

Tornei Ufficiali 2018

ARBITRI E CASISTICA

Arbitri o 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.

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.

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.

Ritardi

Tutti gli iscritti al torneo devono essere presenti nell'Area del Torneo agli orari di inizio stabiliti per ciascuna partita. Se entro tali orari gli aventi diritto non saranno presenti quando chiamati al proprio tavolo saranno sostituiti dagli organizzatori del torneo in base a quanto previsto nel Regolamento di Gioco.

Referto della partita

Al termine di ogni partita gli Arbitri, o i giocatori sotto la supervisione arbitrale, annoteranno sull'apposita modulistica 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.

I giocatori devono firmare i referti del proprio tavolo. Gli Arbitri devono controllare l'accuratezza delle informazioni riportate e sono responsabili della conservazione dei referti fino alla fine del torneo.

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.

Comportamento dei 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.

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.

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** e quelle in punti tavolo hanno effetto per tutta la durata della partita; la **squalifica** comporta l'esclusione dal torneo.

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

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

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.

Gestione delle controversie

Qualsiasi presunta violazione del regolamento, azione o svolgimento non conforme al Regolamento del Torneo, 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.

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.

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.

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 dall'"arena lancia dadi" (disponibile nei coperchi delle versioni RisiKo! Challenge e Prestige). 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.

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.

Posizionamento delle armate

E' 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.

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”).

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 “passo” non si potrà fare alcunché se non ritirare la carta, in caso si sia conquistato almeno un territorio.

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.

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 (si veda “Ritiro dal gioco”).

Posizionamento di un numero di armate superiore al limite massimo consentito

E' 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.

Ritiro dal gioco

Se un giocatore fosse costretto a ritirarsi dalla partita o la abbandonasse volontariamente, 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 seduta (se non è stato nel proseguo della partita eliminato) i suoi due dadi verranno lanciati dal giocatore che lo precede.

Qualora il ritiro non fosse per cause di forza maggiore ma motivato dalla mancata accettazione di una decisione arbitrale o senza motivo, il giocatore verrà espulso dal torneo.

Divieto di mostrare l'obiettivo

E' fatto divieto ai giocatori di mostrare l'obiettivo ad altri partecipanti al torneo, anche se eliminati o impegnati in altri tavoli. E' 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 altro avversario comporta l'immediata esclusione del torneo per entrambi.

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:

1. prima volta: ammonimento verbale e nessuna penalità;
2. 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;
3. terza volta: esclusione da partita e squalifica dal torneo. Le armate del giocatore vengono gestite come descritto in "Ritiro dal gioco".

Annullamento della partita

Sarà squalificato 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.

Casistica

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

Posizionamento iniziale delle armate

- 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

Lancio dei dadi

- 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)

Piazzamento rinforzi e tris

- 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

Attacchi e spostamenti

- 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 avendo omesso di ripetere ogni volta che si sta attaccando dal “territorio x” il “territorio y” capitasse che l’attaccante, dopo aver effettuato una serie di lanci validi e regolari con tre dadi, effettuasse un lancio non più lecito (esempio continua a lanciare tre dadi ma sul territorio da cui attacca sono rimaste solamente tre armate), bisogna distinguere se quell’attacco poteva ancora proseguire oppure no. Per cui se chi difende lancia tre dadi quell’attacco è ovviamente terminato (si può eventualmente provare ad attaccare il “territorio y” da un altro territorio). Se invece chi difende lancia uno o due dadi l’attaccante sarà obbligato a fare ancora almeno un attacco dal “territorio x”, questa volta però lanciando il numero corretto di dadi
- 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

Pesca delle carte

- 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 8 o più carte in mano è costretto a scartarle tutte

Raggiungimento dell’obiettivo segreto (“fare RisiKo!”)

- 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! per errore 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

Ritiro/squalifica di un giocatore

- 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)

Sdadata

- 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

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.

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