

# Tornei Master 2018

## REGOLAMENTO

### Struttura del torneo

Il Torneo Master si compone di **2 partite di qualificazione** per tutti i partecipanti con tavoli da 4 o 5 giocatori, alla conclusione viene stilata una classifica generale e a seguire **semifinali** e **finale** ad eliminazione diretta fra i giocatori nelle prime posizioni. Il vincitore della finale sarà considerato il vincitore del torneo.

Nel caso i partecipanti siano in numero **uguale o superiore a 100**, caso che da qui e in seguito verrà descritto come “**super master**”, il torneo si sdoppia producendo due gruppi separati di semifinali e due finali eleggendo due vincitori del torneo.

Il torneo deve concludersi **in giornata** e quindi non sarà possibile rinviare la data della finale.

### Partecipanti

La partecipazione ai Tornei Master è riservata ai giocatori che non abbiano già ottenuto la qualificazione al Nazionale 2019 e che non siano oggetto di provvedimenti disciplinari da parte dell'editore nella data di svolgimento del torneo.

Al termine delle partite di qualificazione, saranno da conteggiarsi come partecipanti al torneo, i giocatori che abbiano svolto **entrambe le partite di qualificazione**. La condizione per il passaggio alle regole del “super master” sarà quindi il raggiungimento di 100 o più giocatori con 2 partite giocate.

### Regole del gioco

Le partite si svolgono secondo il **Regolamento Ufficiale da Torneo** (RTU) approvato da Spin Master e pubblicato sulle pagine di [risiko.it](http://risiko.it) e [forum.egcommunity.it](http://forum.egcommunity.it).

La durata delle partite è di **90 minuti** (il tempo inizia contemporaneamente per tutti i tavoli al momento della distribuzione della prima carta Territorio), più il finale con “sdadata”.

### Punti classifica

Al termine di ciascuna delle partite di qualificazione, vince la partita chi ha realizzato il maggior numero di “punti tavolo” (chiamati anche “punti obiettivo”). In caso di parità di punti tavolo, a determinare l'**unico vincitore** saranno nell'ordine:

- 1) punti fuori obiettivo;
- 2) criterio dell'ordine inverso di gioco (anche detto “del colore”, per analogia a quanto accade nel gioco online).

A ciascun giocatore vengono assegnati dei **punti classifica** corrispondenti ai **punti tavolo espressi in millesimi** più una unità per il vincitore del tavolo (es. 1,045 per il vincitore con 45 punti tavolo e 0,039 per quello arrivato secondo con 39 punti tavolo).

I punteggi dei **tavoli da 5 giocatori** devono moltiplicarsi per 1,25. Eventuali arrotondamenti della terza cifra dopo la virgola dovranno sempre essere fatti per eccesso (es. un giocatore arrivato secondo con 21 punti

tavolo totalizzerà  $21 \times 1,25 / 1.000 = 0,02625$  che si arrotondano a 0,027 punti classifica). In ogni caso il punteggio massimo ottenibile ad un tavolo a 5 è pari a 1,100 (quindi da 80 ad 86 punti tavolo si ottengono gli stessi punti classifica).

In caso di raggiungimento dell'obiettivo segreto prima dello scadere del tempo ("fare RisiKo!"), indipendentemente dal numero di giocatori al tavolo, si ottengono 1,100 punti classifica.

#### Parità in classifica

Per dirimere i casi di parità in classifica si veda la sezione "**Classifica**"

## **Numero di semifinali**

Per poter partecipare alle semifinali è obbligatorio aver giocato **entrambe le prime due partite**.

#### Meno di 100 partecipanti

Nel caso i partecipanti siano in numero inferiore a 100, al termine delle due partite di qualificazione il primo giocatore in classifica con 2 vittorie si qualifica direttamente per la finale e i successivi 12 giocatori disputeranno **3 semifinali**.

In caso di parimerito fra due o più giocatori in testa alla classifica, o se nessun giocatore avesse totalizzato 2 vittorie, si disputeranno **4 semifinali** fra i primi 16 giocatori in classifica.

#### Più di 100 partecipanti

Nel caso del "**super master**" (100 o più giocatori hanno giocato entrambe le partite eliminatorie), la fase finale del torneo sarà costituita da **due fasi parallele e distinte** nel seguente modo:

- se i primi 2 giocatori hanno 2 vittorie ed il secondo (o entrambi) non sono a pari punteggio con un terzo i primi 2 vanno nelle rispettive finali e si disputeranno **due terne di semifinali**, composte con 26 giocatori presi in modo alternato in base alla posizione in classifica
- se invece non ci sono 2 giocatori con 2 vittorie oppure ci sono ma il secondo (o entrambi) sono pari con un terzo allora si disputeranno **due quaterne di semifinali**: in questo caso si avranno 8 tavoli di semifinale e gli 8 vincitori disputeranno le 2 finali.

## **Criteri di sorteggio per la formazione dei tavoli**

Nella formazione dei tavoli si preferiranno quelli da quattro giocatori (ricorrendo a quelli da cinque 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:

- 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 ridistribuzione 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 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 (SEMIFINALI)** – caso di **meno di 100 giocatori** con 2 partite disputate:

Gli accoppiamenti prevederanno un sorteggio casuale (con minimizzazione degli scontri diretti fra appartenenti a stesso club/gruppo familiare) piazzando ad ogni tavolo:

caso con 4 semifinali - 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;

caso con 3 semifinali - 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.

**3ª partita (SEMIFINALI)** – caso **“super master”** (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 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 il criterio descritto poco sopra per il torneo con meno di 100 giocatori.

**4ª partita – (FINALE)** (o FINALI nel caso del “super master”) fra i vincitori delle quattro semifinali oppure fra il qualificato diretto alla finale ed i vincitori delle tre semifinali.

Nel caso di due terne di semifinali (“super master”), 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.

## Gestione delle rinunce

### Rinuncia di un semifinalista a giocare la finale

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 tenendo in considerazione come unico criterio la posizione in classifica al termine dei turni eliminatori. Se anche tutti i secondi arrivati dei tavoli di semifinale dovessero rinunciare, si ripescherà con lo stesso criterio il terzo migliore degli altri tavoli ed eventualmente il quarto migliore.

### Rinuncia di un finalista diretto

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 (8 nel caso di "super master", anche se si dovesse ritirare un solo finalista), nella seconda ipotesi verrà ripescato il secondo migliore dei tre tavoli di semifinale (con lo stesso criterio definito sopra della classifica al termine dei due turni eliminatori).

## Classifica

La classifica finale del torneo sarà così composta:

Al termine dei due turni eliminatori

- posizioni in base ai punti classifica ottenuti.

Classifica finale

- posizioni dal 1° al 4° posto: (o dal 1° all'8° posto in caso di "super master"): in base all'esito della/e finale/i. In caso di "super master", i due giocatori nella stessa posizione di arrivo saranno a parimerito in classifica.
- posizioni dal 5° posto (o dal 9° in caso di "super master") a seguire in base alla somma dei punti classifica ottenuti nelle partite giocate (prime due più l'eventuale semifinale non vinta)

### Parità in classifica

Per dirimere eventuali casi di parità in classifica si utilizzeranno, nell'ordine, i seguenti criteri:

- 1) punteggio classifica più alto nella migliore prestazione;
- 2) punteggio classifica più alto nella seconda migliore prestazione;
- 3) punteggio classifica più alto nella terza eventuale prestazione;
- 4) posizione in classifica al turno precedente (chi era davanti resta davanti);
- 5) In caso di ulteriore parità, per stabilire alla fine della fase eliminatoria la partecipazione o meno alle semifinali o l'appartenenza ad una delle fasce di sorteggio delle semifinali, **casuale**; nel caso invece in cui si stia stilando la classifica finale, il parimerito non viene risolto e i giocatori che siano a pari punti per i criteri precedenti da 1 a 4, saranno considerati nella stessa posizione in classifica (i successivi avranno la posizione numerata in base al numero totale di giocatori che li precedono +1).