

FORMULA DEL TORNEO

Il torneo è riservato ai soli giocatori maggiorenni, tuttavia il Club Organizzatore può concedere una deroga ed accettare l'iscrizione di giocatori minorenni (assumendosi in prima persona tutte le responsabilità e le conseguenze che derivano da tale scelta).

Il sabato pomeriggio è prevista una fase di qualificazione in cui tutti gli iscritti giocheranno due partite.

Fino a 130 iscritti, la domenica mattina ci saranno direttamente le semifinali riservate ai primi sedici classificati, ed una finalissima la domenica pomeriggio a cui prenderanno parte i quattro vincitori delle semifinali.

Se invece gli iscritti fossero più di 130, i primi dieci della classifica accedono direttamente alle semifinali ed i rimanenti sei posti verranno assegnati tramite dei quarti di finale (in questo modo il taglio avverrà al 34° posto della classifica) da giocarsi sempre la domenica mattina.

Il numero degli iscritti, e di conseguenza se ci saranno o meno i quarti di finale, sarà stabilito in funzione di quanti avranno giocato la prima partita del torneo.

Nella fase di qualificazione si userà la formula dei punti tavolo più bonus per il vincitore del tavolo.

Quindi i punteggi validi per la classifica saranno così assegnati:

1° classificato al tavolo: prende i suoi punti tavolo + 50 punti di bonus

2° classificato al tavolo: prende i suoi punti tavolo

3° classificato al tavolo: prende i suoi punti tavolo

4° classificato al tavolo: prende i suoi punti tavolo

Se il vincitore della partita raggiunge il suo obiettivo (cioè realizza un Risiko!) in classifica prenderà 150 punti. I giocatori eliminati nella propria partita prendono invece 0 punti.

In qualsiasi fase del torneo (qualificazioni, eventuali quarti di finale, semifinali e finale), nel caso due giocatori terminassero la partita a pari punti, il vincitore verrà determinato dai punti fuori obiettivo, e se la parità persiste dall'ordine inverso di gioco ("criterio del colore" usato su RD3).

Invece in caso di parità nella classifica generale del torneo si adotteranno questi criteri:

- singolo punteggio più alto

- in caso di stesso punteggio più alto sarà preferito chi lo ha ottenuto per primo

- se tutti i punteggi fossero uguali ed ottenuti nello stesso ordine la classifica sarà determinata da un lancio del dado

Ai Raduni sono previsti solamente tavoli da 4 giocatori.

Le partite durano 90 minuti (il tempo inizia a decorrere dal momento in cui viene assegnato il primo territorio nella distribuzione iniziale), scaduto tale tempo è in corso il penultimo giro a cui seguirà dopo l'ultimo giro la sdadata.

Il punteggio in sdadata con cui la partita si conclude è somma uguale o minore a: 4 nel primo giro extra, 5 nel secondo giro extra, 6 nel terzo giro extra, 7 a partire dal quarto giro extra.

FORMAZIONE DEI TAVOLI

- prima partita: a sorteggio evitando che giocatori dello stesso Club/Regione giochino allo stesso tavolo

- seconda partita: saranno formati con un primo e nel limite del possibile da un secondo, un terzo ed un quarto della prima partita, evitando che giocatori dello stesso Club/Regione giochino allo stesso tavolo

Per i tavoli degli eventuali quarti di finale, tramite un sorteggio per fasce, si cercherà di evitare giocatori dello stesso Club e quindi risulteranno composti da:

- un giocatore compreso fra 11° e 16° posto in classifica

- un giocatore compreso fra 17° e 22° posto in classifica

- un giocatore compreso fra 23° e 28° posto in classifica

- un giocatore compreso fra 29° e 34° posto in classifica

Per i tavoli delle semifinali, tramite un sorteggio per fasce, si cercherà di evitare giocatori dello stesso Club e quindi risulteranno composti da:

- un giocatore compreso fra il 1° e il 4° posto in classifica

- un giocatore compreso fra il 5° e l'8° posto in classifica

- un giocatore compreso fra il 9° e il 12° posto in classifica

- un giocatore compreso fra il 13° e il 16° posto in classifica

Nel caso si siano disputati i quarti di finale, le prime dieci posizioni rimangono quelle calcolate dopo le prime due partite del sabato, mentre le posizioni dall'11° posto al 16° posto saranno quelle relative ai sei vincitori dei quarti di finale, calcolate tenendo conto dei punteggi totali ottenuti nelle loro tre partite giocate.

Il tavolo della finale sarà invece formato dai vincitori delle 4 semifinali.

CASISTICA

- se nella distribuzione iniziale dei territori è l'ultima carta a determinare il superamento del limite del 50% in un Continente si dovrà invertirla con la penultima (se anche con questa carta si supera il limite si ricorrerà a quella ancora precedente)

- nel posizionamento delle armate iniziali è consentito iniziare la partita difendendo un proprio territorio con una sola armata

- se si lancia un numero sbagliato di dadi (in più o in meno) bisogna ritirare tutti i dadi

- se un dado esce o si ferma sul bordo del campo di battaglia o rimane in bilico si devono ritirare tutti i dadi

- se si lanciano i dadi di un colore diverso da quello delle proprie armate il lancio è comunque valido

- se difesa e attacco lanciano i dadi contemporaneamente ed il lancio dell'attacco è da ripetere (es. perché è uscito un dado dal campo di battaglia) quello della difesa è da considerare comunque valido

- la difesa non può lanciare i propri dadi prima di quelli dell'attaccante. Se ciò avvenisse il giocatore che attacca ha la facoltà ma non l'obbligo, dopo aver visto il risultato del lancio, di far ritirare i dadi al difensore

- se la difesa lancia i propri dadi nel campo di battaglia dove vi sono ancora quelli dell'attacco, per l'attacco valgono comunque e sempre i punteggi conseguiti subito dopo il proprio lancio e non quelli che potrebbero risultare dopo il lancio della difesa (colpendo i dadi ancora presenti nel campo di battaglia si potrebbero modificare i punteggi realizzati dall'attacco)

- se si posiziona anche una sola delle armate di rinforzo e poi si vuole giocare un tris non è più possibile farlo (bisogna rimandare cioè questa operazione al turno successivo)

- 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.

È inoltre 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

- la sola dichiarazione verbale "gioco un tris" non comporta alcun obbligo per quel giocatore. Invece dopo aver mostrato tre carte che formano una combinazione valida, si è costretti ad utilizzare un tris (non necessariamente quello mostrato) anche se non si avessero armate a sufficienza per poterlo sfruttare interamente

- fino a quando non si è dichiarato un attacco o non si è effettuato lo spostamento di fine turno o non si è detto "passo" è sempre possibile riposizionare le armate prese durante la fase di rinforzo di quel turno di gioco

- quando si è dichiarato a voce alta un attacco dicendo "attacco x da y" (o lo si è indicato a gesti) si è sempre obbligati ad eseguirlo, cioè ad effettuare almeno un lancio dei dadi. Chiaramente dopo questo primo lancio ci si può fermare

- dicendo la parola "attacco" senza indicare quale territorio e da dove, si perde comunque il diritto a riposizionare le armate prese durante la fase di rinforzo di quel turno di gioco. Non vi è però l'obbligo di doverne eseguire uno e quindi si può optare per l'eventuale spostamento o passare

- dicendo la parola "spostamento" senza specificare da e verso quale territorio, si perde comunque il diritto ad effettuare altri attacchi in quel turno di gioco. Non vi è però l'obbligo di dover eseguire obbligatoriamente uno spostamento

- dicendo la parola "passo" o "prendo la carta" (o senza dire niente la si prende dal mazzo) si è concluso il proprio turno di gioco, quindi non è più possibile attaccare ed effettuare l'eventuale spostamento

- se si dichiara "attacco il territorio y" senza indicare da dove, l'attacco sarà ritenuto valido a condizione che si possa eseguire da un solo territorio. Se invece quello Stato può essere attaccato da più territori il difensore ha la facoltà ma non l'obbligo, dopo aver visto il risultato del lancio, di far ritirare i dadi all'attaccante chiedendogli di specificare da dove vuole attaccarlo. Se il difensore accetta il punteggio conseguito dall'attaccante sarà lui a decidere da quale territorio è stato sferrato l'attacco (rispettando chiaramente il vincolo che in base al numero di dadi lanciati ci fossero state armate sufficienti per farlo, per cui se si sono lanciati tre dadi e solo da un territorio confinante era possibile attaccare con quel numero di dadi ne consegue che l'attacco proveniva obbligatoriamente da quello)

- una volta dichiarato un attacco (a voce alta o con i gesti) ed eseguito il primo lancio dei dadi si sottintende che tutti i lanci successivi siano relativi al proseguimento dello stesso attacco, non serve perciò tutte le volte ripetere da dove e chi si attacca

- se si lanciano i dadi senza dire niente quel lancio è da considerare nullo anche se fosse stato possibile, con quel numero di dadi lanciati, attaccare un solo territorio avversario da uno solo fra quelli posseduti

- se si dimentica di pescare la carta non si ha più diritto a farlo se il giocatore successivo ha già terminato di posizionare le proprie armate (o ha dichiarato un attacco, effettuato lo spostamento o passato in caso non riceva nessuna armata)

- se ci si accorge che un giocatore ha otto o più carte in mano è costretto a scartarle tutte

- se un giocatore dopo aver realizzato RisiKo! omette di dichiararlo e prosegue la partita, nel momento in cui verrà scoperto dagli Arbitri, sarà escluso dal gioco e tutti i suoi territori diventeranno neutrali rimanendo occupati con un numero di armate pari a quelle presenti. Ai fini del torneo verrà equiparato ad un giocatore eliminato per primo dal tavolo

- se un giocatore dichiara RisiKo! e durante il conteggio dei punti-tavolo si scopre che non ha completato il suo obiettivo la partita prosegue regolarmente dal punto in cui è stata interrotta, quindi è ancora il suo turno di gioco per cui può proseguire ad attaccare e/o effettuare lo spostamento strategico

- 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 validi per la classifica del torneo gli saranno assegnati quelli relativi alla posizione ottenuta. Nel corso della sdadata (se non è stato nel proseguo della partita eliminato) i suoi 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

- nel caso si attacchi un territorio divenuto neutrale chi effettua l'attacco deve lanciare contemporaneamente tutti i dadi (i suoi e quelli del difensore). Nel caso uno o più dadi uscissero dal campo di battaglia o fossero in bilico bisognerà ripetere il lancio di tutti i dadi

- se durante la partita l'ultimo giocatore del giro viene eliminato il primo a sdadare diventerà chi gioca prima di lui (se anche questo giocatore fosse stato eliminato allora sarà quello ancora precedente)

- qualora l'ultimo di turno venga eliminato dopo che ha già sdadato almeno una volta, il penultimo di turno nel giro successivo in cui è avvenuta questa eliminazione sdaderà con il punteggio con cui avrebbe chiuso successivamente l'ultimo giocatore se fosse ancora stato in partita (es. il quarto sdada con 4, dopo sdadano primo e secondo sempre con 4, il terzo giocatore durante il suo turno elimina il quarto per cui non sdaderà solo con 4 ma anche con il 5)

- se durante la sdadata si omette di lanciare i due dadi bisognerà distinguere a seconda del momento in cui ci si accorge dell'errore. Se sta ancora giocando il primo giocatore successivo i dadi devono essere lanciati, se invece quest'ultimo ha già concluso il proprio turno di gioco (quindi ha già effettuato il lancio della sua sdadata o se non poteva farlo il giocatore successivo ha già iniziato a posizionare i suoi rinforzi) i dadi non potranno più essere lanciati. Il giocatore che si dimentica di lanciare i dadi riceverà un'ammonizione verbale e se nel proseguo della partita dovesse dimenticarsi nuovamente di lanciare i dadi sarà automaticamente escluso dal gioco (i suoi territori diventano neutrali rimanendo presidiati dal numero di armate pari a quelle presenti) venendo equiparato ad un giocatore eliminato per primo dal tavolo