceva armate.

Quando un giocatore prende una carta deve dichiarare ad alta voce quante ne possiede, compresa quella appena pescata dal mazzo.

Un giocatore non può mai avere più di 7 carte in mano.

Se ha già raggiunto questo limite, il giocatore perde il diritto a pescare una carta dal mazzo fino a che non avrà giocato un tris nella sua fase di rinforzo, riducendo così il numero di carte in suo possesso.

23. Posizionamento di un numero di armate superiore a quelle spettanti

Il giocatore che al proprio turno posizionasse un numero di armate superiore a quelle spettanti, da rinforzi o combinazioni di carte, deve eliminare istantaneamente le armate in eccesso tra quelle appena posizionate, se riconosce e dichiara spontaneamente la propria infrazione, o il doppio delle armate in eccesso tra quelle appena posizionate ed eventuali altre di libera scelta nel caso in cui l'infrazione fosse ravvisata dall'Arbitro o da un altro giocatore del medesimo tavolo. Il giocatore può continuare regolarmente il proprio turno di gioco.

Nel caso in cui il giocatore dovesse ripetere dolosamente l'irregolarità, al terzo tentativo, verrà automaticamente squalificato dalla partita in corso. Il giocatore squalificato è equiparato al giocatore ritirato (vedi art. 25).

24. Posizionamento di un numero di armate superiore al limite massimo consentito

È compito del giocatore controllare la propria dotazione di carri a inizio e durante la partita. Il giocatore che in qualunque momento della partita si trovasse ad avere sul tabellone di gioco un numero di armate superiore al limite massimo consentito (130) dovrà togliere istantaneamente, al momento del riconoscimento dell'infrazione e da territori di propria scelta, un numero di armate pari a quelle eccedenti qualora l'infrazione fosse da lui spontaneamente riconosciuta e dichiarata, o il doppio della quantità in eccesso nel caso in cui l'infrazione fosse ravvisata dall'Arbitro o da un altro giocatore del medesimo tavolo. Nel secondo caso, per tale giocatore il limite massimo consentito sarà diminuito, per il proseguo della partita, di un numero di armate uguale all'eccesso riscontrato in quel momento.

25. Ritiro dal gioco

Se un giocatore fosse costretto, per cause di forza maggiore, a ritirarsi dalla partita in corso tutti i suoi territori diventano neutrali con il numero di armate che posseggono; questi territori non potranno più ricevere rinforzi né potranno attaccare; potranno solo difendersi. A fine partita nel computo dei punti-torneo realizzati gli saranno assegnati quelli relativi alla posizione ottenuta. Nel corso della sdadata (se non è stato nel proseguo della partita eliminato) i suoi due dadi verranno lanciati dal giocatore che lo precede.

Qualora il ritiro fosse motivato dalla mancata accettazione di una decisione arbitrale il giocatore invece verrà espulso dal torneo.

26. Divieto di mostrare l'obiettivo

È fatto divieto ai giocatori di mostrare l'obiettivo ad altri partecipanti al torneo, anche se eliminati o impegnati in altri tavoli. È inoltre vietato mostrare l'obiettivo agli spettatori. Qualora l'obiettivo di un giocatore si scopra accidentalmente, la partita prosegue regolarmente senza conseguenze; se invece un giocatore mostra deliberatamente il proprio obiettivo, verrà immediatamente squalificato dalla

RisiKo!

Regolamento Arbitrale Tornei Master

partita in corso ed espulso dal torneo. Anche lo scambio volontario dell'obiettivo con quello di un altro avversario comporta l'immediata esclusione del torneo per entrambi.

27. Patteggiamenti, consigli, minacce o irosità

Non sono ammessi patteggiamenti espliciti, consigli, minacce, irosità e bestemmie tra i giocatori impegnati nella partita. Gli Arbitri procederanno a sanzionare questa infrazione applicando le seguenti penalità in successione:

- prima volta: ammonimento verbale, nessuna penalità
- seconda volta: perdita di due carte se il giocatore possiede almeno due carte in mano, perdita di una carta e di tre carri (a scelta del penalizzato) se il giocatore possiede una sola carta in mano, perdita di sei carri (a scelta del penalizzato) se il giocatore non possiede nessuna carta in mano
- terza volta: esclusione. Tutti i territori del giocatore da punire, che viene escluso dal gioco, mantengono le armate che vi sono collocate al momento dell'esclusione, non possono né attaccare né ricever rinforzi ma solo difendersi. Il giocatore escluso sarà anche espulso dal torneo

28. Annullamento della partita

Sarà eliminato dal torneo il giocatore che interrompe una partita rovesciando il tabellone o che impedisce, con minacce, atti di violenza o altro, che la partita possa proseguire regolarmente. I giocatori del tavolo incriminato possono proseguire la partita o riprenderla dall'inizio se ciò non fosse possibile.