

RUR - REGOLAMENTO UNICO RADUNI

1. 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). Sarà compito suo individuare gli eventuali requisiti richiesti (esempio età minima, presenza di un genitore/parente, essere iscritto ad un RCU, etc.).

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).

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

La classifica finale del torneo sarà determinata dall'esito della finale, poi seguiranno i giocatori sconfitti in semifinale sommando i punti ottenuti nelle prime due partite e nella semifinale. A seguire i giocatori sconfitti negli eventuali quarti di finale sommando i punti ottenuti nelle loro tre partite giocate. Infine ci saranno i giocatori che hanno giocato solo le due partite del sabato.

Ai Raduni sono previsti solamente tavoli da 4 giocatori, sarà quindi compito del Club Organizzatore predisporre un numero adeguato di riserve disponibili a giocare solo se servissero per avere un numero di partecipanti multiplo di 4.

2. Scopo del gioco

Raggiungere per primi il proprio obiettivo segreto oppure ottenere il punteggio più alto al termine della partita.

3. Preparazione

I tavoli di gioco saranno composti solo da 4 giocatori.

All'inizio della partita, ogni giocatore lancia un dado. Chi ottiene il punteggio più alto sarà il primo di mano.

Gli altri giocatori devono sedersi in senso orario rispetto al primo di mano in base al punteggio ottenuto con il dado. In caso di parità di punteggio, i giocatori interessati ripetono il lancio fino a determinare la loro posizione al tavolo. Ogni giocatore, nell'ordine di gioco, sceglie il proprio colore preferito e prende i carri e i dadi corrispondenti.

Ogni giocatore dispone di una dotazione iniziale di 30 carri.

Il primo di mano prende il mazzo dei "Territori", toglie le due carte "Jolly" e mischia accuratamente le 42 carte rimaste, quindi procede con la distribuzione iniziale dei territori, consegnando ai giocatori una carta alla volta, scoperta, partendo dal giocatore alla propria destra e proseguendo in senso antiorario. Notate che il senso di distribuzione delle carte è inverso rispetto a quello di gioco.

Il giocatore che riceve la carta pone sul territorio corrispondente uno dei propri carri, preso dalla dotazione iniziale. Le carte distribuite in questa fase vengono poste da parte.

Nel corso della distribuzione delle carte deve essere rispettata la regola detta del "50%", che serve ad impedire che un giocatore possa ricevere in sorte più della metà dei territori di uno stesso continente. Se la carta estratta dovesse portare un giocatore a possedere più della metà di un continente, quel territorio verrà attribuito al giocatore seduto alla sua destra. La carta successiva sarà utilizzata per determinare il territorio per il giocatore che è stato saltato. Se anche questa portasse a una violazione di questa regola, verrebbe attribuita non al giocatore seduto alla destra, ma a quello seduto due posti dopo, per poi riprendere con il giocatore saltato.

Quando tutti i territori sono stati attribuiti ai giocatori (e occupati con un carro), si riprendono i due Jolly, li si aggiunge al mazzo delle carte Territorio, si mischia accuratamente questo mazzo e lo si colloca coperto vicino al piano di gioco.

Ad ogni giocatore viene ora assegnata una carta Obiettivo, sulla quale sono indicati in rosso i territori che ciascuno dovrà conquistare per vincere la partita. È importante che i giocatori tengano queste carte segrete, senza mai farle vedere agli avversari.

Eseguita questa operazione, si passa alla fase di disposizione iniziale delle armate: partendo dal primo di mano e proseguendo in senso orario, ciascuno a turno prende 3 armate dalla propria dotazione iniziale e le colloca sulla plancia a rafforzare i propri territori. Ogni giocatore è libero di collocare queste tre armate dove vuole, può metterle in territori diversi, concentrarle tutte sullo stesso o metterne due su un territorio e la terza su un altro.

Questa operazione viene ripetuta fino all'esaurimento della dotazione iniziale di ogni giocatore (durante l'ultimo giro potranno essere disposte meno di 3 armate).

4. Come si gioca

Terminata la fase di preparazione, la partita può cominciare con il turno del primo di mano. Il turno di ogni giocatore si suddivide in 4 fasi che devono essere compiute nell'esatto ordine descritto, al termine del quale il giocatore passa la mano al giocatore successivo in senso orario. Le fasi di gioco di ogni turno sono:

- rinforzi
- combattimenti
- spostamento strategico
- acquisizione carta

Prima fase: rinforzi

Ogni giocatore al proprio turno (compreso il primo) prende tante armate del proprio colore quanti sono i territori da lui occupati sulla plancia divisi per 3 (arrotondando per difetto). Esempio: il giocatore di turno occupa 14 territori, quindi ha diritto a 4 armate ($14:3 = 4,6$ che arrotondato per difetto diventa 4).

Se il giocatore occupa tutti i territori di un continente, ha diritto (ad ogni turno) ad un certo numero di armate supplementari per ogni continente occupato, secondo quanto riportato nella seguente tabella (riprodotta anche sulla plancia di gioco):

- Australia (Oceania): 2 armate
- Sud America: 2 armate
- Africa: 3 armate
- Europa: 5 armate
- Nord America: 5 armate
- Asia: 7 armate

Il giocatore di turno ha anche la possibilità di giocare un tris di carte per ottenere ulteriori rinforzi. Le carte vengono conquistate a seguito dell'occupazione dei territori avversari, come spiegato in seguito. Le combinazioni valide per formare un tris sono solo:

- 3 cannoni: 8 armate
- 3 fanti: 8 armate
- 3 cavalieri: 8 armate
- un fante, un cannone e un cavaliere: 10 armate
- un "Jolly" più due fanti: 12 armate
- un "Jolly" più due cannoni: 12 armate
- un "Jolly" più due cavalieri: 12 armate

Se nel tris giocato è presente una carta che rappresenta un territorio in possesso del giocatore di turno, il giocatore riceve 2 armate in più per ciascuna di queste carte.

Le carte giocate per ottenere rinforzi si scartano e, quando il mazzo si esaurisce, devono essere nuovamente mescolate per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

Le armate di rinforzo ottenute in questa fase possono essere collocate sui territori occupati dal giocatore di turno senza alcuna limitazione di numero, purché siano tutte collocate prima di iniziare la fase dei combattimenti e nel rispetto del limite del numero di armate descritto in seguito.

Nessun tris può essere giocato fuori da questa specifica fase di gioco.

Nel corso della partita ogni giocatore può disporre sulla plancia di gioco fino ad un massimo di 130 armate. Le bandierine equivalgono a 10 armate, i carri grandi equivalgono a 5 armate, i piccoli carri 1 armata.

Seconda fase: combattimenti

Quando i rinforzi sono stati collocati, il giocatore di turno può sferrare i propri attacchi. Il giocatore considera la sua posizione, la forza dei suoi confinanti, il proprio obiettivo segreto e decide se e contro chi effettuare uno o più attacchi.

Lo scopo di un attacco è l'eliminazione delle armate nemiche dai territori confinanti per consentire alle proprie armate l'occupazione dei territori avversari.

Il giocatore non è obbligato ad attaccare ad ogni turno di gioco, ha però l'obbligo di lasciare sempre almeno un'armata di presidio su ogni territorio in suo possesso. In altre parole, non può attaccare partendo da un territorio presidiato da una sola armata.

Esistono due modi per attaccare un territorio avversario:

- via terra: se il territorio da cui si sferra l'attacco è confinante con quello avversario

- via mare: seguendo la linea tratteggiata che unisce, via mare, i due territori (quello da cui parte l'attacco e quello attaccato). Poiché la plancia rappresenta un planisfero, è possibile attaccare dall'Alaska la Kamchatka e viceversa

L'attaccante comunica ad alta voce il nome del territorio attaccato e quello da cui parte l'attacco. Se omette di fare questo annuncio, il difensore può chiedere la ripetizione del lancio dei dadi. Ogni attacco prevede l'utilizzo di un massimo di 3 carri e per ogni carro utilizzato l'attaccante lancia un dado.

L'attaccante ha l'obbligo di utilizzare sempre il massimo numero possibile di carri.

Il difensore, a sua volta, può lanciare un massimo di 3 dadi, anche se possiede più di 3 armate in difesa del territorio attaccato e anche lui è obbligato ad utilizzare sempre il massimo numero di carri possibile.

Quando i due giocatori hanno lanciato i dadi, si confrontano i punteggi ottenuti in base al seguente criterio: il dado con il punteggio più alto ottenuto dall'attaccante si confronta con il punteggio più alto del difensore, quindi si confronta il secondo migliore punteggio dell'attaccante con il secondo migliore punteggio del difensore e infine si confronta il terzo ed ultimo punteggio.

Se è maggiore il punteggio dell'attaccante, il difensore dovrà togliere dal territorio attaccato una delle sue armate (riponendola fra quelle in dotazione). In caso contrario, sarà l'attaccante a dover ritirare una delle sue armate dal territorio dal quale ha sferrato l'attacco. In caso di pareggio vince sempre il difensore.

I punteggi non si sommano mai, si confrontano sempre in ordine di grandezza e se il difensore dovesse trovarsi con meno di 3 dadi da lanciare, perché gli sono rimasti meno di 3 carri in difesa del territorio, l'attaccante avrà la possibilità di sfruttare al meglio i suoi punteggi migliori.

Se il difensore può trovarsi nel corso di un attacco in inferiorità di dadi rispetto al suo avversario, lo stesso non può invece accadere all'attaccante che non può mai sferrare un attacco se il numero dei dadi che può lanciare è inferiore a quello del difensore.

L'attaccante può continuare il combattimento e rinnovare la sfida all'avversario per tutte le volte che vuole, sino alla distruzione delle armate avversarie situate sul territorio di suo interesse. Dopo ogni lancio di dado ha però la facoltà di interrompere l'attacco. Il giocatore di turno può sferrare tutti gli attacchi che vuole, ma sempre da un singolo territorio a un altro territorio adiacente, nel rispetto delle regole fin qui descritte.

Se dopo un attacco il giocatore di turno lancia i dadi senza fare alcuna dichiarazione, si intende implicito che si tratti della prosecuzione dell'attacco precedente. In nessun caso, l'attaccante può cambiare idea o annullare un attacco dopo aver lanciato i dadi, mentre il difensore è sempre obbligato a difendersi, non avendo alcuna possibilità di sottrarsi all'attacco.

L'attaccante non può combinare l'uso di armate presenti in territori diversi in un singolo lancio di dadi, è però libero di attaccare prima da un territorio e poi da un altro con lanci di dado separati, purché ad ogni lancio dichiarare in modo esplicito questa scelta. Se l'attaccante dichiara solo il territorio da cui intende sferrare l'attacco, si intende implicitamente che l'attacco stesso verrà portato allo stesso territorio avversario attaccato in precedenza.

Non esiste alcun ordine prestabilito per sferrare gli attacchi, quindi il giocatore di turno può sfidare, una o più volte, tutti i suoi avversari.

Quando l'attaccante distrugge tutte le armate su un territorio nemico, deve occuparlo con le armate che hanno partecipato all'ultima battaglia (cioè l'ultimo lancio di dadi).

Se lo desidera può però muovere dal territorio da cui ha sferrato l'attacco, tutte le armate che vuole, nel rispetto della regola della Guarnigione Minima descritta in seguito. Il territorio appena conquistato può essere utilizzato come base per un ulteriore attacco.

Terza fase: spostamento strategico

Al proprio turno, ogni giocatore può, che abbia o meno sferrato un attacco, spostare una parte o tutte le sue armate da un territorio ad un altro contiguo, che gli appartiene. Può fare un solo spostamento strategico a sua scelta (ad ogni turno) e deve sempre lasciare almeno un'armata sul territorio da cui si è spostato. Nel momento in cui il giocatore decide di compiere lo spostamento strategico, non può più effettuare attacchi e il suo turno si considera concluso.

Un giocatore non può mai lasciare, a seguito di uno spostamento volontario, un territorio confinante con un territorio avversario, presidiato da una Guarnigione Minima inferiore ai 2 carri. Questa regola si applica a qualsiasi movimento di carri, compreso lo spostamento strategico.

L'unica situazione nella quale è possibile lasciare un solo carro a presidio di un territorio confinante con un territorio avversario è quando sul territorio vi siano 4 carri e si vinca un attacco sferrato con 3 carri. In questo caso, il regolamento impone che i carri spostati nel territorio conquistato siano almeno pari ai carri utilizzati nell'ultimo attacco (in questo caso 3).

Lo spostamento strategico sancisce in modo irrevocabile la fine della fase dei combattimenti del giocatore di turno. Un giocatore non può cambiare idea dopo aver eseguito lo spostamento strategico.

Quarta fase: acquisizione carta

Al termine del proprio turno, se il giocatore ha conquistato almeno un territorio avversario ha diritto a pescare una carta dal mazzo delle carte Territorio.

Indipendentemente dal numero dei territori conquistati nel corso del turno, un giocatore non può mai prendere più di una carta per turno.

Se un giocatore prende una carta non avendone diritto, deve mostrarla a tutti, rimetterla nel mazzo e mischiare il mazzo.

Se un giocatore dimentica di prendere la carta al termine del proprio turno, può prenderla solo fino a quando il giocatore successivo è ancora nella sua fase di rinforzo. Se si dimentica di farlo perde qualsiasi diritto.

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.

Un giocatore non può liberarsi volontariamente di alcuna carta, l'unico modo per ridurre il numero di quelle in suo possesso è quello di giocare un tris per ottenere rinforzi supplementari.

5. Eliminazione di un giocatore

Quando l'attaccante distrugge l'ultima armata dell'ultimo territorio di un avversario, si impadronisce anche delle sue carte. Il perdente è allora definitivamente eliminato dalla partita. Questo evento drammatico (per il perdente) non può avvenire prima della fine del quarto turno di gioco.

Se le carte del giocatore eliminato dovessero portare il numero di carte in possesso del giocatore vincente a superare il limite di 7, quest'ultimo dovrà prendere casualmente solo un numero di carte tali da non superare tale limite, scartando le altre (nel caso in cui il giocatore di turno possedesse già 7 carte, non potrebbe prenderne neppure una).

6. Finale di partita

Nel momento in cui un giocatore ha raggiunto l'obiettivo segreto indicato sulla carta "Obiettivo" in suo possesso, la partita si conclude con la sua vittoria. La vittoria di un giocatore può avvenire solo durante il suo turno di gioco.

Nel caso nessun giocatore raggiunga il proprio obiettivo entro 90 minuti (il tempo inizia a decorrere dalla distribuzione della prima carta territorio) allora quello in corso sarà il penultimo giro e quello successivo l'ultimo.

Al termine dell'ultimo giro, la partita segue una procedura particolare, denominata "sdadata". Il giocatore che conclude il proprio turno, prima di passare la mano al giocatore successivo, lancia due dadi e se il punteggio ottenuto è uguale o inferiore a 4 (si dice "chiusura al 4") la partita si conclude istantaneamente. Questa procedura viene ripetuta fino alla fine del giro e ad ogni giro completo il valore viene alzato di un punto fino a 7. Dopo il primo giro completo con "chiusura al 4" se ne gioca quindi uno con "chiusura al 5", poi un altro con "chiusura al 6". Quando si arriva alla "chiusura al 7" si continua senza più alzare il valore. Questa procedura viene ripetuta fino a che un giocatore non "chiude" la partita, con una sola eccezione: se un giocatore conquista nel corso del suo turno più di due territori, non lancerà i dadi per verificare la chiusura della partita. In pratica, conquistare più di due territori nello stesso turno comporta l'automatica prosecuzione della partita almeno per un altro turno di gioco. La procedura di "sdadata" inizia con il giocatore che gioca l'ultimo turno dell'ultimo giro (quindi la partita potrebbe concludersi esattamente alla fine dell'ultimo giro). Naturalmente, la partita può comunque concludersi in qualsiasi momento se un giocatore raggiunge il proprio obiettivo segreto.

7. Punteggio finale della partita

Finita la partita ad ogni territorio in obiettivo verrà assegnato un punteggio tavolo pari al numero di territori confinanti con esso. Facendo la somma di tutti i punti dei territori in obiettivo posseduti si potrà conoscere l'ordine di arrivo di ogni giocatore ed i punti da assegnargli in classifica.

Il vincitore della partita prenderà inoltre un bonus di 50 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).

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.

8. Formazione dei tavoli

Per la formazione dei tavoli della fase di qualificazione si useranno questi criteri:

- 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, dando priorità a questo aspetto e quindi a meno di esigenze ad esso legate, 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

Se dopo aver vinto un eventuale quarto di finale, un giocatore comunica di non voler disputare la semifinale, al suo posto subentrerà il secondo di quel tavolo (se anche questo rinuncia subentra il terzo ed eventualmente il quarto. Se tutti i giocatori di un tavolo rinunciano verrà ripescato il secondo migliore degli altri tavoli. Se anche questi rinunciano subentra il terzo migliore degli altri tavoli ed eventualmente il quarto migliore degli altri tavoli). In caso di ripescaggio fra i secondi arrivati ai tavoli dei quarti di finale disputati (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 i quarti di finale o del distacco dal vincitore della propria partita).

Per i tavoli delle semifinali, tramite un sorteggio per fasce, si cercherà di evitare giocatori dello stesso Club, dando priorità a questo aspetto e quindi a meno di esigenze ad esso legate, 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.

Se un giocatore qualificato direttamente alle semifinali comunica la sua rinuncia dopo l'inizio dei quarti di finale, il suo posto verrà preso dal secondo migliore fra i tavoli di quarti di finale disputati. Nel fare tale ripescaggio si dovrà tenere conto della classifica parziale dopo le prime due partite (e non dei punti tavolo realizzati durante i quarti di finale o del distacco dal vincitore della propria partita).

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

Nell'ipotesi che un vincitore della semifinale rinunciasse a giocare la finale sarà ripescato il secondo del suo tavolo (se anche questo rinuncia subentra il terzo ed eventualmente il quarto). Se tutti i giocatori di un tavolo rinunciano verrà ripescato il secondo migliore degli altri tre tavoli (se anche questi rinunciano subentra il terzo migliore degli altri tre tavoli ed eventualmente il quarto migliore degli altri tre tavoli). 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).

In ogni caso sarà possibile partecipare alle semifinali, e agli eventuali quarti di finale, anche se si è giocata una sola delle due partite previste per tutti il sabato pomeriggio.

9. Arbitraggio

Al torneo deve essere presente un Arbitro Unico o una Commissione Arbitrale formata da un numero dispari di Arbitri 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

La scelta degli Arbitri è demandata agli Organizzatori e non potrà essere contestata da nessun giocatore iscritto al torneo. 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.

10. 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. È comunque vietato alzarsi dal tavolo con lo scopo di vedere l'andamento delle altre partite.

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

11. Iscrizioni al torneo

Entro le 14.15 del sabato la Commissione Arbitrale convalida l'elenco dei giocatori partecipanti.

E' prevista la possibilità per il Club Organizzatore di rifiutare una richiesta di iscrizione al torneo, ma tale rifiuto dovrà essere motivato da gravi episodi accaduti in precedenza e/o da serie e concrete minacce al regolare svolgimento del torneo stesso. Tali motivazioni dovranno essere tempestivamente comunicate ad Editrice Giochi.

12. Orari e costi

Il Club Organizzatore dovrà garantire il rispetto degli orari, in particolare l'inizio entro e non oltre:

- prima partita: le 14.30 del sabato
- seconda partita: le 17.00 del sabato
- eventuali quarti di finale: le 8.45 della domenica
- semifinali: le 11.15 della domenica
- finale: le 14.30 della domenica

I Club Organizzatori sono invitati inoltre a prestare la massima attenzione nell'individuare alberghi e ristoranti in grado di limitare la spesa complessiva a carico dei partecipanti, cercando in ogni caso di provare a coinvolgere il maggior numero di persone alla cena del sabato sera.

Per evitare malintesi ed incomprensioni, in sede di approvazione dei futuri Raduni (in genere durante la riunione che si tiene al Campionato a Squadre) sarà obbligatorio presentare un massimale di spesa vincolante al fine di ottenerne l'assegnazione (il suo superamento, salvo per cause impreviste e non imputabili al Club, potrebbe comportare l'impossibilità a ricandidarsi in futuro).

13. 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.

14. Comportamento di giocatori e spettatori

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.

15. 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.

16. 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.

17. 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 manifestatamene casuali e non ripetute; non sono considerate involontarie le infrazioni connesse alla mancata conoscenza del regolamento.

18. 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

19. 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

20. 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 al giocatore di turno o al giocatore il cui turno si è appena concluso. Ogni altro evento inerente alla partita avvenuto precedentemente, ancorché 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.

21. 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.

22. Supporti esterni

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

23. 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". 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.

24. Mostra del numero di carte

Ogni giocatore ha il diritto di chiedere agli altri giocatori qual è il numero di carte in loro possesso; gli avversari hanno il dovere di rispondere correttamente. È però 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.

25. Posizionamento delle armate

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

26. 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")

27. 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

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

28. 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.

29. 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. 31).

30. 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.

31. 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.

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

33. 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 queste eventuali infrazioni 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 ricevere rinforzi ma solo difendersi. Il giocatore escluso sarà anche espulso dal torneo

34. 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.

35. Diplomazia e varie

Il gioco non prevede trattative verbali o scritte fra i giocatori i quali devono giocare senza comunicare tra loro.

Tuttavia, qualsiasi azione di gioco compiuta nei limiti delle regole è da considerarsi lecita. Oltre ad essere impedita qualsiasi comunicazione con gli altri avversari, il che è valido anche nel corso del proprio turno, un giocatore non deve mai toccare i propri pezzi al di fuori del suo turno di gioco.

È fatto divieto assoluto di commentare le mosse altrui e la situazione della partita.

36. Casistica

Al fine di evitare discussioni e contestazioni valgono queste regole pratiche:

- 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

37. Qualificazione al Nazionale

Il vincitore di un Raduno (o chi arriva in finale se gli iscritti sono stati almeno 100) non acquisisce la garanzia di poter partecipare al prossimo Campionato Nazionale, questo perché il Campionato Italiano è un torneo ad inviti organizzato direttamente da Editrice Giochi, che si riserva quindi la facoltà di decidere autonomamente chi invitare fra i vincitori ed i finalisti delle varie selezioni live e online.

38. Validità del RUR

Il presente testo del Regolamento Unico Raduni (RUR) è stato approvato tramite votazione a cui hanno partecipato tutti gli attuali 24 RisiKo! Club Ufficiali (RCU) riconosciuti da Editrice Giochi.

Quanto in esso regolamentato diventa quindi vincolante per tutti i Club che in futuro si candideranno per ospitare un Raduno. Eventuali modifiche potranno essere apportate solo in presenza di una proposta (avanzata in Area InterClub sul forum EG o durante la riunione che solitamente si tiene in occasione del Campionato a Squadre), votata da almeno la metà più uno dei Club Ufficiali in quel momento riconosciuti da Editrice Giochi.

E' comunque previsto un periodo sperimentale della formula (quarti di finale se si superano i 130 iscritti) di almeno due Raduni in cui questi verranno disputati.

Testo valido dal 1 marzo 2015 a seguito dell'approvazione da parte dei seguenti RCU

Bergamo – Le Mura
Bologna – Asinelli
Cagliari – Karalis
Castelfranco Veneto – I Masnadieri
Como – Lario
Faenza – Il Cannone
Firenze – Maledetti Toscani
Gaeta – Horus Club
Latina – LatinaGioca
Marsala – Egadi
Messina – RisiKo! Club dello Stretto
Milano – RCU Milano
Modena – Il Maialino
Monza – MonzAmici
Palermo – RisiKo! Club Eagles Palermo
Racalmuto – Rahal Maut
Roma – Il Gufo
Sabuadia – RCU Sabaudia
San Benedetto del Tronto – I Titani
Siracusa – Il Passatempo
Torino – ToRisiKo!
Venezia – Grifone
Verona – Le Armate Scaligere
Viterbo – FAVL

Indice RUR

1. Formula del torneo
2. Scopo del gioco
3. Preparazione
4. Come si gioca
5. Eliminazione di un giocatore
6. Finale di partita
7. Punteggio finale della partita
8. Formazione dei tavoli
9. Arbitraggio
10. Area del torneo
11. Iscrizioni al torneo
12. Orari e costi
13. Gestione del tempo
14. Comportamento di giocatori e spettatori
15. Disturbatori
16. Osservanza delle regole
17. Richiamo
18. Penalità
19. Penalità in punti tavolo o squalifica
20. Gestione delle controversie
21. Tempo per decidere le proprie mosse
22. Supporti esterni
23. Modalità nel lancio dei dadi
24. Mostra del numero di carte
25. Posizionamento delle armate
26. Inizio della fase dei combattimenti
27. Passaggio del turno
28. Ritiro della carta
29. Posizionamento di un numero di armate superiore a quelle spettanti
30. Posizionamento di un numero di armate superiore al limite massimo consentito
31. Ritiro dal gioco
32. Divieto di mostrare l'obiettivo
33. Patteggiamenti, consigli, minacce o irosità
34. Annullamento della partita
35. Diplomazia e varie
36. Casistica
37. Qualificazione al Nazionale
38. Validità del RUR